

HALADÓ JÁTÉK

Ebben a játékváriációban nem aktív játékosal kezdünk. Minden játékos egyszerre játszik, versenyezve, hogy elsőként találjon meg egy meghatározást, ami 3 lapkát jellemez a játéktábláról (egyet az A, egyet a B és egyet a C oszlopból). Az első játékos, akinek sikerült kitalálni egy meghatározást, felkiált, hogy „Guess What!”, ezáltal ő lesz az aktív játékos.

Ezután megosztja a többiekkel a meghatározását.

A pontozó kártyákat a megfejtések beállításának sorrendjében, kupacba rendezve kell lehelyeznie a játékosoknak az asztal közepére. Annak a játékosnak a pontozó kártyája lesz a kupac alján, aki elsőként állította be a megfejtését, majd erre teszi a sorban következő játékos, és így tovább.

A játékosok versenyeznek abban is, hogy minél gyorsabban találják meg, és állítsák be a pontozó kártyájukon a megfejtést, ezáltal tudnak több pontot szerezni.

Az utolsó játékos, akinek a kupac tetejére kerül a pontozó kártyája, helyes megfejtés esetén (mindhárom lapkát helyesen állította be) 1 pontot kap. A sorban utána következő játékos 2 pontot és így tovább. Az aktív játékos, minden helyes megfejtést adó játékos után kap 1 pontot.

Továbbá, abban az esetben, ha az aktív játékos csak egyetlen szót mondott, mint meghatározás, a helyes megfejtést adó játékosok, beleértve magát is, további 1 extra pontot kap a helyes megfejtések pontozásakor.



GUESS WHAT!™



8 éves kortól, 3-4 játékos részére, 20 perces játékidővel

A DOBOZ TARTALMA:

- 1 játékszabály
- 110 szimbólum lapka
- 1 játéktábla
- 4 pontozó kártya (játékosonként 1 db)



A JÁTÉKRÓL

A Guess What! játék egy gyors, kreatív, gondolkodtató társasjátékban, melyben 3 képet egyetlen meghatározással kell jellemezned. A meghatározásod alapján kell játékosársaidnak kitalálni, hogy melyik 3 lapkát választottad.

A JÁTÉK CÉLJA

A körökben, amikor te vagy az aktív játékos titokban választanod kell a játéktáblán lévő lapkák közül hármat. A rajtuk szereplő képeket kell majd meghatároznod játékosársaidnak, úgy hogy a játékosok megfejtsék melyik lapkákra gondoltál.

A többi játékos helyes megoldásáért kapsz pontokat, és akinek a játék végére a legtöbb pontja gyűlik össze, megnyeri a játékot.

ELŐKÉSZÜLET

Helyezzétek az asztal közepére a játéktáblát.

Keverjétek meg a szimbólum lapkákat, és képpel lefelé fordítva alkossatok belőlük húzó paklit a játéktábla mellett.

Minden játékos kap egy pontozó kártyát, ezen fogja nyilvántartani a játék során a pontszámait (alsó részén), illetve jelölni a tippjeit, beállítani a megfejtését a körökben (felső részén).

Minden játékos 0 ponttal kezdi a játékot.

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, mint aktív játékos. Körönként az aktív játékosok az óramutató járásának irányában váltják egymást.



Importálja:
GémKer-Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u. 30. www.gemker.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

A JÁTÉK MENETE

Minden körben az aktív játékos a játéktáblát feltölti kilenc szimbólum lapkával, képpel felfelé fordítva.

Ezután az aktív játékosnak 1 perc áll rendelkezésére, hogy kiválaszt három lapkát, és kitalálja azt a meghatározást, amelyet megad a játékosársainak – egy lapkát kell az A oszlopból, egyet a B és egyet a C oszlopból választania.

A választás után titokban beállítja a pontozó kártyáján a választott lapkák elhelyezkedését, majd a pontozó kártyáját lefelé fordítva leteszi maga elé. Ezután mondja csak ki hangosan, jól érthetően, minden játékos által jól hallhatóan a meghatározását. Például: Utazás.

Bármit lehet meghatározásnak használni:

szó, szólás-mondás, mondat, név, idegen szó, mozifilm címe, karakter, egy dal vagy egy népszerű kifejezés – bármi lehetséges. De ha Te vagy az aktív játékos, óvatosnak is kell lenned: abban az esetben, ha a játékosársaid nem fogadják el a meghatározásodat, túl könnyűnek, beszédesnek vélik, nagyon gyorsan ki kell találnod egy újabbat helyette.

Ha az aktív játékos nem tud egyetlen meghatározást sem kitalálni, három lapkát lecserélhet a játéktábláról, újakat felhelyezve a húzó pakliból. Ezután viszont már csak 30 másodperce marad az új meghatározásra (az egy perc helyett).

Miután az aktív játékos megadta a meghatározását, a játékosok egyszerre kezdik el keresni és a saját pontozó kártyájukon beállítani a kerekék segítségével a meghatározás alapján az általuk gondolt három helyes lapka elhelyezkedését a játéktáblán. Amint valamelyik játékos úgy gondolja, hogy kész van a megoldással, képpel lefelé fordítva maga elé teszi a saját pontozó kártyáját.

Amint az összes játékos elkészült, megfordítják a pontozó kártyájuk, és felfedik választásaikat. Minden játékos összehasonlítja a pontozó kártyáját az aktív játékos kártyájával. A pontozás az alábbiak szerint történik:

- egy megfejtés csak akkor számít helyesnek, amennyiben mindhárom lapka helyét jól állította be a játékos
- minden játékos helyes megfejtésért 1 pontot kap
- az aktív játékos minden helyes megfejtést adó játékos után kap 1 pontot.
- helytelen, téves megfejtésért nem jár pont.

Minden játékos beállítja a pontozó kártyáján a kapott pontokat, majd hangosan bemondja a pontjainak az értékét, mivel a pontok nem titkosak.

A játéktáblán lévő kilenc szimbólum lapkát eltávolítjuk, és kezdődhet egy újabb kör.

Megjegyzés:

- *abban az esetben, ha az aktív játékos semmilyen meghatározást nem tud kitalálni a körében, lehetősége van passzolni. Ekkor a soron következő játékosnak 30 másodperc áll rendelkezésére, hogy kitaláljon egy meghatározást a játéktáblán lévő szimbólum lapkákat használva.*
- *ha a játék során elfogynak a húzó pakliból a szimbólum kártyát, egyszerűen keverjük össze a korábban használt lapkákat, és alkossunk új paklit belőlük.*



A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, amint egy kör végén legalább egy játékosnak sikerül 12 pontot összegyűjtenie. A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri meg a játékot. Döntetlen esetben a játékosok egy mindent eldöntő végső fordulót játszanak egymás ellen.

JÁTÉKVARIÁCIÓK

A Guess What! társasjátékban végtelen lehetőségek rejlenek! Lejebb találsz néhány játékvariációt, de nem akarjuk behatárolni kreatitásodat, találjatok ki magatoknak új variációkat!

GAME SHOW JÁTÉK

A játékban egy játékos a játékmester szerepét ölti magára. A játékmester nem kap pontozó kártyát, soha nem tippel és nem szerez pontot. Ő felelős az összes meghatározás kitalálásáért a játék során. Minden körben az első játékos, aki helyes választ jelöl meg a pontozó kártyáján (mindhárom lapka helyét helyesen jelölte meg), 1 pontot szerez. Az a játékos, akinek elsőként sikerül 10 pontot szereznie, megnyeri a játékot.

EGYÜTTMŰKÖDÉS JÁTÉK (2 vagy több játékos részére)

Ebben a játékvariációban, a játékosok csapatokban dolgoznak az idő ellen. A játékosoknak 5 perc áll rendelkezésükre minél több feladvány megfejtésére.

A játék kezdetén töltjük fel a játéktáblán kilenc szimbólum lapkával. Amint a játéktábla elkészült, a játékosok megpróbálnak kitalálni egy meghatározást, amely 3 lapkát is jellemez a játéktáblán. Ne felejtsetek el, egy az A oszlopból, egy a B és egy a C oszlopban kell, hogy legyen.

Az első játékos, akinek eszébe jutott egy megfelelő meghatározás, felkiált, hogy „Guess What!” ezzel elnyeri az aktív játékos lehetőséget. Ezután megmondja a többieknek a kitalált meghatározást, akik együtt próbálják meg megtalálni a megfelelő megoldást (3 lapkát).

Ha a megfejtés helyes, a játékosok elvesznek egy lapkát a játéktábláról, ez jelzi, hogy 1 pontot szereztek. A játéktáblán maradt 8 lapkát eltávolítják a tábláról, és újakat helyeznek el a következő kör megkezdéséhez.

Ha a megfejtésük helytelen volt, nem kapnak pontot a játékosok. Az aktív játékos egy oszlopban található lapkákat (A, B vagy C oszlopban lévőket) kicseréli a húzó pakliból újakra, és kezdődhet a következő kör.

Miután letelt az 5 perc, a játék véget ér, a játékosok megszámozzák az összegyűjtött pontjaikat. A játék célja, hogy jobbak legyünk minden játékkal korábbi játékainknál, vagy magasabb pontszámot érjünk el, mint a másik csapat.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVARIÁCIÓ

A szabályok megegyeznek a fenti együttműködés játék szabályaival; de az egyszemélyes verzióban a játékosok nem fejtik meg a rejtvényt, csak megpróbál adott idő alatt minél több meghatározást kitalálni.

SZAKÉRTŐ JÁTÉK

Ennek a variációnak a szabályai megegyeznek az alapjáték szabályaival. Egyetlen különbség, hogy az aktív játékos abban az esetben, ha minden játékos helyes megfejtést ad, nem kap pontot.