

LEKKI TÄRSÄ



ONLINE
TUTORIAL

easy:rules



LELKI TÁRSÁK



Julien Gupta és Johannes Berger játéka

Grafikai tervezés és illusztráció: Annika Janssen és Sandra Greiling

JÁTÉKÖTLET

A SOULMATES-ben megtudhatod, hogy melyik játékoskal vagy a legnagyobb közös nevezőn, kvázi, ki lehet a lelki társad. Ehhez jól kell megtippelned a többieket és persze magadat is. A tippelésre a rövid „jelenetekre” válaszul kerül sor. Elsőként magadra teszed le titokban a saját tippetet, majd sorban egymás után, nyíltan megtippelitek a többi játékost. Minden másik játékoskal van egy-egy közös táblád.

Minden „játékospár” a közös táblán gyűjti a társkorongokat. Társkorongot akkor kaptok, amikor kölcsönösen jól tippeltek meg egymást és az azonos válaszokért pedig a kör végén járnak a társkorongok. A játéknak az utolsó jelenetkártya után vége van. Az a játékospár a győztes, amelyik közösen a legtöbb társkorongot gyűjtötte.

TARTALOM

20 TIPPKÁRTYA A-D

A játékosok színeiben, színenként négy – a játékos társak megtippeléséhez.



előoldal



hátdoldal

130 JELENETKÁRTYA A-D

Minden kártyán egy „életkép” rövid leírása áll egy kérdéssel és négy lehetséges válasszal A, B, C és D (és 5 üres kártya).



előoldal



hátdoldal

20 EGYÉNKORONG

A játékosok színeiben, színenként négy – saját magad megtippeléséhez.



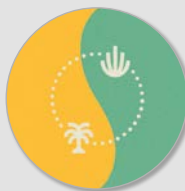
előoldal



hátdoldal

10 TÁBLA

Egy tábla mindig két játékoshoz tartozik. (pl.: sárga/zöld)



1 KEZDŐJÁTÉKOS-JELZŐ



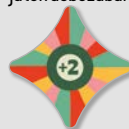
50 TÁRSKORONG

A játékospárok pontjait adják.



1 DZSÓKERKORONG

Amikor ketten játszottok, fektessétek az asztal közepére. Minden más esetben hagyjátok a játék dobozában.



A JÁTÉKTÉR (PÉLDA HÁROM JÁTÉKOSSAL)

- 5** Válasszatok egy kezdőjátékost. Ő tegye maga elé a kezdőjátékos-jelzőt.



ÁTTEKINTÉS

Minden kör elején a kezdőjátékos felhúz két jelenetkártyát. Miután elolvasta őket, eldönti, hogy a két kártya közül melyik illik jobban hozzátok. Azt a kártyát, amelyiket nem választotta, lefordítva kiteszi a játékból. Ezután felolvassa a kiválasztott jelenetkártyán álló életképet, a négy válaszlehetőséggel A–D együtt, majd felfordítva kiteszi a lapot az asztal közepére.

Minden körben egy jelenetkártya van a játékban, négy lehetséges válasszal. Első lépésben mindenki magára tippel, hogy melyik válasz illik rá a legjobban. Végül sorban mindenkit megtippeltek.

TIPPELÉS

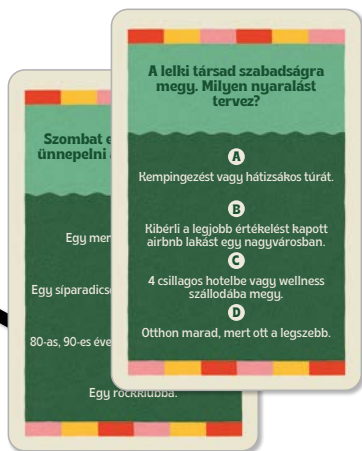
MAGATOKRA TIPPELTEK

Először mindenki leteszi a saját magára vonatkozó tippjét. Ehhez a tenyerébe veszi az összes egyénkorongját. Titokban kiválasztja azt, amelyik ahhoz a válaszhoz tartozik (A, B, C vagy D), amelyik szerinte a legjobban illik rá és azt a korongot lefordítva leteszi maga elé. A többi egyénkorongját lefordítva félreteszi a következő körre.

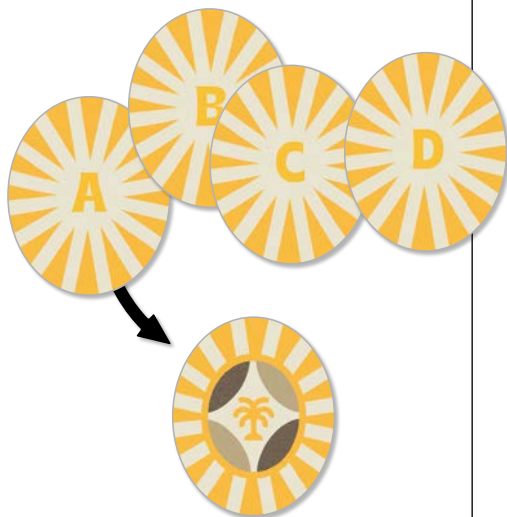
Megjegyzés: Az életképeket és a válaszokat ne vegyék szó szerint. A legtöbb esetben a válaszok arról szólnak, hogy az adott élethelyzetben melyik irányban döntenének.

PÉLDA

András a kezdőjátékos [sárga színnel]. A következő jelenetkártyát választja: „**A lelki társad szabadságra megy. Milyen nyaralást tervez?**” Azt a jelenetkártyát, amelyiket nem választotta, azt kiteszi a játékból.



András először is saját magára tippel. Az A válasz mellett dönt, ezért lefordítva leteszi maga elé az A egyénkorongját.



TIPPELÉS

EGYMÁSRA TIPPELTEK

Miután mindenki letette a saját magára vonatkozó tippjét, sorban megtippeltek egymást, a kezdőjátékoskal kezdve. Ehhez mindenki (kivéve a kezdőjátékost) vegye a kezébe a tippkártyáit. Válassza ki azt a kártyát [A, B, C vagy D], amelyikhez tartozó **válasz a leginkább**

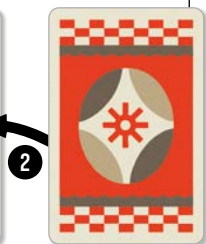
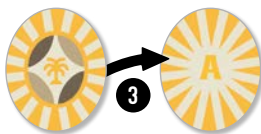
illik a kezdőjátékosra. A kiválasztott lapot lefordítva tegye le a kezdőjátékos egyénkorongja elé. Miután mindenki letette a tippjét a kezdőjátékosra, fordítsátok fel a tippkártyáitokat.

A kezdőjátékos ekkor felfordítja az egyénkorongját.

PÉLDA

Botond [zöld] úgy gondolja, hogy András [sárga] egy 4 csillagos hotelbe menne, ezért a C tippkártyáját tette le. Csenge [piros] viszont úgy gondolta, hogy András inkább sátorozna, ezért Csenge az A

tippkártyáját tette le András elé. Végül megfordítják a tippkártyákat és András is felfedi az egyénkorongját.



TÁRSKORONGOK

Most ellenőrizték, hogy van-e egyezés a tippkártyák és az egyénkorong közt. Minden olyan játékos, akinek a tippkártyája **megegyezik** a kezdőjátékos egyénkorongjával 1 társkorongot kap, amit rátesz arra a **közös**

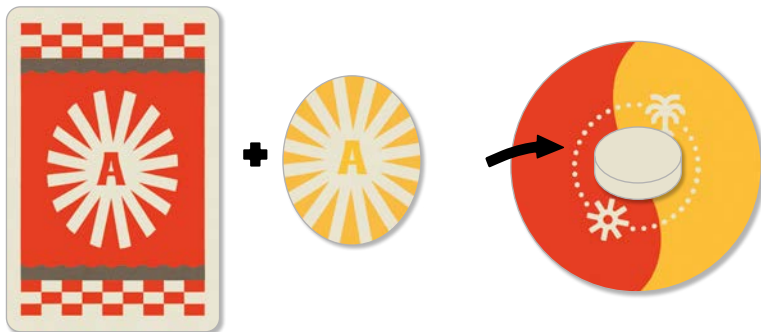
színű táblára, amelyik közte és a kezdőjátékos közt fekszik.



PÉLDA

Csenge a (piros) jól tippelte meg Andrást (sárga), ezért Csenge kap 1 társkorongot, amit rátesz a közte és András közt fekvő piros-sárga

táblára. Botond (zöld) C tippkártyájával melléfogott ezért ő nem kap semmit.



FELFEDÉS

Most megbeszélhetitek, hogy miért választotta a kezdőjátékos ezt a jelenetkártyát. A beszélgetés közben ügyeljete arra, hogy ne beszéljete a saját egyénkorongjaitokról [azok még lefordítva fekszenek előttem]. Vegyétek vissza a kezeitekbe a tippkártyáitokat. A kezdőjátékos bal oldalán ülő játékos lesz a

következő, akire tippeltek az eddig megismert módon. Őt követően, **sorban egymás után a többi játékosra is tippeltek**. A kezdőjátékosjelzőt még ne adjátok tovább.

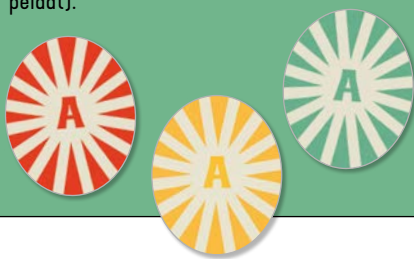
Fontos: A felfordított egyénkorongot a kör végéig hagyjátok felfordítva magatok előtt.

EGYEZÉS

Miután mindenkire tippeltetek, **hasonlítsátok össze** az előttem fekvő **egyéncorongokat**.

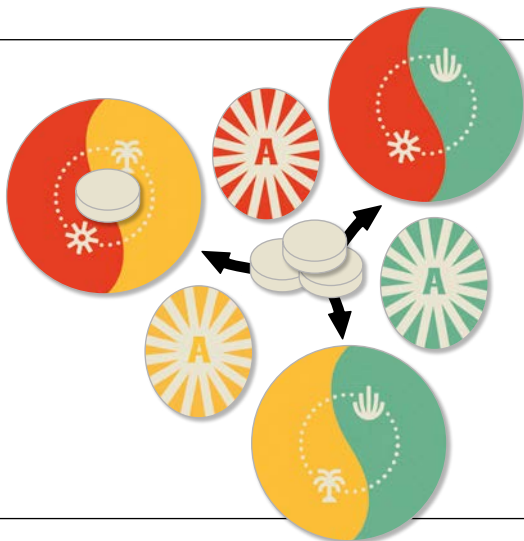
Minden játékospárnál **egyezés** van, akik előtt **azonos egyéncorongok fekszenek**. Ezek a párok egy társkorongot tehetnek a közös táblájukra. Ha több játékos is ugyanolyan egyéncorongot

tett le, akkor minden egyezésben érintett játékospár kap egy társkorongot (lásd a példát).



PÉLDA

András, Botond és Csenge is saját magát A egyénkoronggal tippelte meg és így közöttük egyezés van. Ők mind letesznek egy-egy társkorongot a közös tábláikra, tehát összesen három korongot tesznek le.



A KÖR VÉGE

Miután értékeltétek az egyénkorongokat, vegyétek vissza őket és tegyétek a többi korongotokhoz. Tegyétek ki a játékból a lejátszott jelenetkártyát. A befejezett kör kezdőjátékosa adja tovább a kezdőjátékosjelzőt a bal oldali szomszédjának. Az új kör kezdőjátékosa szintén két jelenetkártyából kiválaszt egyet és ezzel el is kezdődik az új kör.

Megjegyzés: Abban a ritka esetben, ha elfogynának a bankból a társkorongok, vegyetek le mindegyik tábláról ugyanannyi darabot és tegyétek vissza a közös készletbe.

Tipp: A lejátszott jelenetkártyákat gyűjtsétek külön, így a következő játék során az új jelenetkártyákkal játszhattok.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak az után a kör után van vége, amelyikben a játékra előkészített **jelenetkártyákból az utolsót** lejátszátok. Ekkor következik az értékelés. Minél több társkorongotok van a táblákon annál nagyobb

mértékben vagytok egy hullámhosszon. Az a két játékos, akinek a közös táblájukon a legtöbb korong gyűlt össze, ők lelki társak, akkor is, ha eddig ezt nem is tudták egymásról. Egyezés esetén több lelki társpár van a játékban.

PÉLDA

András (sárga) és Botond (zöld) közös tábláján gyűlt össze a legtöbb korong, így ők lelki társaknak bizonyultak ebben a játékban.

András + Botond

Csenge + Botond

Csenge + András



Ha ketten játszatok, akkor már amúgy is lelki társak vagytok, de vajon mennyire ismeritek egymást?

Éppen úgy, mint ahogyan a többjátékos játékvariációban, ti is társkorongokat kaptok a helyes tippekért és az egyezőségekért, és ezeket a táblákon gyűjtitek. A tippelésnél az egyénkorongotokat és a tippkártyákat mindig egyszerre lefordítva teszed ki saját magadra és a másik játékosra.

Kezdve a kezdőjátékkal felfordítjátok a kezdőjátékos egyénkorongját és a másik játékos tippkártyáját. Így megbeszélhetitek a tippeket. Megindokolhatjátok a döntéseketet.

DZSÓKERKORONG

Egyszer a játék folyamán lehetőségek van dzsókerkorong használatára azért, hogy bónuszpontot szerezzetek. Ha biztosak vagytok abban, hogy mind a ketten a megfelelő tippkártyát tettétek ki, a kártyák felfedése előtt

közösen dönthettek úgy, hogy dzsókerkorongot használtok. Tegyétek középre a dzsókerkorongot, majd fordítsátok fel a tippkártyákat. Ha tényleg **helyes** volt a megoldásotok, akkor **2 extra társkorongot kaptok**.

A dzsókerkorongot ezután tegyétek vissza a játék dobozába.

A játék végén számoljátok meg, hogy mennyi társkorongot gyűjtöttetek, majd nézzétek meg a táblázatban, hogy mennyire vagytok lelki társak.

TÁRS-KORONGOK	SZINT
0 – 4	Első közeledési próbálkozások
5 – 7	Kisebb mértékű egyezések
8 – 10	Ugyanaz a hullámhossz
11 – 13	Egy szív és egy lélek
14 – 17	Mint a borsó meg a héja
18+	100% lelki társ



A **SOULMATES-t** Németországban fejlesztették ki, és az EU-ban gyártották legalább 70%-ban újrahasznosított alapanyagokból. Amikor ez műszakilag és logisztikailag lehetséges, kerüljük a műanyag használatát. Te tudod a legjobban, mi tetszik neked, ezért a CHILI ISLAND minden játékában találsz üres kártyákat, hogy kreatívkodj! Küldd el LELKI TÁRS történeteidet, jeleneteidet angolul vagy németül a hello@chili-island.games címre.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.,
www.piatnik.hu



www.chili-island.games

© COPYRIGHT 2021 MOGLI DISTRIBUTION, D-53226 BONN, GERMANY. ALL RIGHTS RESERVED.

