

VLAADA CHVÁTIL SKICC MI AZ ÁBRA?

Mindenki rajzol és találgat egyszerre!

A DOBOZ TARTALMA



6 fekete
pontozólapka



30 pontozólapka
6 színben



Ragasszátok a matricákat
a kártyatartóra a képen látható módon.



1 lap
matricákkal



1 hegyező



legkönnyebb

legnehezebb



99 kétoldalú szókérdő
4 nehézségi szinten



6 ceruza 6 színben

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A Skicc egy olyan rajzolás játék, amelyben mindenki egyszerre rajzol és találgat. A játék menete a következő:

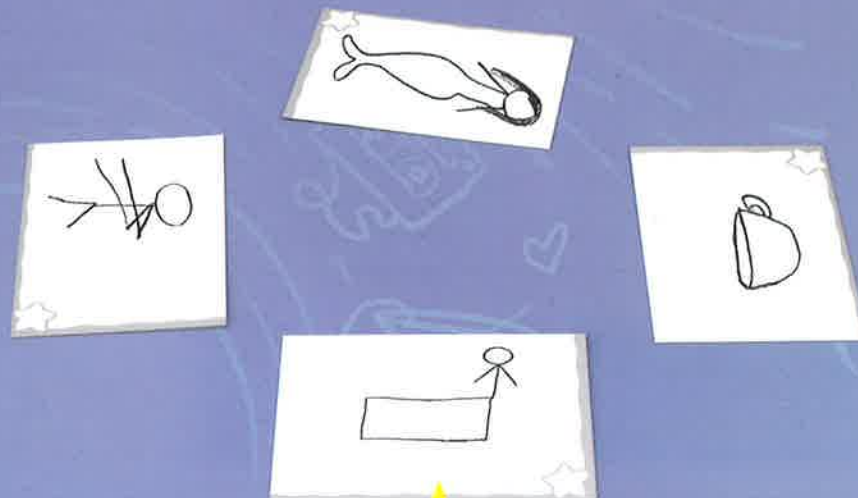


A játékosok megnézik a 21 szót, amelyek közül egyet le kell majd rajzolniuk.

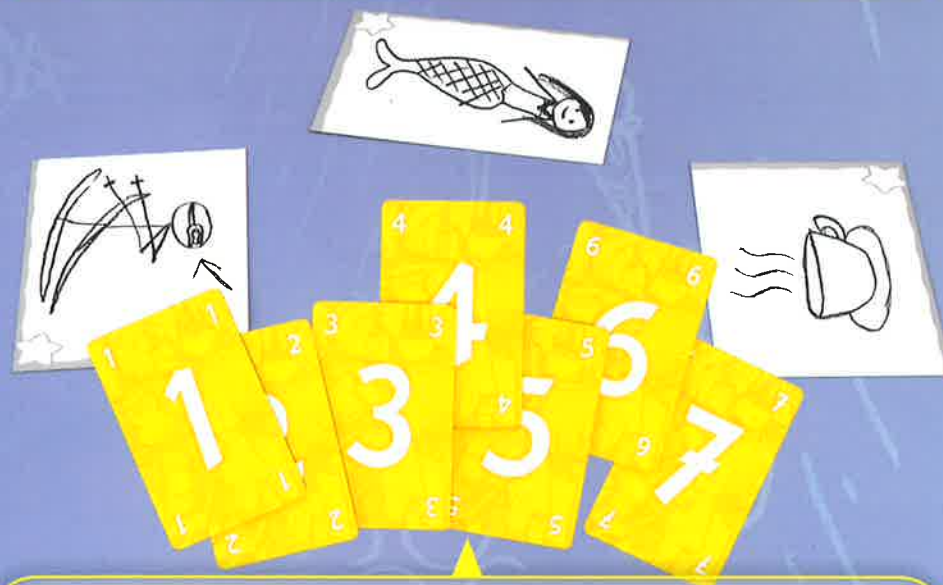


Mindenki kap két kártyát, ami meghatározza a saját rajzolandó szavát.

2



Mindenki lerajzolja a titkos szavát.



Ha úgy érzed, kitaláltad, melyik szót rajzolja valaki, tedd elé a tippkártyádat! (Azt a tippkártyát kell letenni, ahányas számú szóra tippelsz.)

Pontokat kapsz, ha kitalálsz a többiek rajzait, de pontlevonás jár azért, ha a te rajzodat a többiek nem találják ki. És most lássuk a részletes szabályokat!

3

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Mindenki választ egy színt, és magához veszi a színhez tartozó ceruzát, tippkártyákat és pontozólapkákat. A nem használt színekhez tartozó alkatrészeket tegyék vissza a dobozba.



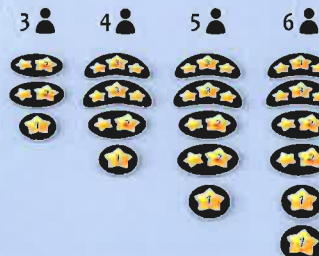
Az első fordulóban a zöld **szókartyákat** fogjátok használni. Keverjétek meg a zöld szókartyákat, húzzatok 3-at, és tegyétek őket a kártyatartóba. A többi lapot tegyék félre.



A **kártyatartót** úgy helyezétek el az asztalon, hogy mindenki el tudja olvasni a lapokon lévő szöveget.

Mind a 7 **fekete számkártyát** és mind a 6 **fekete betűkártyát** használjátok, a játékosok számától függetlenül. Keverjétek meg külön-külön a két paklit, és tegyék képpel lefordítva az asztalra.

A játékosok számától függően használjátok a következő **fekete pontozólapkákat**:



Tegyék a szükséges fekete pontozólapkákat az asztal közepére. A többit tegyék vissza a dobozba.

Mindenki kap egy **papírlapot** is. Hajtsátok félbe a papírokat oly módon, hogy egy kis 4 oldalas füzet legyen belőle, amelybe 4 rajzot készíthettek a játék 4 fordulója során.

Tegyék a saját színű **pontozólapkáikat** a papíroktól balra. A részt vevő játékosok számától függ, hogy melyik pontozólapkát kell használni:



A nem használt pontozólapkákat tegyék vissza a dobozba.

Függetlenül a résztvevők számától, mind a 7 **tippkártyájukra** szükségük lesz a játékosoknak. Célszerű növekvő sorrendbe elrendezni a tippkártyákat, mert a játék folyamán gyorsan kell majd kiválasztani a megfelelő értékűket.

Mindenki tetszése szerint rajzolhat álló vagy fekvő képet – csak arra kell ügyelnetek, hogy a papír szélén lévő, vastag, szürke vonal mindig alul legyen, hogy egyértelműen látszson, hol van a kép alja.

AZ ELSŐ FORDULÓ

A játék **4 fordulón** át tart, és minden fordulóhoz tartozik 1-1 pakli. Az első fordulót a kártyatartóban lévő zöld lapokkal fogjátok játszani.

Hagyjatok elég időt arra, hogy mindenki elolvassa a kártyatartóban látható 21 szót. Észrevehetitek, hogy az egy kártyán lévő szavak kapcsolatban vannak egymással – ez teszi igazán érdekessé a játékot.

Osszatok minden játékosnak képpel lefelé egy-egy betű-, illetve számkártyát. Ezek **a lapok titkosak**, csak a gazdájuk nézze meg őket. A ki nem osztott fekete kártyákat tegyétek félre anélkül, hogy megnéznétek őket.

Amikor mindenki készen áll, kezdődhet az első forduló.

A FORDULÓ KEZDETE

Mindenki egyszerre megnézi a kapott betű- és számkártyáját. A betűkártya mutatja, hogy melyik kártyán lesz a szavad, a számkártya pedig, hogy a kártyán lévő 7 szó melyikét kell lerajzolnod.



Ha megtaláltad a lerajzolandó szavad, **tedd a két fekete kártyádat a papírod fölé, az asztalra, képpel lefordítva** – nemsokára eláruljuk, hogy ennek miért van jelentősége.



RAJZOLÁS

Kezdődhet a rajzolás! Ne feledd, hogy több olyan szó van a kártyán, amelyek hasonlóak a tiédhez. Igyekezz olyan képet rajzolni, amelyikről csakis a te szavadat fogják kitalálni, és nem egy hasonlót. Nyugodtan használd az egész lapot – a nagyobb rajzokat könnyebb felismerni.

Próbálg meg minél gyorsabban rajzolni, mert a játékban nincsenek körök, mindenki egyszerre rajzol.

TALÁLGATÁS

Amikor elkészültél a rajzoddal, tedd le a ceruzádat. Fordítsd a papírod a többiek felé, és elkezdheted kitalálni, hogy ők mit rajzolnak. Nem kell megvárnod, amíg a többiek is végeznek a rajzolással, nyugodtan leadhatod a tippedet egy félkész rajzra is, ha biztos vagy a dolgodban. Ebben a játékban fontos a gyorsaság.

Ha úgy érzed, kitaláltad, mit rajzol valamelyik játékos, keresd meg a szót a kártyatartón lévő 3 szókártya valamelyikén. Nézd meg a szókártyán, **hányas számú** a kitalált szó, és keresd meg a tippkártyáid közül ezt a számot. **Tedd ezt a tippkártyádat a kitalált kép felett lévő fekete kártyákra, képpel lefelé.** (Emlékeztető: a forduló elején mindenki a papírlapja fölé tette a húzott fekete betű- és számkártyáját, amelyek megadják a lerajzolandó szó helyét a kártyatartón.) Elég csak a számra tippelni, arra nem kell, hogy melyik betűjelű kártyán van a szó.

Minden játékos különböző számot kapott, amiből következik, hogy nem érdemes azt a számot tippelned, amit te kaptál. Ha azt veszed észre, hogy egy olyan számra lenne szükséged a tippeléshez, amit már leraktál egy korábbi tipphez, biztos lehetsz benne, hogy legalább az egyik tipped hibás. **A letett tippkártyákat nem veheted vissza**, és minden rajz mellé csak egy tippkártyát tehetsz.

Ahogy a játékosok leadják tippjeiket, a rajzok mellé tippkártyapaklik kerülnek. Aki korábban tippelt, annak tippkártyája van alul – fontos a lerakás sorrendje.

Nem kötelező minden játékosársad rajzára tippelned (de általában megéri). **Amikor úgy döntesz, nem akarsz több tippet leadni, vedd el az asztal közepéről egy fekete pontozólapkát:** érdemes mindig a legnagyobb pontértékűt elvenni.

Ha elvettél egy fekete pontozólapkát, ezzel a találgatás számodra befejeződött – dőlj hátra, és várd meg a többieket. Ha már csak te vagy egyedül, aki nem végzett, igyekezz gyorsan leadni tippjeidet, hogy a többieknek ne kelljen sokat várniuk rád.

Amint az utolsó játékos is elvesz egy fekete pontozólapkát, a forduló lényegi része véget ér, és kezdődhet a pontozás.

MOST MÁR KÉSZEN ÁLLTOK AZ ELSŐ SKICC-FORDULÓTOK LEJÁTSZÁSÁRA!

Játsszátok le az első fordulót, mielőtt elolvasnátok a pontozás menetét.



MENNYIRE VOLTÁL JÓ?

Itt az idő megnézni, mely tippek bizonyultak helyesnek. Egymás után mindenki fordítsa fel a rajza felett összegyűlt kis kártyapaklit.

A kis pakli tetején a két fekete kártyán a rajzod betűjele és száma látható – ebből mindenki láthatja, melyik szót rajzoltad le. A két fekete kártya alatt a többiek által adott tippek vannak a leadásuk sorrendjében.

Tedd félre a két fekete kártyát. A felső lap ahhoz a játékoshoz tartozik, aki először tippelt a rajzodra. **Ha a tipp helyes** (azaz, ha a kártyán lévő szám megegyezik a fekete számkártyádon lévővel), **a kártya birtokosa megkapja a legnagyobb értékű pontozólapkát** – add át neki a lapkát, és add vele vissza a kártyáját is.

Ha a tipp helytelen, a kártya birtokosa nem kap pontozólapkát. **Tedd a helytelen tippkártyát az asztal közepére.**

Értékelj ki az összes tippkártyát a fent leírt módon.



Tehát a helyes tippek pontokat érnek a tippelőnek, aki visszakapja a kártyáját, a helytelen tippek pedig bekerülnek az asztal közepére.

Miután minden játékos rajzát kiértékeltek, annak lesz a legtöbb tippkártyája az asztal közepén, aki a legtöbb rossz tippet leadta. Miért fontos ez? Egyelőre még nincs jelentősége, hiszen ez volt az első fordulótok a játékkal. Később, a teljes pontozás szabályai szerint azonban majd büntetőpontok fognak járni annak, aki a legtöbb rossz tippet adja le.

PONTOZÁS

Amikor a többiek kiértékelik a rajzukat, pontokat kapsz minden rajzért, amit kitaláltál. A kapott pontozólapkádat tedd a rajzod jobb oldalára, a fekete pontozólapkád mellé – ezek a megszerzett pontjaid.

A forduló elején a saját színű lapkáid a rajzod bal oldalán voltak, és ha mindenki kitalálta a rajzodat, az összes lapkádat kiosztottad. Ahányan nem találták ki (vagy meg sem próbálták kitalálni) a rajzodat, annyi lapkád maradt a rajzod bal oldalán. Ezek a megmaradt lapkák mínuszpontokat érnek.



Add össze a rajzod jobb oldalán lévő lapkák csillagjainak számát, és vond ki belőlük a rajzod bal oldalán lévő lapkák csillagjait: ez lesz a fordulóban elért pontszám. Írd bele a pontszámodat a papíron lévő kis csillagba.

A fenti képen látható példában a sárga játékos 5 csillagot szerzett a többiek rajzainak kitalálásával, plusz 2 csillagot a fekete pontozólapkával, viszont elveszít 1 csillagot a rajza bal oldalán látható, megmaradt lapkája miatt. A sárga játékos összpontszáma ebben a fordulóban 6.

Lehetséges negatív pontszámot is szerezni, ha a fordulód balul sült el.

Miután felírtad a pontszámodat, told az asztal közepére a rajzod jobb oldalán lévő összes lapkát.

Végül mindenki visszaveszi az asztal közepéről a saját lapkáit és tippkártyáit. A fekete lapkák az asztal közepén maradnak, és kezdődhet is a második forduló.

A MÁSODIK FORDULÓ

A második fordulóban a sárga szókétyák pakliját kell használnotok. Keverjétek meg őket, húzzatok 3 lapot, és tegyétek őket a kártyatartóra.

Keverjétek meg a fekete betű- és számkártyákat, de mielőtt kiosztanátok őket, győződjétek meg róla, hogy mindenki elolvasta és érti a kártyákon lévő összes szót. Ha van olyan szó, amit valaki nem ismer, dobjátok el a kártyát, és húzzatok helyette másikat.

Ha mindenki elolvasta és érti az összes szót, osszatok minden játékosnak egy-egy betű- és számkártyát, pont úgy, ahogy az első fordulóban.



A második fordulóhoz ezt a paklit használjátok.

Minden forduló pontosan ugyanúgy zajlik, mint az első. Emlékeztetőül felhívjuk a figyelmet néhány alapvető szabályra:

- Csak a kapott fekete kártyáid által meghatározott szót rajzolhatod le (a rajzolás további szabályait lásd később).
- Miután az első tippkártyádat letetted valaki elé, már nem módosíthatod a rajzodon.
- Ha egy tippkártyát letettél valaki elé, azt már nem veheted vissza.
- A saját rajzodra nem tippelhetsz.
- Egy rajzhoz legfeljebb egy tippkártyát tehetsz, többet nem.
- Nem kell tippelned minden játékos rajzára, megteheted, hogy akár egyetlen rajzra sem adsz le tippet.
- A tippelés befejezésekor általában a legnagyobb értékű megmaradt fekete pontozólapkát érdemes elvenni, de ha akarsz, elvehetsz kisebbet is.
- Miután elvettél egy fekete pontozólapkát, nem rajzolhatsz és nem is tippelhetsz többet a fordulóban.
- Ha nem akarsz, nem kell elvenned fekete pontozólapkát – ez esetben szólj a többieknek, amikor végeztél.

Ideális esetben minden társad rajzára tippelsz, és elveszed a legnagyobb értékű fekete pontozólapkát az asztalról. A teljes pontozáskor azonban büntetés jár annak, aki túl gyorsan túl sok helytelen tippet adott.

A TELJES PONTOZÁS SZABÁLYAI

Az első forduló pontozásakor egyszerűen ki kellett vonnod a papírod jobb oldalán összegyűjtött pontjaidból a papírod bal oldalán megmaradt pontjaidat. A fekete pontozólapkát az első fordulóban a papírod jobb oldalára tetted, így mindenképp plusz pontot ér. A második fordulótól kezdve – és ezentúl minden későbbi játék során is – a fekete pontozólapka mínusz pontokat is érhet.

- Számoljátok meg, kinek hány tippkártyáját kellett bedobnia az asztal közepére: a legtöbb rossz tippet leadó játékos lesz a forduló fekete báránya. **Ha te vagy a fekete bárány, tedd át a fekete pontozólapkát a papírod bal oldalára**, ezáltal ez a lapka nem plusz-, hanem mínuszpontoknak számít. Nem minden fordulónak van fekete báránya. **Ha egyenlőség alakul ki a legtöbb leadott rossz tipp tekintetében, akkor senki sem lesz fekete bárány a fordulóban.**
- **Ha senki nem találta ki a rajzodat**, és nem te vagy a fekete bárány, **a fekete pontozólapkád pontjait nem kapod meg, tedd vissza azt az asztal közepére.**

HA ROSSZ SZÓT RAJZOLTÁL

Előfordulhat, hogy egy rajz nagyon félreérthetőre sikerül, és összetéveszthető egy másik kártyán lévő szóval. Ha a rajz számát eltaláltad, de valójában egy másik kártyán lévő szóra gondoltál, attól az még helyes tippnek számít – neked és a rajzolónak is szerencsétek volt.

Nem szabad viszont szándékosan más szót rajzolni, mint amit a betű- és számkártyád meghatározott. Ha véletlenül másik szót rajzoltál, mint a feladatod volt, ismerd be a hibádat, és **add vissza a többieknek a tippkártyájukat** – ezek a rossz tippek nem számítanak a fekete bárány meghatározásakor. Senki nem kap tőled pontozólapkát, a saját lapkáid pedig mind mínuszpontot érnek. **A fekete pontozólapkát is vissza kell tenned közepre** – ezért sem kapsz pontot. Egyedül a helyes tippjeidért kaphatsz pontokat.

EGYRE NEHEZEDŐ FORDULÓK

A játék 4 különböző nehézségű paklit tartalmaz, amint az az első oldalon is látható. Lépjetelek egy nehézségi szintet a játék minden fordulójában. A nehezebb szavak komolyabb kihívást támasztanak, ugyanakkor több mókát és kacagást okoznak. Ne feledjétek, hogy a szókárttyák lecserélhetők, ha valamelyik szót nem érti valaki.

A szókárttyák 4 nehézségi szintje skálázásra is alkalmas: ha például 8 éves gyerek is játszik, használhatjátok akár mind a négy fordulóban a zöld szókárttyákat. Arra azért figyeljetelek, hogy a már használt kártyák ne keveredjenek össze a még nem használtakkal: ugyanaz a kártya ne kerüljön elő kétszer!

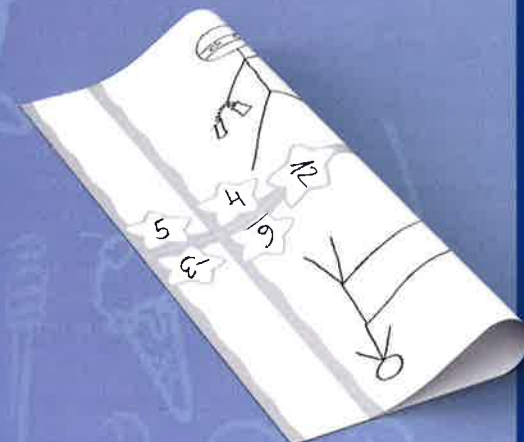
A JÁTÉK VÉGE

A 4. forduló végi pontozás befejeztével hajtásatok össze a lapjaitokat a képen látható módon, hogy mind a 4 fordulóban szerzett pontotok egyszerre látszódjon.

Jó tanács: a 6-ost és a 9-est az egyértelműség kedvéért érdemes aláhúzni (a 8-ast pedig nem ér ∞-nek számolni! :))

Az 5. csillagba írjátok be a másik 4 csillagban lévő számok összegét: ez lesz a végső pontszámotok. Az a győztes, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

Döntetlen esetén a játéknak több győztese van, de ha gondoljátok, választhatok egy szempontot, ami alapján eldöntitek, ki az igazi győztes: például a legkirályabb rajz alkotója.



JÁTÉKVÁLTOZAT GYORSABB DÖNTÉSEKKEL

Ha fel akarjátok pörgetni a játékot, próbáljátok ki az alábbi játékváltozatot.

Ahelyett, hogy minden játékosra 1-1 fekete pontozólapka jutna, használjátok az utolsó oldalon látható táblázatot.

Ebben a változatban a forduló akkor ér véget, amikor az utolsó fekete pontozólapkát elvette valaki. Ez azt jelenti, hogy mindig lesz egy játékos, akinek nem jut fekete pontozólapka, és esetleg nem is marad ideje befejezni a találgatást.

Abban a ritka esetben, amikor többen is úgy döntenek, hogy nem vesznek el fekete pontozólapkát, a forduló akkor ér véget, amikor mindenki bejelentette, hogy végzett.

Ez a változat 5 vagy 6 játékosal működik legjobban. 3 vagy 4 játékos esetén túlságosan stresszes tud lenni.

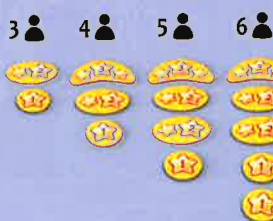
A RAJZOLÁS SZABÁLYAI

- A szó jelentését kell lerajzolni, nem a leírt formáját. Nem rajzolhatsz vonalkákat, hogy azzal a szó betűinek számát jelöld. Nem alkalmazhatsz olyan jelölést, amivel például arra utalsz, hogy a szó két részből áll. Nem rajzolhatsz olyan jelet, ami például a szó kezdőbetűjére utal.
- Nem fűzhetsz megjegyzést a szavához („nem rajzolok jól állatot”) vagy a rajzodhoz („ez kerek akart lenni”). Nem adhatsz semmilyen más segítséget sem („neked is van egy ilyened”).
- Nem rajzolhatsz betűket vagy számokat, és semmilyen egyéb írásformát, például morzekódot vagy cirill betűket.
- A rajzod nem utalhat arra, melyik kártyán van a szavad, sem arra, hogy a kártya melyik pozícióján van. A rajzodban nem jelezheted sem a kártya betűjelét, sem a számát.

A PONTOZÓLAPKÁK ELOSZTÁSA

Az alábbi táblázatokban látható, hogy hány játékos esetén melyik pontozólapkákra lesz szükségetek a játékhoz:

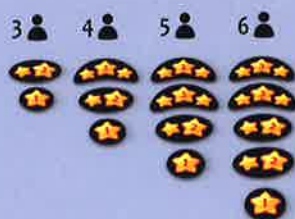
JÁTÉKOSOK PONTOZÓLAPKÁI



FEKETE PONTOZÓLAPKÁK



FEKETE PONTOZÓLAPKÁK A GYORS JÁTÉKVÁLTOZAT ESETÉN



Vlaada Chvátíl játéka

Illusztráció: Toby Allen

Grafikai tervezés: Michaela Zaoralová
Filip Murmak

Fordítás: Mezei Zoltán

Ha elfogyott a papírtömb, letöltheted a
www.czechgames.com oldalról.

Köszönetnyilvánítás: Köszönöm Jason Holtnek és Dita Lazárkóvának a szókétyakkal töltött számolatlan óráit, a feleségemnek, Marcelának, a gyerekeimnek, Alenkának, Haničkának és Pavlíknak a rengeteg játéktesztelést és az értékes kritikát. Köszönöm a vezető játéktesztelőknél, Paulnak, Justinnak és Joshnak a tesztjátékok megszervezését, Philnek, Bennek Ondrának a rengeteg ötletet a szókétyákhoz, Vitának a sok apró, de fontos megjegyzést, Mišának, Filipnek és Dávidnak, hogy a játék ilyen jól néz ki, és végül a CGE a CGE Digital csapatok minden tagjának a lelkesedést és a játéktesztelést.

Öröm volt veletek és értetek fejleszteni ezt a játékot :)

CGE
Czech Games Edition

© Czech Games Edition
July 2018
www.CzechGames.com

11731978 NOB190027