

CSAPASD, A ritmust!

Gabriel Ecoutin játéka
Illusztráció: Stéphane Escapa
4 - 12 játékos - 10 éves kortól

TARTALOM

- Játékszabály
- 40 jelkártya
- 10 béklyólap



A JÁTÉK CÉLJA

Most kiderülhet, kinek mennyire jó a ritmusérzéke és memóriája!

A játékosoknak a kezükkel egy sor jelet kell elmutogatniuk ritmusra anélkül, hogy hibát ejtenének. Ha valaki hibázik, **béklyólapot** kap. A játék végén az nyer, akinél a legkevesebb ilyen kártya van.

ELŐKÉSZÍTÉS

A **jelkártyákat** és a **béklyólapokat** külön-külön keverd össze! Mindkét paklit helyezd az asztalra!



Jelkártya

Minden játékosnak ossz egy-egy **jelkártyát**, amelyet a játékosok maguk elé helyeznek képpel felfelé! Ezután ez lesz a jelük a játék során. Mindenki kap néhány másodpercet, hogy tanulmányozza a kapott jeleket.

a JÁTÉK menete

1. Lépés

Minden játékos ugyanazt az ütemet veri:

Csapj kétszer a combodra, majd tapsolj egyet csakúgy, mint a Queen *We Will Rock You* című számában (1. ábra)!

Ajánlatos ezt egy kicsit gyakorolni, néhányszor elismételni, hogy mindenki érezze a ritmust, és a játékosok egyszerre, összehangoltan verjék az ütemet.

2. Lépés

Az első kört az a játékos kezdi, akinek a legjobb a ritmusérzéke:

- tapsolás helyett a jelkártyádon lévő mozdulatot utánozd (2. ábra),
- majd csapj kétszer a térdedre (3. ábra),
- ezután tetszés szerint válassz egy másik játékost meghozzá úgy, hogy annak a játékosnak a jelkártyáján feltüntetett mozdulatát utánzod (4. ábra)!



3. Lépés

A kiválasztott játékos:

- csakúgy, mint a többiek, kétszer a térdére csap (5. ábra),
- felel a kihívójának, vagyis a saját jelkártyáját a taps ütemére leutánozza (6. ábra),
- a többi játékoshoz hasonlóan ismét a térdére csap két ütem erejéig (7. ábra),
- majd kiválaszt egy újabb játékost, ugyanazzal a módszerrel, mint az első játékos (8. ábra).

És így tovább...



stB...

FIGYELEM:

- 1 Amíg te a jeledet mutogatod, a többi játékosnak csapatnia kell a ritmust: két térdre csapás, egy tapsolás. Hisz a műsornak mennie kell tovább! Az ütemből nem szabad kiesni.
- 2 Kihívhatod a téged kihívó játékost (vagyis leutánozhatod annak a játékosnak a jelkártyáját, aki rád mutatott előzőleg), de

saját magadat nem (vagyis saját jelkártyádat nem utánozhatod a taps helyett kétszer).

- 3 Ha olyan játékosat hívsz ki, akinél több jelkártya is van, azzal a jellel kell válaszolnia, amellyel kihívtad.

Ha elrontanád... (akár a ritmust, akár a jelet):

- **Jelkártyádat** vagy jelkártyáidnak egyikét át kell adnod egy általad választott másik játékosnak.
- Új **jelkártyát** kell húznod és képpel felfelé le kell tenned magad elé.
- A **béklyólapok** legfelső kártyáját felfordítod és hangosan felolvasod, hogy mi áll rajta.
- Végrehajtod a kártyán szereplő instrukciót, mielőtt magad elé tennéd béklyós képpel felfelé. Ha a kártyán az áll, hogy később is lehet vagy kell használnod (Azt a...! és Pápá kártyák), akkor a szöveges résszel felfelé tedd le!

Ekkor új kör kezdhető:

Valamennyi játékos elkezdni verni a taktust és a jelmutogatást az a játékos kezdi, aki az előző körben rontott.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor az utolsó **béklyólap** is elfogyott. Ekkor a játékosok összeszámolják, kinél hány van belőle, függetlenül attól, hogy szöveggel felfelé vagy lefelé néznek. Az nyer, akinek a legkevebb ilyen kártyája van és az veszít, akinél a legtöbb!

JAVASLAT

- 1) Első alkalommal érdemes a **béklyólapokon** lévő instrukciókat figyelmen kívül hagyni.



- 2) Több kezdő esetén, nyugodtan lassítsatok, ha viszont a csapat tele van muzikális játékosokkal, pörgessétek fel a ritmust!

MESTERFOK

Csak HALADÓKNAK!

A jelek mutogatásakor a játékosokat a keresztnevükön kell nevezni.

A kört kezdő játékos:

- 1) amikor saját jelét mutatja, saját keresztnevét mondja ki,
- 2) amikor egy másik játékos jelét mutatja, egy másik játékos nevét mondja ki (de nem feltétlenül azért, akinek a jelét mutatja).

Vigyázat! A keresztneven nevezett játékos lehet azonos azzal, akinek a jelét épp mutatják, de lehet eltérő is. A két lánc (a jelek illetve a nevek lánc), ideiglenesen egymástól függetlenül is futhat.



A két lánc tehát időnként összeér, majd újra elválík egymástól egészen addig, amíg az egyik játékos el nem rontja az egyik láncot. Ha tehát nem akarsz veszíteni, árgus szemekkel kell figyelned a jelek láncát, és közben fülelned a nevekre. Pofonegyszerű, nem igaz?



Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

WWW.REFLEXSHOP.HU



reflexshop