

ACTIVITY[®]

HU

Casino



A teljes tét duplán fizet!

Szerzők: Paul Catty és Ernst Führer

Játékosok száma: 4-12. Ajánlott 12 éves kortól. Játékidő: 45 perc.

Alkossatok csapatokat és sokszorozzátok meg a zsetonokat! A kezdőtőkét megkapjátok, és már csak az kell, hogy jól tippeljétek meg, hogy vajon mennyi fogalmat tud az ellenfél csapatának előadója 90 másodperc alatt úgy lerajzolni, elmutogatni, vagy szavakkal körülírni, hogy a csapattársai kitalálják? Nulla, 1, 2 vagy akár 3 fogalmat? A helyesen tippelő csapat a tétjének a dupláját nyeri vissza!



Tartalom:

- 204 kártya: 3 feladvány / kártya, a feladványok előadásmódjával és az értük kapható pontokkal.
- 16 tippkártya: 4 színben, színenként 0, 1, 2 és 3 számokkal.
- 1 homokóra
- 100 kék zseton, 1-es értékkel
- 50 piros zseton, 5-ös értékkel
- 1 játékszabály

A játékhoz szükségetek lesz még papírra és ceruzára.

A cél

Az a célotok, hogy a tétek okos megtételével és a feladványok ügyes előadásával a ti csapatotoknak legyen a játék végére a legtöbb zsetonja.

Előkészületek

- Alkossatok 2-4 csapatot, minden csapatban legalább 2 fő legyen. Sorsoljátok ki a kezdőcsapatot. A kezdőcsapat határozza meg az első előadó játékosát. (A következő körökben majd mindig másik játékos veszi át a csapaton belül az előadó szerepét.)
- Minden csapat vegyen el egy-egy szettet a tippkártyákból, és vegyesen zsetonokat, összesen 15 értékben.
- Döntsétek el, hogy a kártyák kék vagy piros oldalát használjátok a játékban, majd alkossatok a lapokból olyan húzópaklit, hogy a kiválasztott kártyaoldal lefordítva legyen a pakliban. Állítsátok a homokórát a pakli mellé.
- Tegyetek az asztalra papírt és ceruzát, a rajzoláshoz szükségetek lesz rájuk.
- Mielőtt elkezdtek játszani, határozzátok meg a játékidőt, aminek lejártával a játéknak vége. Javasoljuk, hogy 40 és 60 perc közötti időpontokat válasszatok. Egy alternatíva: ha sokan vagytok, akkor egyeztetek meg abban, hogy akkor ér véget a játék, amikor mindenki egyszer volt előadó.

A játék menete

Az előadásban és megfejtésben soron lévő csapat mindig a következő lépéseket teszi sorban egymás után:

1. **Kártyahúzás**
2. **Tippelés**
3. **Tétrakás**
4. **Előadás és megfejtés**
5. **Nyereménybegyűjtés**

1. Kártyahúzás

A csapat előadó játékos felhúzza a kártyákból kialakított pakli legfelső lapját úgy, hogy a csapatának tagjai ne láthassák a lap előoldalán álló feladványokat. Nagyjából 10 másodpercig memorizálja a kártyán álló feladványokat, majd átadja a kártyát a másik csapathoz.

2. Tippelés

A többi csapat/ok megnézi/k a feladványokat a kártyán. A csapattagok halkan megbeszélnek maguk között, hogy vajon az előadó csapata 0, 1, 2 vagy 3 feladványt fog kitalálni, majd a csapatok lefordítva leteszik maguk elé a megbeszéltszámoknak megfelelő tippkártyákat.

3. Tétrakás

Ezek után minden csapat ráteszi a tippkártyájára a tétjét. A tét értéke 1 és 10 között lehet.

Megjegyzés: amikor egy csapathoz elfogy a zsetonja, kiesik a játékból és már nem tehet tétet.

4. Előadás és megfejtés

Az előadó megfordítja a homokórát és elkezd a kártyán álló 3 feladványt sorban egymás után a megadott módon előadni.



Magyarázás:

A feladványt szavakkal kell körülírnia úgy, hogy közben magát a szót, ragozott formáit és részeit nem mondhatja ki. Attól kezdve, hogy a feladvány egy része megfejtésre került, használhatja azt az előadásában.

Mutogatás:

A feladványt az előadó úgy mutogatja el, hogy közben nem szólal meg, és semmilyen hangot nem hallat. A mutogatás közben nem használhatja a szobában lévő tárgyakat, sőt még rájuk sem mutathat. Ellenben az megengedett, hogy a saját testrészeire, vagy ruháira rámutasson, illetve felhasználja a mutogatás során.



Rajzolás:

Az előadó feladata az, hogy a feladványt felismerhetően lerajzolja a csapattársainak. Közben nem szabad beszélnie vagy gesztikulálnia, csak fejbólintással jelezheti egy-egy rész megfejtését. A rajza számokat, betűket nem tartalmazhat.



Mindegyik előadásmódra érvényes az, hogy az előadó jelezhet az előadás módjában akkor, amikor a feladvány egy részét a csapata helyesen megfejti. A többi csapat ellenőrzi, hogy az előadó betartja-e a szabályokat, és figyeli a homokórát. Amikor az előadó vét a szabályok ellen, azonnal megállítják, és előadásával „át kell ugrania” a következő feladványra.

Amikor a csapat megfejt egy feladványt, az előadó azonnal tovább lép a következő feladvány előadására. Azonban az előadó bármikor átléphet egy másik feladványra, amikor úgy érzi, hogy a feladvány előadása túl sok időt venne igénybe, vagy a csapata elakadt a megfejtésben. Attól függetlenül, hogy marad-e ideje az előadónak, már nem adhatja elő azt a feladványt, amelyiket átugrotta, vagy megszakította az előadását. Az előadó addig van soron, míg mindhárom fogalmat előadja, vagy lejár az ideje.

5. Nyereménybegyűjtés

Miután lejárt az előadó ideje, a csapatok megállapítják, hogy melyik csapat mekkora nyereségre tett szert.

• **Az előadó csapata:** minden megfejtett fogalomért annyi értékben kap zsetont, amennyi a szám a megfejtett feladvány mellett. Ha a csapatnak sikerül mindhárom feladványt megfejtetni, akkor extra +3 értékben kapnak zsetonokat.

Példa: Marcsi mind a 3 feladványt sikeresen előadta a csapatának. Az Aktatáska megfejtéséért 1 zsetont-, a Limuzinsofőr megfejtéséért 2 zsetont-, az Inspiráció megfejtéséért pedig 3 zsetont kap a csapata. Mivel mindhárom feladványt megfejtette a csapat, így +3 zsetonhoz jutnak. A csapat tehát összesen 9 értékben kap zsetont.



• **Az „ellenfél” csapatok:** Ezek a csapatok felfordítják a kirakott tippkártyáikat.

Helyes tippelés!

Ha egy csapat helyesen tippelt, akkor visszakapja a tétjét és még egyszer megkapja a tétnek feltett zsetonjai értékét a bankból.



Példa: Béla csapata 6 értékben tett fel zsetont és helyesen tippelt. A csapat visszakapja a 6 zsetonját és még kap 6 értékben zsetont a bankból.

Hibás tippelés!

Ha egy csapat tippje nem jött be, akkor a csapat elveszíti a tétjét és a zsetonjai bekerülnek a bankba.

Ezek után a soron következő csapat következik, kártyahúzással kezdik meg a körüket és az eddig megismertek szerint folytatják.

A játék vége:

A játék véget ér, amikor az előre megbeszélte idő lejár. A megkezdett kört a csapatok még lejátszzák, egészen addig, míg mindegyik csapat ugyanannyi alkalommal került sorra az „előadás és megfejtésben”. Ekkor a csapatok összegzik zsetonjaik értékét. A játékot az a csapat nyerte, amelyiknek a legnagyobb értékben gyűlt össze zsetonja.

Tippek

- A játék elején egyeztetek meg abban, hogy milyen pontossággal kell egy feladványt megfejteni. Például elfogadjátok-e megfejtésként a „Limuzinvezető” megfejtést, ha a feladvány „Limuzinsofőr”.
- Mivel a feladványok főként összetett szavak, az előadó a feladványt részekre bontva könnyebben előadhatja.

Például a „Mézeskalácsház” könnyebben elmutogatható részekre bontva úgy, mint mézes, kalács, ház. Ha az előadó ilyen módon felosztva adja elő a feladványt, akkor célszerű az ujjával mutatnia, hogy a feladvány melyik része következik.

Rajzolás esetén, például fel lehet osztani a lapot és a feladvány első részét az első mező be, a második, harmadik... részét pedig a második, harmadik... mező be lehet rajzolni.



ACTIVITY

is a registered trademark / ist eine registrierte Wort- und/oder Bildmarke, Klasse 28, 41 in z. B. den folgenden Ländern:

Trademark Registration No.

Deutschland	39551222; 39611846	Polen	169 896	Slowenien	201070297	Ungarn	159 344
Frankreich	053393921	Rumänien (Hyper-Creativity)	45 093; 75 488	Spanien	2 765 230	Vereinigte Arabische Emirate	57465/466
Italien	2006C05197	Russische Föderation	325054	Tschechische Republik	244 341	USA	3,391,942
Kroatien	20100335	Schweiz	60283/2011	Tunesien	EE10.0111; EE10.183	registered in US patent & trademark office owned	
Österreich	163 867	Slowakei	201 556	Ukraine	160 728	by Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne	

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz!
Fulladásveszély! Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.

Kedvelj minket a



www.facebook.com/PiatnikBudapest



piatnik.hu