

GRAFFITI

MINDENKI RAJZOL, EGY TALÁLGAT!

3-8 játékos részére, 12 éves kortól

Mindenki örült módon rajzol.

Egy valaki találgat: Hintaszék? Képeskönyv? Fűrészbak? Kitalálja azt amit a többiek hatalmas művészi tehetségükkel rajzolnak? Melyik rajzra adja a legtöbb pontot?

Melyik rajz volt a legpontosabb? Melyik volt a legeredetibb? Melyikben volt a legtöbb információ? Melyik volt a legjobb rajz? És végül kitalálja azt, hogy ki rajzolta azt a rajzot? A játékot az a játékos nyeri, akinek a játék végén a legtöbb pontja lesz.

TARTALOM



200 Feladatkártya

7 Graffiti tábla, tollal

1 Homokóra

56 Korong (40 db 1 értékkel, 16 db 5 értékkel)

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A játékosok megegyeznek abban, hogy a könnyű, vagy a nehezebb feladványokkal játszanak. Valamint együtt eldöntik azt is, hogy mennyi feladványt kell kitalálni. A számot úgy kell meghatározni, hogy minden játékosra ugyanannyiszor jusson a találgató szerepe. Elsőként a legidősebb játékos lesz a találgató. A többi játékos magához vesz egy-egy **Graffiti táblát** tollal. A **kártyákból** megkeverés után egy lefordított paklit kell képezni az asztalon.

A JÁTÉK MENETE

A találgató becsukja a szemét. Nem láthatja azt, hogy a rajzolók hogyan és mit rajzolnak. Az egyik rajzoló elveszi a pakli felső lapját és megmutatja a lapon lévő fogalmat a többi rajzoló játékosnak. Miután minden rajzoló magában elolvasta a fogalmat, lefordítva leteszik a lapot. Ez lesz a lerakó pakli helye. A játékosok lefordítják a homokórát, és a rajzolók elkezdik lerajzolni a fogalmat. A rajzolók adott időn belül rajzolhatnak. Az idő lejártakor a rajzolók leteszik a tollakat, összeszedik a táblákat, lefordítva összekeverik és leteszik a találgató elé. A találgatónak a következő feladatai vannak:

1. Ki kell találnia a fogalmat.

A találgatónak maximum 3 lehetősége van a találgatásra. Abban az esetben, ha a találgató elsőre kitalálja a fogalmat, kettő kicsi korongot kap. Ha második, vagy harmadik találgatásra sikerül, akkor egy kicsi korongot kap. Ha viszont nem sikerül kitalálnia a fogalmat, akkor nem kap semmit.

2. Díjazza a legjobb rajzot.

A találgató természetesen eldöntheti azt, hogy mely kritériumok szerint értékeli a rajzokat.

- Melyik rajz volt a legpontosabb?
- Melyik volt a legeredetibb?
- Melyikben volt a legtöbb információ?

A legjobbnak ítélt rajz táblájára két kis korong kerül a készletből.

Figyelem! A rajzolók még mindig nem fedhetik fel azt, hogy melyik rajzot ki csinálta!

3. A találgató a rajzolókhoz párosítja a rajzokat.

A találgató visszaadja a rajzolóknak a táblákat az általa vélt párosítás szerint. A találgató minden helyesen visszaadott tábláért 1 kis korongot kap a készletből. A helytelenül párosított táblákért az érintett rajzolók, akiknek rajzuk nem hozzájuk, hanem egy játéktársukhoz került, szintén egy-egy kis korongot kapnak a készletből.

Öt kis korongot be lehet váltani egy nagy korongra. A kis korongok a játék végi értékeléskor 1 pontot, a nagy korongok 5 pontot érnek.

A soron következő játékos átveszi a találgató szerepét és becsukja a szemét. Ezzel kezdetét veszi az újabb kör.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, amikor a játékosok felhasználták az előre megbeszélt kártyamennyiséget. A játékot az a játékos nyeri, akinek a legtöbb pontja van.

KÉSZÍTS SAJÁT FELADVÁNYOKAT!

A Graffiti játékban szabadon engedheted a fantáziádat és készíthetsz magadnak saját feladványokat!

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza
a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
Tel: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
Származási hely: Németország



© 2010 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

Tervezte: Jacques Zeimet
Grafika: Atelier Wilinski

