



ONLINE  
TUTORIAL

easy:rules



# COLOR CODE



Julien Gupta és Johannes Berger játéka

Annika Janssen és Sandra Greiling grafikai terve és illusztrációja

## A JÁTÉK TÉMÁJA

Empátia és intuíció útján megpróbáljátok a játékosársatok szintársítását kitalálni és ezáltal az egyéni színkódját [COLOR CODE] feltérni.

Három fogalmat tesztek ki. Az egyik játékos a színkódoló. Elgondolkodik azon, hogy melyik szint társítja az egyes fogalmakhoz, és színkártyáit arccal lefelé odahelyezi.

A játékosársaknak most együtt kell működniük és meg kell tippelniük a színkódoló szintársításait a színes korongokkal. Minél gyakrabban választják ugyanazt a szintet, annál több szintet érnek el együtt.

*Minden játékosnak sok szerencsét és jó szórakozást kívánunk!*

## TARTALOM

### 8 SZÍNES KORONG



1

### 1 FOGALMTÁBLA

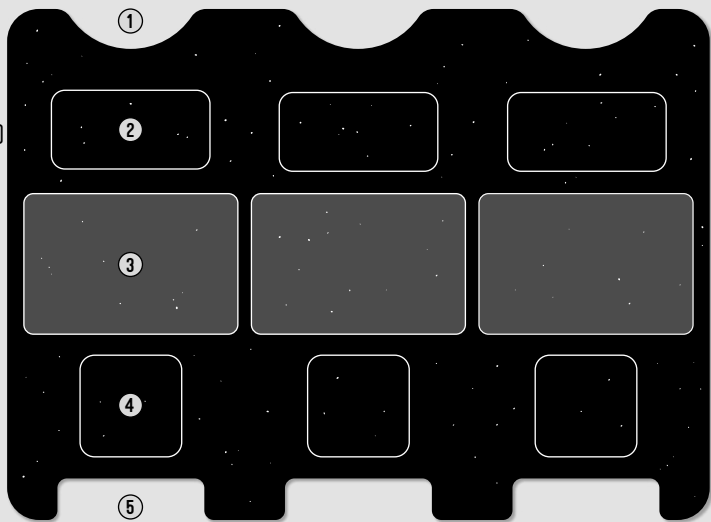
Helyek a következőknek:

- 1 színes korongok (csapatok)
- 2 bónuszlapok
- 3 fogalomkártyák
- 4 dzsókerlapkák
- 5 színkártyák (Color Code)

Előoldal



Hátoldal



### 4 8 SZÍNKÁRTYA

# ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Az kezdő a játékot, aki a legszínesebb ruhában van. Maga elé fekteti a **fogalomtáblát** úgy, hogy a kártyahelyek legyenek felé.
- 2 A **hatszögletű Color Code táblát** fektessétek az asztal közepére. Tegyétek a megfelelő mezőkre a **dzsókerlapkákat** és a **bónuszlapokat**.
- 3 Keverjétek meg a **fogalmakártyákat**, majd számoljatok le a játékosok számától függően lapokat:

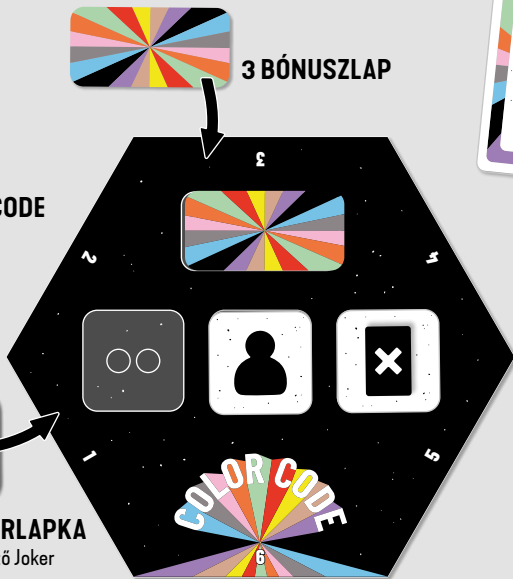
Játékosok	2	3	4	5	6
Fogalmakártyák	18	18	12	15	18

Tegyétek ezeket a paklikat lefordítva a Color Code tábla mellé. Azokat a fogalmakártyákat, amiket nem használtak, tegyétek vissza a játék dobozába. Azért, hogy mindannyian ugyanannyiszor legyetek szinkódolók, négy és öt játékos esetén kevesebb fogalmakártya kerül a játékba. Így nehezebb lesz a maximális pontszámot elérni, de gyorsabb lesz egy új fordulót játszani.

- 4 A Color Code játékban 8 színkártya van. A játékban résztvevők megkapják a 8 színes korongot. A megmaradt színkártyákat és az azokhoz tartozó színes korongokat (lila, narancssárga és rózsaszín) egyelőre hagyjátok a játék dobozában. Ezekre akkor lesz szükségetek, amikor a „Színes nyüzsgés” moduldal játszatok.

- 2 **1 COLOR CODE TÁBLA**

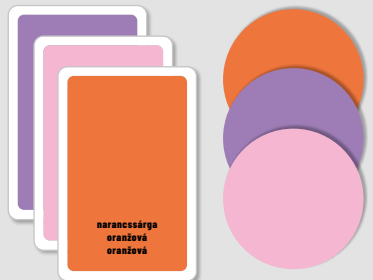
- 6 **DZSÓKERLAPKA**  
3x2 különböző Joker



- 3 **SZÍNKÁRTYA ÉS SZÍNES KORONG**  
a „Színes nyüzsgés” modulhoz



- 3 **133 FOGALMKÁRTYA**  
ezekből 6 üres kártya és 18 „Extra Spicy” kártya (16 éven felülieknek), amiket bekeverhettek a fogalmakártyák közé, ha izgalmasabban akartok játszani.



## JÁTÉKMENET

Először a szinkódoló letesz három szint a fogalmakhoz, majd a többiek is, végül értékeltek.

A szinkódoló felfordítva letesz három fogalmakártyát a fogalomtáblára és felolvassa a fogalmakat. Közben magában elgondolkodik azon, hogy melyik fogalomhoz milyen szint társítana. Ez egy személyes érzésekre és gondolatokra alapozott színasszociáció.

A kiválasztott színeknek a többiek számára majd kitalálhatóknak kell lenniük – ők együtt, egy

csapatként gondolkodnak majd.

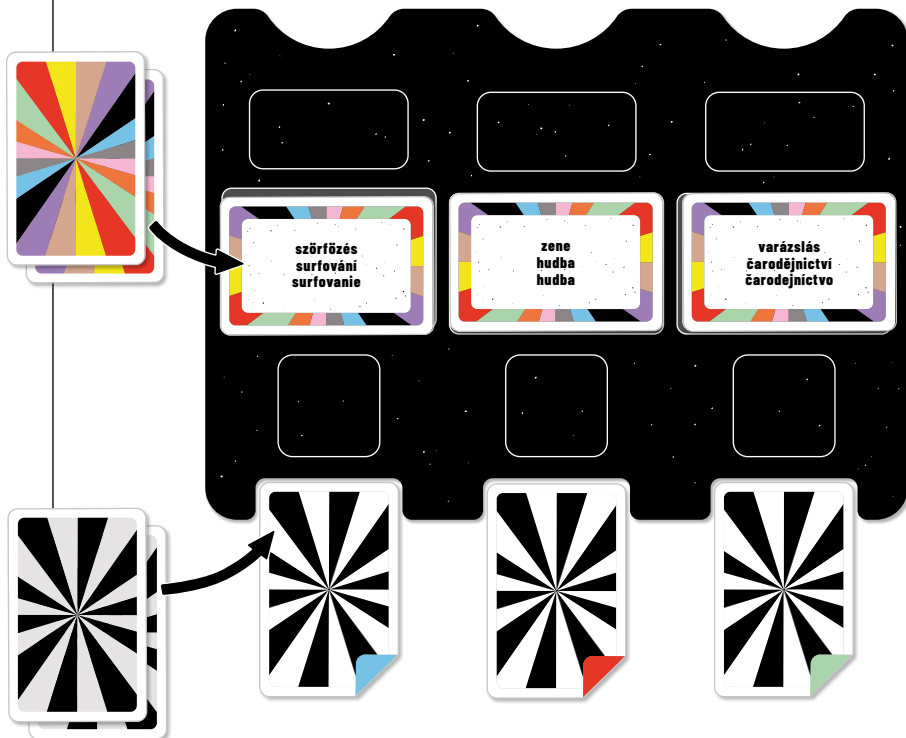
Amíg a szinkódoló gondolkodik a csapattagok nem adhatnak neki semmilyen tanácsot, a szinkódoló pedig semmilyen információt nem adhat a csapatnak semmilyen módon.

Miután a szinkódoló mindegyik fogalmakártya alá lefordítva letett egy-egy szinkártyát, a maradék szinkártyákat lefordítva maga mellé teszi. Mindegyik fogalomhoz csak egy szint társíthat, tehát a Color Code három különböző színből áll.

## PÉLDA

Példánkban a szinkódoló kiválasztott három szinkártyát és letette a következő fogalmak alá:  
**Szörfözés – Zene – Varázslat.**

A döntését magában a következőkre alapozta: vizen szörfözünk, ami kék; a zene maga a szenvedély ami piros; a zöld számára pedig egy mágikus szín.



## A CSAPAT

Most a csapaton a sor! A csapattagok közösen egy beszélgetés során elgondolkodnak azon, hogy a színkódoló milyen színeket választhatott. Közben megpróbálnak „belehelyezkedni” a színkódoló gondolataiba, ehhez empátiára és intuícóra van szükségük. Amikor döntöttek, **kiválasztják** a döntésük szerinti **színes korongokat**.

Minden körben van egy **színmester**. Ő a színkódoló jobb oldalán ülő játékos. Az ő feladata az, hogy vezesse a csapattagok közötti beszélgetést, és

ha nem jutnak döntésre egy szint illetően, akkor ő hozza meg a döntést. Eközben a színkódoló természetesen semmilyen megjegyzést nem tehet, semmilyen jelet nem adhat.

*Megjegyzés: Két játékos esetén nincsen színmester a játékban*

A színmester leteszi a **három kiválasztott színes korongot** a fogalomtáblához a fogalomkártyák felett kialakított helyekre. Ezzel a csapat **„bejelentette”** a **Color Code** megoldását. A bejelentés után ezen már nem változtathatnak.

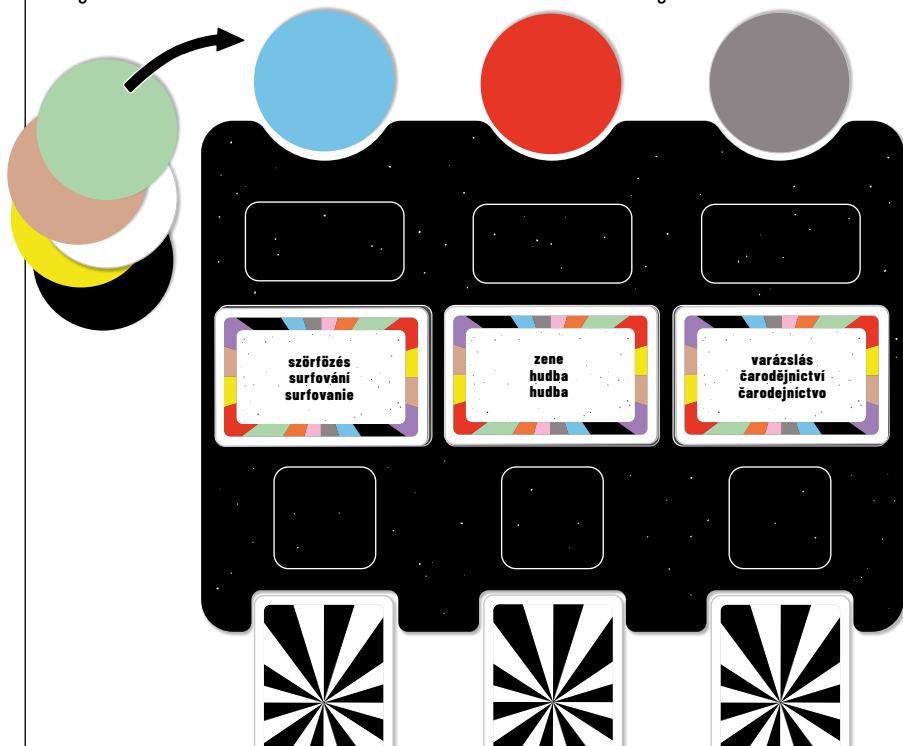
## PÉLDA

Példánkban a csapat megfjtéséhez vezető beszélgetés a következők szerint történik:

„A **szörfözésre** a fehér jó lehet a szörfdeszka színe miatt, a sárga pedig a tengerparti homok miatt lenne jó, viszont a kék a legvalószínűbb a tengervíz színe miatt.”

„A zenére illik a barna a hangszerek színe miatt, de a **zene** szeretete sokkal dominánsabb fogalom, ezért a piros a legjobb döntés.”

„A varázslat színében nem tud a csapat döntésre jutni. A színmester a szürke szint választja, amit szürke Gandalf megemlítésével támaszt alá.”



## A COLOR CODE

Miután a csapat „bejelentette” a Color Code megoldását, következik a leleplezés.

**A szinkódoló egymás után felfordítja a szinkártyákat.** Most lehetőségek van arra, hogy elmondjátok a gondolataitokat, vagy alátámasszátok a döntéseiteket. Végül értékeljétek ki a Color Code-ot. Tegyétek **lefordítva** a Color Code tábla 1-es oldala mellé azokat a fogalmkártyákat, amikhez a csapat és a szinkódoló ugyanazt a szint választotta. Ezzel a játékos és a csapat teljesítette az 1. szintet.

A Color Code tábla minden oldala egy szintnek felel meg. Akkor **teljesítettetek egy szintet**, amint ott **2 fogalmkártya** fekszik.

A következő lapokat azután az arra következő szintre teszitek majd [először 1-es, azután 2-es, majd 3-as és így tovább].

*Megjegyzés: A 6. szint oldalához bármennyi kártyát vagy bónuszlapot tehettek.*

*Ha sikerül 2 darabnál több lapot odatennetek, akkor elértétek a Highscore-t azaz a legmagasabb pontot [lásd lent].*

## PÉLDA

A szinkódoló felfordítja a lapokat.

**Szörfözés** → szinkódoló – kék → Csapat – kék

**Zene** → szinkódoló – piros → Csapat – piros

**Varázslat** → szinkódoló – zöld → Csapat – szürke  
→ két egyezés!

A szinkódoló fogja a „szörfözés” és „zene” fogalmkártyákat és leteszi őket a Color Code tábla mellé. Ezzel a csapat teljesítette az első szintet.



## KÖVETKEZŐ KÖR

A leleplezés után véget ér az aktuális kör. Vegyétek vissza a szinkártyákat és a szinkorongokat. Az óramutató járásával megegyező irányban a következő játékos magához veszi az összes szinkártyát ő lesz ebben a körben a szinkódoló.

A szinkódoló felfordítja a táblára fektet **három új fogalmkártyát**.

## A JÁTÉK VÉGE

**Addig folytatjátok a játékot, míg nem tudtok újabb fogalmkártyát felfordítani.**

Amikor a játék véget ér, következik a kiértékelés. Egy szintet akkor teljesítettetek, ha legalább két kártya fekszik a Color Code tábla azon oldalán. Mennyi szintet teljesítettetek?

- 1 Amatőrök
- 2 Tudjátok ezt jobban is
- 3 Megfelelő
- 4 Jó teljesítmény
- 5 Színszakértők
- 6 Kiváló színérezékelők
- 6+ Highscore

**Most már elkezdhetek játszani! Az első körök után, miután már ismerni fogjátok a játékmenetet, akkor olvassátok el a következő szakaszokat.**

## DZSÓKERLAPKÁK

A színkódoló elhasználhat **fogalmanként egy dzsókerlapkát** arra, hogy segítse a csapatot a színasszociációja megfejtésében. Ilyen esetben letesz **egy dzsókerlapkát a fogalmkártya elé a megfelelő mezőre**. Ha a színkódoló nem akar vagy nem tud több dzsókerlapkát letenni, **a csapat következik**. A kör végén az elhasznált dzsókerlapkát vissza kell tenni a játék dobozába.



**BENNFENTES** A színkódoló a dzsókerlapka lerakása után **megnevez egy játékost**. Ezzel utal egy közös élményre, ami segíthet a színasszociációban.

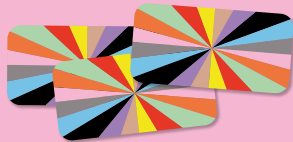


**SZÍNSZŰRŐ** A színkódoló a dzsókerlapka lerakása után **felfordít egyet az előtte fekvő színkártyákból**. Ezzel jelzi, hogy azt a színt egyik fogalomhoz sem tette oda.



**50/50** Amikor a színkódoló ezt a dzsókerlapkát teszi le, **a csapat egy fogalomhoz két színcorongot tehet**.

## BÓNUSZLAPOK



Amikor a csapat nagyon biztos egy szín kiválasztásában, akkor azelőtt, mielőtt letennék a színcorongokat, fogalmkártyáknént lehetnek egy bónuszlapot. Ezt a színmester teszi le a kiválasztott fogalmkártyához.

Fogalmanként csak egy bónuszlapot tehetnek le, de egy fogalomhoz le lehet tenni egy bónuszlapot és egy dzsókerlapkát is.

Ha a megfejtéskor megegyeznek a színek, akkor a bónuszlapot a fogalmkártyával együtt kell a Color Code tábla megfelelő oldala mellé tennetek. Ott a bónuszlap megfelel egy fogalmkártyának.

Ha nem felelnek meg a színek, akkor a bónuszlapot ki kell tennetek a játékból.

## PÉLDA

A színkódoló a Bennfentes korongot teszi a Kerékpár fogalom mellé, majd megnevezi az egyik játékosársát, aki tudja, hogy neki sárga kerékpárja van. A csapat biztos a színben, ezért a színmester letesz egy bónuszlapot a fogalomhoz. Mivel a megfejtéskor a színek megegyeznek, a bónuszlap a fogalmkártyával együtt a Color Code tábla mellé kerül.



## SZÍNES NYÜZSGÉS MODUL

A még több színért és nyüzsgésért próbáljátok ki ezzel a modullal is a játékok!

Helyezzétek készenlétbe a három extra színhez (lila, rózsaszín és narancssárga) tartozó szinkártyákat és korongokat. A játék folyamán minden alkalommal, amikor **teljesítitek az első három szint egyikét**, tegyétek be a játékba az egyik extra szín elemeit. A **következő körtől** a szinkódoló használhatja az extra szinkártyákat is, a csapat pedig az extra szinkorongokat is.



## PARTI JÁTÉKVARIÁCIÓ

### 7 játékosról:

Ezt a játékot akár 18 fő is együtt játszhatja [Ha sikerül többet játszaniotok, küldjétek nekünk erről az eseményről egy képet!] Számoljátok le 18 fogalomkártyát és lehetőség szerint egyenlően osszátok el a játékosok között. Amikor egy játékos lesz a szinkódoló, akkor leteszi a fogalomkártyáját/it

a fogalomtáblára [1 vagy 2 mező üresen marad]. A szabályok azzal a kivétellel változatlanul érvényben maradnak, hogy a fogalomtáblán nem mindig 3 fogalomkártya fekszik. Válasszatok az első körre egy szín mestert [a parti játékvariációban nagyon fontos]. A későbbi körökben mindig az lesz a színmester, aki az előző kör szinkódolója volt.

A Color Code játékot Németországban fejlesztették ki, és az EU-ban legalább 70% -ban újrahasznosított anyagokból gyártották. A kártyák körüli fólia biológiailag lebomlik, minden alapanyag teljesen műanyagmentes.

Ti tudjátok a legjobban, hogy mit szerettek, ezért a CHILI-ISLAND minden játékába berakott pár üres kártyát, legyetek kreatívak!

Küldjétek el a különös feladványaitokat szinkóddal együtt a [hello@chili-island.games](mailto:hello@chili-island.games) címre.



[www.chili-island.games](http://www.chili-island.games)

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100., [www.piatnik.hu](http://www.piatnik.hu)



 [chili\\_island\\_games](https://www.instagram.com/chili_island_games) #colorcodegame

© COPYRIGHT 2021 MOGLI DISTRIBUTION, D-53225 BONN, GERMANY. ALL RIGHTS RESERVED.