

JÁTÉKVÁLTOZATOK

A játék nehézségét igazíthatjátok a Harry Potter-világban való jártasságotokhoz. Ehhez **3 kategóriára** osztottuk a kártyákat:

★ A „**Tanuló**” kártyákra, mindenki által ismert, általános szavakkal.

★★ A „**Professzor**” kártyákra, ha olvastátok a könyveket vagy láttátok a filmeket.

★★★ Az „**Igazgató**” kártyákra, ha igazán nagy rajongók vagytok.

A játék elején válogassátok szét a kártyákat a rajtuk lévő jelzés szerint ★, ★★ és ★★★, majd vegyétek el a választott kategória összes kártyáját, és **bármennyit a könnyebb kategóriákból.**

Keverjétek meg őket, és húzzatok 30 kártyát. Kezdődhet a játék!



GYIK

- ✦ **A csapatom több, mint 2 emberből áll; kinek a válasza számít a 2. és 3. fordulóban?**
Mindig csak az első válasz számít. Még ha a második válasz helyes is lenne, a kártyát nem nyertétek meg.
- ✦ **Mit tegyünk, ha az utalásokat adó játékos szabálytalan dolgot csinál a kártya kitaláltása közben?**
Tegyétek a kártyát a húzópakli aljára. Folytassátok a fordulót.
- ✦ **Használhatok kézzmozdulatokat vagy hangokat az első két forduló során?**
Nem, ezeket csak a harmadik fordulóban használhatjátok.
- ✦ **Kiválaszthatjuk, hogy melyik játékos adja az utalásokat?**
Nem, a csapattagok felváltva kerülnek sorra ebben a szerepben.
- ✦ **Ha kiürül a húzópakli, kitalálthatom a csapattal az elrontott vagy átugrott kártyákat?**
Nem, az elrontott vagy átugrott kártyákat tegyétek félre ebben a körben.
- ✦ **Hogyan jätsszunk páratlan számú játékokkal?**
A csapatoknak nem kell ugyanannyi tagból állniuk. Azonban figyeljetek rá, hogy a csapatokon belül egymás után következzenek a játékosok.

© REPOS PRODUCTION 2021 FOR THE CURRENT ADAPTATION. ALL RIGHTS RESERVED.
© R&R GAMES (USA) 2000. ALL RIGHTS RESERVED UNDER EXCLUSIVE LICENCE TO REPOS PRODUCTION FOR EUROPE.
HARRY POTTER CHARACTERS, NAMES AND RELATED INDICIA ARE © & ™ WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. WB SHIELD.
© & ™ WBEI. WIZARDING WORLD TRADEMARK AND LOGO © & ™ WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC.
PUBLISHING RIGHTS © JKR. (S19)

Gyártó: Repos Production SRL • +32 471 95 41 32 • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium • www.rprod.com
R&R Games • 813-835-0163 • PO Box 130195, Tampa • FL 33681 – USA • www.rrngames.com

Importálta: Gémker-Gémklub Kft. • Stefánia út. 45. • 1143 Budapest – Magyarország • www.gemker.hu • info@gemker.hu

Time's Up! is a game by Peter Sarrett also available in English at © R&R Games, Inc.
Original development: Cédric Caumont & Thomas Provost aka « Les Belges à Sombroses ».
Development of this version: the Repos Production team.

A játék szigorúan csak magánjellegű szórakozásra használható.

WIZARDING WORLD Harry Potter



SZABÁLYOK

A JÁTÉK CÉLJA

A *Time's Up! Harry Potter* egy 3 fordulóból álló csapatjáték.
Minden fordulóban találjatok ki annyi szót, amennyit csak tudtok!

ELŐKÉSZÍTÉS

Alkossatok legalább két főből álló csapatokat.
Döntsetek el, hogy a kártyák **fekete vagy fehér oldalával** szeretnétek játszani.

Osszatok szét 30 kártyát az összes játékos között. Minden játékos nézze meg a kártyáit a többiekét eltakarva. Ha egy kártya nem tetszik egy játékosnak (mert túl összetett, ismeretlen számára, vagy bármely más okból), lecserélheti egy új kártyára.

Amint minden játékos elolvasta a kártyáit, keverjétek össze az összes kártyát, és csináljatok belőlük egy húzópaklit. Válasszatok egy csapatot, akik elkezdik a játékot.

Most már kezdődhet a játék! ⚡



Hedvig™

1

Harry Potter
háziállata



ELSŐ FORDULÓ: KÖRÜLÍRÁS

Egy játékosnak annyi ideje van minél több szót kitalálnia a csapattársaival, amíg lejár a homokóra.

A játékos felhúzza a legfelső kártyát, és **azt mondhat róla, amit csak szeretne. De nem teheti meg, hogy:**

- › azonos szótöről eredő szavakat használ vagy olyanokat, amelyek szókapcsolatban állnak a kártyán lévővel;
- › olyan szavakat használ, amelyek „hasonlón hangzanak”;
- › lefordítja a kártyát egy másik nyelvre;
- › lebetűzi a szót hangokkal vagy betűkkel.

A játékos csapata **annyit tippelhet, amennyit csak szeretne.**

Amint kitalálták a szót, a játékos **képpel felfelé** leteszi a kártyát az asztalra, és felhúzza a következő kártyát.

A játékos **dönthet úgy, hogy kihagyja a kártyát.** Ebben az esetben képpel lefelé leteszi a húzópakli mellé.

Ha lejárt az idő, az éppen felhúzott kártyát az összes ki nem talált, kihagyott és rosszul megtippelt kártyával együtt keverjétek össze a húzópaklival a következő csapat számára.

Ha az összes kártyát kitaláltatok, írjátok le a csapatok által kitalált kártyák számát, majd kezdjétek el a következő fordulót a soron következő csapattal.

Tipppek: Figyelmesen olvassátok el a szót. Ne beszéljétek túl gyorsan. Próbáljátok hasznos utalásokat adni, amelyekkel jó irányba terelitek a csapatotokat. Ha nem értitek a szó jelentését, megpróbálhatjátok szótörédekként elmagyarázni. Ha a csapatnak nem sikerül megfejteni, kihagyhatjátok a kártyát.

2

Bagoly!



MÁSODIK FORDULÓ: EGY SZÓ

Gyűjtsétek össze a 30 kártyát az előző fordulóból, és **keverjétek meg őket.**

A forduló menete megegyezik az előzőével, a következő változtatásokkal:

- › a játékos, aki az utalásokat adja, most már csak **egyetlen szót** mondhat kártyánként;
- › a játékos csapata csak **egy tippelhet** kártyánként.

Miután minden kártyát kitaláltatok, írjátok le csapatonként a kitalált kártyák számát, és kezdjétek el a harmadik fordulót a következő csapattal.

3

Hu-hú!



HARMADIK FORDULÓ: MUTOGATÁS

Gyűjtsétek össze a 30 kártyát az előző fordulóból, és **keverjétek meg őket.**

A forduló menete megegyezik az előzőével, a következő változtatásokkal:

- › az utalásokat adó játékos csak **mutogathat**;
- › **hümmöghet** és adhat ki **hangokat**;
- › nem beszélhet.

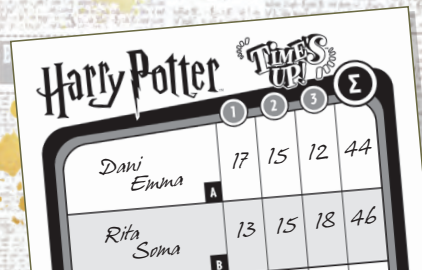
Miután minden kártyát kitaláltatok, írjátok le csapatonként a kitalált kártyák számát.

A játéknak vége!

KI GYŐZÖTT?

Az a csapat a győztes, amelyik a legtöbb kártyát találta ki a három forduló során.

Ha kérdéseket van, olvassátok el a Gyakran Ismételt Kérdéseket. 



	1	2	3	Σ
Dani Emma	17	15	12	44
Rita Soma	13	15	18	46