



Szellemtinta

ÜZENETEK A TŰLVILÁGRÓL

JÁTÉKSZABÁLY

ÁTTEKINTÉS

Elismert médiumok versengenek, hogy elsőként találják meg a titkos tárgyat, amiről titokzatos szellemek suttognak, üzeneteket küldve a túlvilágról.

Az alábbi játékszabály a 4 fős játékra vonatkozik, de többen is tudtok játszani.*

Két csapat van, és mindkettőt 1 médium és 1 szellem alkotja. Van egy titkos tárgy, amelyről mindkét szellem tudja, hogy mi az. Mindkét szellem célja az, hogy az ő csapattársa találja ki, mi a titkos tárgy. A médiumok felváltva adnak a tárgyra vonatkozó titkos kérdéskártyákat a szellemeiknek. A szellem lassan leírja a választát (jel), betűről betűre, amíg a médiuma félbe nem szakítja. Az első médium, aki helyesen tippeli meg a tárgyat, megszerzi csapátának a győzelmet.

*Több, mint 4 játékos:

A plusz játékosok médiumok. Az egy csapatban játszó médiumok osztoznak a kártyákon, együttműködnek és titokban kommunikálnak egymással. Bármelyikük mondhatja, hogy „Silencio”.



Nap csapat oldala Hold csapat oldala



100 kérdéskártya



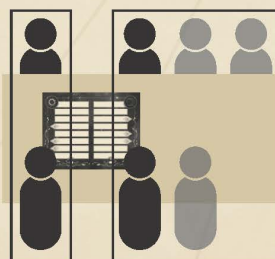
50 tárgykártya



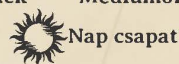
2 ceruza

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Alkossatok 2 csapatot: a Nap csapatát és a Hold csapatát.
2. Döntsétek el, hogy a csapatotokban ki lesz a szellem, és ki lesz a médium.
3. Mindkét médium húzzon 7 kérdéskártyát, amelyeket titokban nézzen meg.
4. Együtt, a Nap és a Hold csapat szellemei húznak 1 tárgykártyát, amelyen osztozni fognak. Anélkül nézzék meg a kártyát, hogy a médiumok látnák. Közös döntést hoznak el, hogy melyik szó lesz ebben a játékban a tárgy. (Ennek megbeszéléséhez használhatják a számokat.)



Szellemek Médiumok



ÜLÉSREND

A JÁTÉK MENETE

A csapatok felváltva kerülnek sorra, a Nap csapattal kezdve. A saját körében a csapat maga felé fordítja a jegyzetömböt. A csapat médiuma dönt, hogy **FELTESZ EGY KÉRDÉST** vagy **MEGTIPPELI A TÁRGYAT**, majd az alábbi lépéseket követi:

FELTESZ EGY KÉRDÉST – VAGY – **MEGTIPPELI A TÁRGYAT**

(hogy kapjon egy jelet)

1. Te, a médium, kiválasztasz 2 kérdéskártyát a kezedből, amit átadsz a szellemednek.
2. A szellem kiválaszt 1-et, amire válaszolni fog, ezt visszaadja neked, a másikat pedig képpel felfelé eldobja.
3. A szellem lassan elkezd írni a jelet a csapatotok következő mezőjébe a jegyzetömbön. A jelnek a tárgyra vonatkozó kiválasztott kérdést kell megválaszolnia.
 - ▶ A szellemeknek hangosan ki is kell mondaniuk a betűket, miközben leírják őket. ◀•
4. Ha úgy érzed, tudod, hogy mi az a jel, amit a szellem ír, mondd, hogy „**Silencio**.”. A csapat szellem tagja abbahagyja az írást. (Ha még éppen egy betűt írt, azt befejezi, aztán áll meg.)
5. Tedd a megválaszolt kérdést képpel lefelé magad elé. Később még rákukkanthatsz, ha elfelejtetted.
6. Húzz 2 kérdéskártyát.

(hogy megpróbáljon nyerni)

1. Te, a médium, beírod a csapatotok következő mezőjébe a jegyzetömbön a tipped első betűjét, és hangosan ki is mondd.
 - ▶ Ha a betű helyes, a szellem kopog egyet az asztalon. Ezután írd le a következő betűt, és mondd is ki hangosan. Ezt addig folytassátok, amíg el nem hibázol egy betűt vagy be nem fejezed a tipped.
 - ▶ Ha a betű helytelen, a szellem a szája elé teszi az ujját. Húzd át a helytelen betűt. A körötök véget ért.
2. Ha bejezted a tippedet, írd a végére egy pontot. Ha helyesen leírtad a tárgyat, a csapatotok győzött!

Nem jár érte büntetés, ha helytelenül tippelsz, de elvesztesz egy kört, ahol egy újabb jelet kaphattál volna.

TIPPEK

Médiumoknak: Amint lehet, mondd, hogy „**Silencio**”. Jobb hamar mondani, hogy a másik csapat ne szerezzen túl sok információt.

Szellemeknek: Olyan jelet válassz, ami egyértelmű lesz a médiumodnak néhány betűből is. Lassan írd, hogy legyen elég ideje „**Silenciót**” mondani.

Milyen jeleket adhatok? →

JELEK

- ▶ A jelnek mindig a tárgyra vonatkozó kiválasztott kérdést kell megválaszolnia
- ▶ A jelek csak betűkből és szóközből állhatnak
- ▶ A jelnek olyan nyelven kell lennie, amit minden játékos ért
- ▶ A jel sosem tartalmazhatja a tárgyat semmilyen formában (például ha a tárgy „repülőgép” a jel nem lehet „repülő” vagy „gép” vagy „repülés”)

Ezeket túl a szellemek bármilyen tetszés szerinti jelet használhatnak: lehetnek szótári szavak, tulajdonnevek, és akár kitalált szavak is! Akár több szóból álló kifejezéseket is használhattok, de legyetek óvatosak, mert ezek gyakran túl sokat árulnak el.

SZEMES MEZŐK

Ha a csapatotok egy olyan mezőben kezdi a kört, ahol szemikon található, akkor a csapat médiuma kiválasztja a jegyzetömbön látható valamelyik jelet, hogy megtudja annak következő betűjét (akármelyik csapat jelét választhatja). A szellem, aki a választott jelet adta, hozzáírja a következő betűt a jelhez. Ezután a csapatod köre a szokásos módon folytatódik.

PÉLDA EGY KÖRRE

Erika, az egyik médium 2 kérdéskártyát ad át Mátyásnak, a csapata szellemének. Mátyás a „Miből készült?” kérdést választja, megmutatja Erikának, a másik kártyát pedig eldobja. A tárgy a „naptár” ezért Mátyás válasza a „papír” lesz. Mátyás elkezdi írni az üres mezőbe a „P A P” betűket, minden betű után szünetet tart. Erika úgy gondolja, a „papír” lesz a jel, ezért „Silenciót” mond, hogy a válasz többi része titokban maradjon a másik csapat előtt.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mi történik, ha a médium nem mond „Silenciót”? — Ha a szellem leírja a jel utolsó betűjét is, és a médium még nem mondta, hogy „Silencio”, akkor a szellem egy pontot tesz a jel végére, ezzel jelezve, hogy a szó teljes.

Mit tegyek, ha nem tetszenek a kérdéskártyáim? — Játékonként egyszer mindkét csapat médiuma eldobhatja a kérdéskártyáit képpel felfelé, és húzhat helyette 7 újat.

Mi történik, ha az összes mező betelt a jegyzetömbön? — Ha egyik csapat sem **TIPPELI MEG A TÁRGYAT** helyesen a 8 forduló során, akkor mindkét csapat veszít.

Utánanézhettek dolgoknak? — A szellemek igen, a médiumok nem.

Beszélgetés az asztalnál — A szellemek nem adhatnak semmilyen extra útmutatást. Vigyázatok, hogy ne mondjatok olyasmiket, mint „ez a jel nehéz lesz”!



▶ Ha bármi kérdésed van a játékkal kapcsolatban,
keress minket a következő címen: info@gemklub.hu

