

NAGYON T-REX! JÁTÉKSZABÁLY

JÁTÉKOSOK SZÁMA: 2-8

A kétfős játék szabályait a füzet végén találd a „Kétfős játék szabályai” címszó alatt.

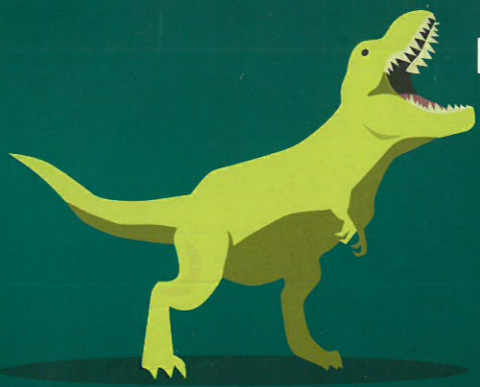
TARTOZÉKOK:

60 feladatkártya (minden színből 20-20 db)

79 számkártya

40 tök jó jelző (zöld)

18 tök béna jelző (piros)



Eredeti ötlet: **Wolfgang Warsch**
Tervezte: **Matthew Inman és Elan Lee**
Fejlesztés: **A Robbanó Cicák alkotói**

HÉ, NEHOGY MÁR ELOLVASD A SZABÁLYT!
AZ OLVASÁS CSÍRÁKNAK VALÓ.
INKÁBB NÉZD MEG A JÁTÉKMAGYARÁZÓ VIDEÓT

EZEN A LINKEN:

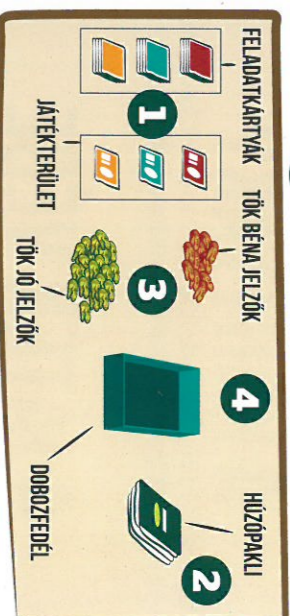
WWW.ONASCALEOFONETOTREX.COM/HOW

MINDEN JOG FENNTARTVA! EXPLORING KITTENS 2020

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok megpróbálják a legtöbb „tök jó” pontot megszerezni a számkártyáik párosításával.

ELŐKÉSZÜLETEK



1 Válogassátok szét a négyzetes alakú **feladatkártyákat** színük szerint, és tegyétek a 3 paklit képpel lefordítva az asztal közepére. Húzzatok egy-egy lapot mindhárom pakli-ról, és tegyétek a három lapot a **játekterre** képpel felfelé.

Ha először játszottok, keressétek ki a 3 pakliból, és tegyétek a játéktérre a következő kártyákat: „Légy T-Rex!”, „Feszíts be!”, „Rajzolj egy kört a levegőbe!”



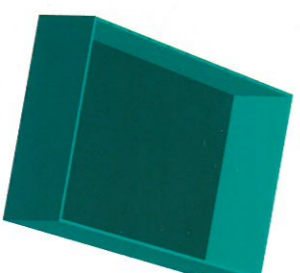
A kártyák sarkán lévő szimbólumok segítenek a szintezésestőknek a kártyák megkülönböztetésében.

2 Keverjétek meg a (téglalap alakú) számkártyákat, és osszátok egyet minden játékosnak képpel lefordítva. A többi számkártyát képpel lefordítva tegyétek az asztalra: ez lesz a **húzópakli**.

3 Tegyétek a lenti táblázat által meghatározott számú **tök jó** és **tök béna jelzőt** az asztal közepére két külön kupacba.

		JELZŐK							
játékosok száma	Tök jó jelzők	2	3	4	5	6	7	8	
Tök béna jelzők	0	8	10	12	14	16	16	18	

4 A többi jelzőt hagyjátok a doboz aljában. Tegyétek a doboz fedelét az asztal közepére.



A JÁTÉK MENETE

A játéktéren lévő 3 feladatkártya humoros feladatokat ábrázol, amelyeket a játékosoknak kell majd eljátszanuk. Minden játékos titokban megnézi a saját kártyájának számát és színét. A számkártyád színe határozza meg, hogy melyik feladatot kell majd eljátszanod.

(Ha cserékártyát kaptál, keverd azt vissza a húzópakliba, és húzz egy új lapot helyette – a cserékártyákról bővebben a későbbiekben írunk majd.)

A számkártyádon lévő 1 és 10 közötti szám határozza meg, milyen intenzitással kell eljátszanod a kártyán lévő feladatot.

Például, ha ezek a feladatkártyák...



...és a számkártyád egy narancssárga 6-os...

...akkor a feladatot, hogy (egy 10-es skálán) 6-os intenzitással játszd el, hogy egy T-Rex vagy.

Az már teljesen rajtad múlik, hogyan játszod ezt el!

FONTOS TUDNIVALÓK

Ez nem kikapcsolás. Beszélhetsz, ordíthatsz, énekelhetsz, táncolhatsz – itt semmi sem tilos!

HA ELŐSZÖR JÁTSZTOK: Hogy mindenki tisztában legyen a szintekkel, választhatok egy játékost, aki adjon elő egy 1-es intenzitású T-Rexet. Majd körben haladva minden játékos játsza el a T-Rexet eggyel magasabb intenzitással, amíg elérték 10-ig.

Ebben a játékban nincsenek fordulók. Mindenki egyszerre fogja eljátszani a feladatát.



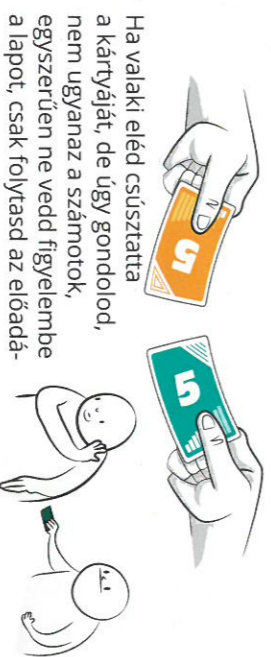
KÁRTVYÁK PÁROSÍTÁSA

Ha pontot akarsz szerezni, figyelj a többi játékost, miközben eljuttaszátok a kártyákat által meghatározott feladatot, és keress olyan játékos, akiről azt gondolod, hogy ugyanaz a szám van a birtokában, mint neked.

Ha találtál ilyen játékost, csúsztasd elé az asztalon a saját számkártyádat **KÉPPEL LEFORDÍTVA**.

Ha ez a játékos is úgy gondolja, hogy azonos szám van a kártyáitokon, eléd csúsztatja saját **KÉPPEL LEFORDÍTOTT** számkártyáját.

Amikor a fenti módon leírt kártyapárosítás megtörtént, a két érintett egyszerre felfordítja a kapott számkártyát, hogy kiderüljön, valóban azonosak voltak-e a számok.



Ha valaki eléd csúsztatta a kártyáját, de úgy gondold, nem ugyanaz a számotok, egyszerűen ne vedd figyelembe a lapot, csak folytasd az előadásodat.

TOVÁBBI FONTOS SZABÁLYOK

Csak a kártya száma számít, az nem, hogy melyik feladatot játszák a játékosok. Ha például epp 6-os intenzitással adod elő a T-Rexet, és úgy gondold, egy másik játékos szintén 6-os intenzitással Feszíts be, próbáld meg kártyát párosítani vele.

Kártyapárosítás mindig csak két játékos között történhet. Három vagy több játékos nem vehet részt kártyapárosításban.

PONTOZÁS

Tök jó jelzők +1 pont
Tök béna jelzők: -1 pont

Amikor két játékos felfordítja a kártyáját, megnézik, egyezik-e a számuk. Ekkor a következő három lehetőség egyike fordulhat elő:

PONTOS EGVEZÉS

Ez akkor van, ha a két kártyán azonos szám látható.

Jutalom: 2 tök jó jelző mindkét játékosnak!



MAJDNEM EGVEZÉS

Ez akkor van, ha a két szám közti különbség 1 (például egy 4-es kártya majdnem egyezik egy 5-essel).

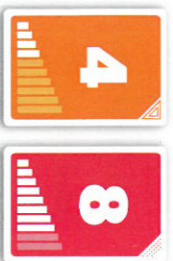
Jutalom: 1 tök jó jelző mindkét játékosnak!



NINCS EGVEZÉS

Ez akkor van, ha a két szám közti különbség 2 vagy több.

Büntetés: 1 tök béna jelző mindkét játékosnak!



A két játékos mindhárom esetben bedobja a szám-kártyáját a dobozfedélbe, és elveszi a jutalmat vagy a büntetést, amit maga előtt gyűjt az asztalon egy kupacban. Ezután mindketten húznak egy új szám-kártyát a húzópakliból, és folytatják a játékot.

CSEREKÁRTYÁK

A számkártyák között cserékártyák is találhatóak.



Ha cserékártyát húztál:

1. Dobd ki a játéktérről a doboz fedelébe azt a feladatkártyát, aminek a színe megegyezik a cserékártyáddal. (Ha „Cserélj bármilyen szint” kártyád van, a 3 feladatkártya bármelyikét eldobhatod.)
2. Jelentsd be, milyen színű kártyát cseréltél, húzz ebből a színből egy új feladatkártyát, és képpel felfelé tedd a játéktérre.
3. Dobd el a cserékártyádat, húzz helyette egy új számkártyát, és folytasd a játékot.

MÉG EGY FONTOS TUDNIVALÓ

Ha már elkezdted eljátszani egy feladatkártyát, és közben lecserélik, továbbra is eljátszhatod a lecserélt kártyát, de folytathatod az újjal is.

Ha az első kártya, amit kaptál, cserékártya, keverd azt vissza a pakliba, és húzz helyette másikat!

CSALÁS

AMIT TEHETSZ: énekelhetsz, táncolhatsz, beszélhetsz és mozoghatsz.

AMIT NEM TEHETSZ: nem mondhatsz számokat és nem tehetsz értékekre vonatkozó utalásokat, mint amilyen a „fele” vagy „legnagyobb”.

Az irányelv egyszerű: ami csalásnak tűnik, az csalás.

KÁRTYA ELDOBÁSA

Ha nem találsz párt vagy nem szeretnéd előadni a feladatot, bármikor dönthetsz úgy, hogy kidobod a számkártyádat a doboz fedelébe, és újat húzol helyette. Ezért nem jár büntetés, és annyiszor megegyezhet, ahányszor csak szeretnéd. De ne feledd, ezzel időt veszítesz, míg a többiek pontokat gyűjtögetnek.

ELFOGYTAK A KÁRTYÁK?

Ha elfogy a húzópakli, tartsatok rövid szünetet, keverjétek meg a dobott lapokat, majd folytassátok a játékot.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A PONTOZÁS

A játék akkor ér véget, ha vagy a tök jó jelzők, vagy a tök béna jelzők kupaca elfogy az asztal közepéről. Ha a játék végét kíváltó párosítás pontozásához szükség van további jelzőre, vegyétek azt ki a játék dobozából.

Mindenki számolja össze a jelzőivel szerzett pontokat. A győztes az lesz, aki a legtöbb pontot érte el.

DÖNTETLENÉK

A döntetlenben nem érintett játékosok közösen választanak két feladatkártyát a pakliból. A döntetlenben érintett játékosok feladata, hogy mindkét feladatkártyán lévő dolgot egyszerre eljuttassák 10-es intenzitással. Végül a döntetlenben nem érintett játékosok az előadás színvonala alapján közösen eldöntik, ki nyerte a döntelent.

KEZDŐDHET A JÁTÉK

Most már készen álltok a kezdésre! Valaki számoljon vissza 3-tól, és a „Start!” vezényszóra indulhat is a játék. Mindenki egyszerre játszik.

AZOKNAK, AKIK NEM FIGYELTEK ELÉGGÉ

Nagyon fontos észben tartanotok, hogy csupán a kártyátok számát kell figyelembe venni a párok találsághoz, tehát olyan játékos is lehet a párod, aki nem ugyanazt a feladatot játssza el.

Tehát, ha egy 3-as intenzitású T-Rexet játszol el, olyan párt kell keresned, aki szintén 3-as intenzitással játszik el valamit. Tehát olyan játékosnak kell keresned, aki 3-as „Légy T-Rex!”, „Feszíts be!” vagy „Rajzolj egy kört a levegőbe!” kártyát (stb.) játszik el.

MÉG EGYSZER – NE CSAK A T-REX ELŐADÁSOKAT NÉZZÉTEKI

Tudjuk, hogy ezt már említettük, de az olvasás nagyon kimerítő dolog, és lassuk be, egy ideje már nemigen figyeltél a szabályokra. Biztos azt reméled, hogy ami fontos, azt még egyszer hangsúlyozzuk.

Nem mondhatod, hogy nem szóftunk!

A KÉTFŐS JÁTÉK SZABÁLYAI

A kétfős játék kooperatív. A feladatokat, hogy együttműködve visszadobjátok az asztalról az összes jelzőt a doboz fedelébe.

Olvassátok el az ELŐKÉSZÜLETEK ÉS AJÁTÉK MENETE című részt, és utána itt folytassátok.



A kétfős játék előkészületei

KÁRTYAPÁROSÍTÁS A KÉTFŐS JÁTÉKBAN

Nézzétek meg egymás előadását, és döntsetek el, hogy egyeznek-e a számaitok vagy sem (a kétfős játékban egyezést és nem egyezést is lehet találni).

Amikor egyetértetek abban, hogy a számaitok EGYEZNEK vagy NEM EGYEZNEK, egyszerre fordítsátok fel a számkártyátokat, és nézzétek meg, eltaláltátok-e.

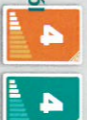


ELTALÁLTÁTOK

HA ELTALÁLTÁTOK, HOGY EGYEZIK VAGY NEM EGYEZIK A KÁRTYÁTOK

PONTOS EGVEZÉS
Ez akkor van, ha a két kártyán azonos szám látható.

Jutalom: dobjátok 2 tök jó jelzőt az asztalról a játék dobozába.



MAJDNEM EGVEZÉS
Ez akkor van, ha a két szám közti különbség 1.

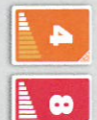
Jutalom: dobjátok 1 tök jó jelzőt az asztalról a játék dobozába.



NINCS EGVEZÉS

Ez akkor van, ha a számok közti különbség 2 vagy több.

Jutalom: dobjátok 1 tök jó jelzőt az asztalról a játék dobozába.



*Elég abban egyetértetnetek, hogy EGYEZÉS van, nem kell tippelnetek arra, hogy az egyezés pontos-e vagy csak majdnem egyezés.

HA TÉVEDTEK

HA HIBÁSAN MONDOTOK EGYEZÉST VAGY NEM EGYEZÉST.

Büntetés: A JÁTÉK AZONNAL VÉGET ÉR

Ha eltaláltátok, vegyétek el a találatért járó jelzőket az asztalról, és dobjátok a doboz fedelébe. A számkártyákat szintén tegyétek a dobozba, húzzátok újat, és folytassátok a játékot.

A kétfős játékban a kártyák eldobása nem megengetett.

A játék megnyeréséhez az asztalon lévő mind a 15 jelzőt be kell dobnotok a doboz fedelébe.

FIGYELEMI

A kétfős játék megnyerését direkt NEHÉZ feladatnak terveztük.