

Horváth Gábor, Aczél Zoltán

Színvilág



Társasjáték szabályok és egyszemélyes feladványok
felnőtteknek és a családnak 8 éves kortól

A Színvilág egy csodálatos játékgyűjtemény! Többféle társasjáték változat mellett egyre nehezedő egyszemélyes feladványokat is tartalmaz. Csak a cél közös: minél szebb alakzatokat kirakni. A szépség titkát fokozatosan fedik fel a játékosok. Minden lapkán két szín szerepel, olyanok, amelyek szín-tani szabályok szerint képeznek párt. A játék során ezeket a lapkákat az azonos színű oldalaikkal kell egymáshoz illeszteni. A játékosok egyaránt hagyatkozhatnak a színérzékükre és a logikára, mert itt mindennel összefügg!

Tartalom

Társasjátékok

OKOS MOZAIK: Társasjáték 2 – 6 játékosnak 8 éves kortól

KERESKEDŐS MOZAIK: 3 – 6 játékosnak 9 éves kortól

RABLÓ MOZAIK: 2 – 6 játékosnak 12 éves kortól

ÜGYES MOZAIK: 2 – 6 játékosnak 8 éves kortól

KÖZÖS MOZAIK: Együttműködős társasjáték 2 – 6 játékosnak 9 éves kortól

Egyszemélyes feladványok

30 lapkás feladványok

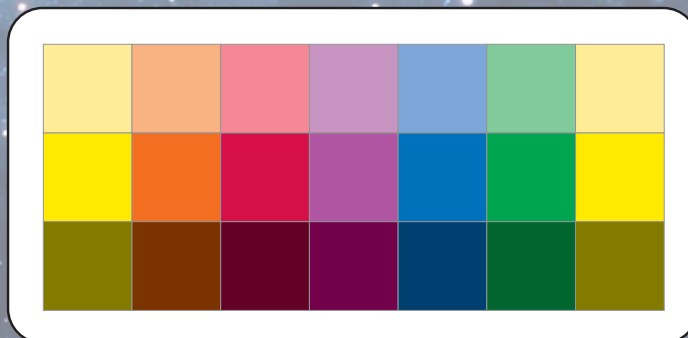
60 lapkás feladványok

120 lapkás feladványok

Figyelem! Néhány feladvány rendkívüli kihívást rejt!

Ismerkedés a színes lapkákkal

Vegyétek magatok elé a segédlapot, és vizsgáljátok meg a 18 féle szín 30 különböző kapcsolódását egymás szomszédjaiként!



Vegyétek kézbe egy-egy rombusz alakú, színes lapkát. Keressétek meg a lapka két színét az ábrán. Nézzétek meg ezeket a színcapcsolatokat hasonló módon még néhány lapkán.

Így hamar felfedezitek, hogy a Színvilág minden lapkáján olyan színpárok vannak, amelyek a segéd-
lapon is szomszédosak egymással valamelyik irányban.

A játék lapkáin összesen 18 féle szín szerepel 30 féle párosításban. Minden színpár kétféleképpen
választhatja két részre a lapkákat: hosszában vagy keresztben. Ennek megfelelően a játékban 60 féle
lapka található, mindegyikből 2 darab.

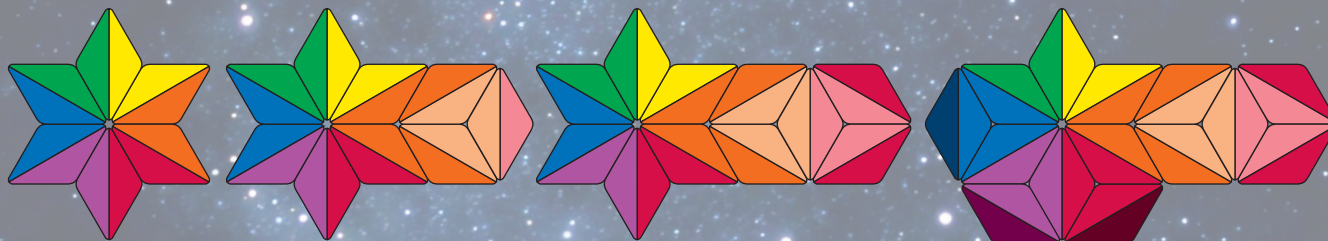
Színvilág Felfedező füzet

A játék dobozában található egy „Színvilág Felfedező” füzet, amelyben érdekes tudnivalók olvashatók
a színekről. A játék játszható ezek ismerete nélkül is. Sőt a színek sok összefüggésére a játék közben
maguktól is rájönnek a játékosok – a játék maga is tanít. A „Színvilág Felfedező füzet” egy lépéssel
tovább megy, és beavat a színek néhány titkába.

Színvilág alapszabály

A Színvilág társasjáték változatoknak és feladványoknak van egy közös alapszabálya:
Csak úgy szabad lapkát a másikhoz illeszteni, hogy azok az egyforma színű oldalukkal kapcsolódjanak
egymáshoz!

Néhány példa a lapkák illesztésére:



Rakjatok ki minél szebb képeket! Mi számít szépnek? A cél minél több kapcsolatot kialakítani a lapkák-
ból, és ezzel minél több pontot gyűjteni. A játék különlegessége az, hogy rendkívül sokféle szép képet
lehet vele alkotni, és ezen keresztül fokozatosan egyre több összefüggésbe nyújt betekintést.
Kezdetben érdemes a megérzésekre hagyatkozni. Később minél több törvényszerűséget fedeztek
fel a színek kapcsolataiban, annál több okos döntést tudtok hozni.

OKOS MOZAIK

Társasjáték 2 – 6 játékosnak 8 éves kortól (felnőtteknek is!)

A játék célja

A játékosok saját képet raknak ki maguk előtt. A feladat minél szebb, értékeesebb kép kialakítása.

Előkészületek

Válogassátok ki a 60, a színek által hosszában elválasztott lapkát, és tegyétek őket képpel lefordítva középre, hogy mindenki elérje! Ez képezi a közös készletet. A keresztben elválasztottakat tegyétek vissza a dobozba! Minden játékos húzzon három tetszőleges lapkát, és képpel felfelé fordítva tegye maga elé. Sorsoljatok ki egy kezdőjátékost, aki megkapja a soron következő játékost jelző figurát.

Profi játékváltozat

Használjátok mind a 120 lapkát, és ebből képezzétek a közös készletet!

A játék menete

A játékosok az óramutató járásának megfelelő irányban követik egymást.

A soron következő játékosnak az alábbiakat kell sorban végrehajtania:

1. Amint rákerül a sor, a nála lévő készletből egy általa választott lapkát képpel felfordítva visszatesz a közös készletbe.
2. Húz két tetszőleges lapkát a közös készletből. Választhat tetszőlegesen a képpel felfelé vagy a képpel lefelé fordított lapkák közül, vagy egyet-egyet mindkettőből. Ugyanazt a lapkát nem veheti fel, amit épp akkor tett vissza a közös készletbe. És ha egy lapkát egyszer megfog, azt már fel kell vennie.
3. A két lapka felhúzása után átadja a soron következő játékost jelző figurát a tőle balra ülő játékosnak.

A játékosok mindaddig rendezgethetik a saját lapkáikat, ameddig ismét rájuk nem kerül a sor. Amint valaki sorra kerül, dobnia és húznia kell lapkákat, majd továbbadnia a jelzőt. Amíg ezt meg nem teszi, nem változtathat az előtte lévő, lapkákból kirakott ábrán.

Megjegyzés: figyeljeteK arra, hogy mindig gyorsan továbbadjátok a jelzőt, amint felhúztátok a lapkákat. Koppintsatok a jelzővel az átadáskor, hogy a soron következő felfigyeljen rá, és pörögjön a játék. Ha valaki mégis belefeledkezne a lapkái rendezgetésébe, miután húzott, akkor a következő játékos nyugodtan vegye magához a jelzőt, és kezdje meg a saját körét.

A játék célja: olyan összefüggő ábrát kirakni, amelyben a lehető legtöbb csillag és találkozási pont van. (Lásd az „Értékelés”-nél.)

A játék vége

Aki úgy gondolja, hogy elkészült, és már nem szeretné sem megbontani, sem kiegészíteni az előtte lévő képet, az mondja azt jól hallhatóan, hogy „Készen vagyok!” Ezután ő már nem húzhat több lapkát és nem is rendezheti át az ábráját, vagyis ha rá kerülne a sor, a jelző rögtön az utána következő játékoshoz ugrik.

A játéknak akkor van vége, ha a játékosoknak legalább a fele jelezte, hogy befejezte a képét.

2 játékos esetén a játéknak akkor van vége, ha az egyikük végez, 3 vagy 4 játékos esetén akkor, ha 2 játékos jelezte, hogy elkészült, 5-6 játékos esetén pedig akkor, ha 3 játékos jelzett.

A játékosok a játék elején megállapodhatnak, hogy a játék végén hány percig rendezgethetik még az ábrájukat. Amint az első játékos befejezte a sajátját, méri a megállapodott időt (pl. 3 perc), aztán az értékelés következik.

Értékelés

Minden játékmódban (a „Közös mozaikon” kívül) a kialakított kép pontértékét a következő képpen számoljuk ki:

- minden olyan találkozási pont, amit teljesen körbevesznek lapkák, 1 pontot ér.
- minden olyan találkozási pont, amit 6 lapka vesz körül, egy csillag alakzatot képezve, 6 pontot ér.

Minden játékos számolja meg a pontjait, és az győz, aki a legtöbb pontot érő ábrát alakította ki.

1 pont



1 találkozási pont

6 pont



1 csillag

Példák

2 pont



2 találkozási pont

4 pont



4 találkozási pont

7 pont



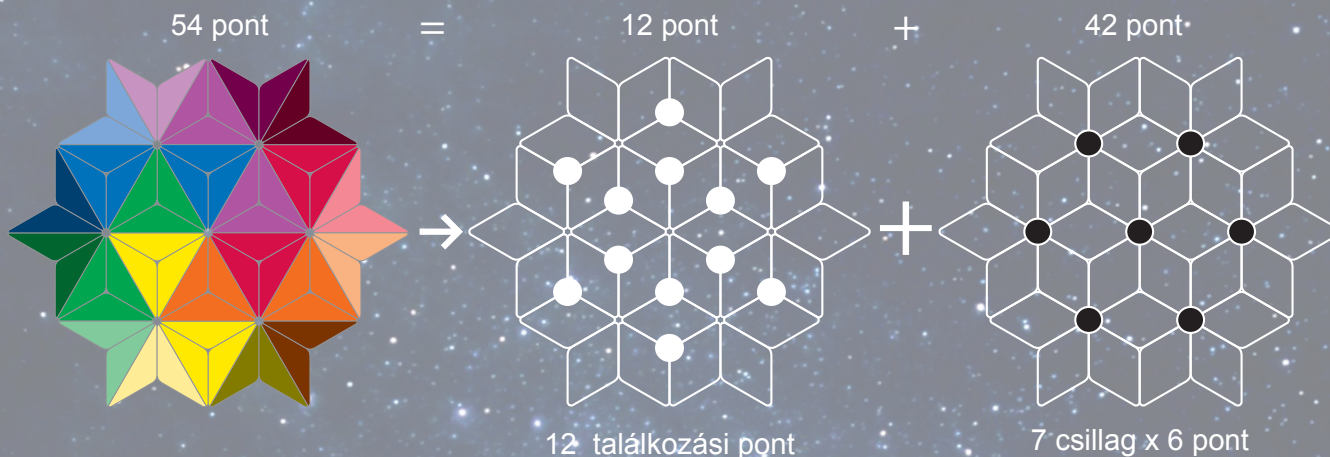
7 találkozási pont

12 pont



1 csillag
és 6 találkozási pont





JÁTÉKVÁLTOZATOK

Az alapszabály és az Okos mozaik szabályait megtartva, próbáljátok ki a játékot a következő módosításokkal is!

KERESKEDŐS MOZAIK

3 – 6 játékosnak 9 éves kortól

Az „Okos mozaik” játékszabályai érvényesek az alábbi kiegészítéssel:

Az a játékos, aki épp nincs soron, felkínálhatja cserére egy vagy két lapkáját bármely játékosnak, és kérhet érte egy vagy két másik lapkát. Csak olyan játékosok cserélhetnek lapkát, akik épp nincsenek soron (nincs náluk a Jelző).

Amint valaki megkapja a Jelzőt, az nem kezdeményezhet cserét, amíg ő van soron. Ha azonban előtte már belekezdett egy cserébe, akkor azt be kell fejezni, mielőtt elkezdené a körét. Aki cserél, az közben nem rendezgetheti a saját lapkáit, ahogyan az sem, akinél a Jelző van.

RABLÓ MOZAIK

2 – 6 játékosnak 12 éves kortól

Az „Okos mozaik” játékszabályai érvényesek az alábbi kiegészítésekkel. Ebben a játékváltozatban a saját kép rendezgetése külön akciónak számít. Aki épp soron van, az a húzott lapkákat hozzáillesztheti ugyan a képéhez, ha tudja, de másik lapkáját nem helyezheti át az ábráján belül, csak akkor, ha ezt a cselekvést választja a saját körében.

A soron következő játékosnak 3-féle akció közül kell egyet választania:

1. Lapkát szerez

Visszateszi egy lapkáját középre, és 2 lapkát vesz középről.

2. Passzol

Rögtön továbbadja a Jelzőt, és ezután mindaddig, amíg újra sorra nem kerül, szabadon variálhatja, cserélgetheti az előtte lévő képének lapkáit. Ilyenkor nem lehet tőle rabolni. Kétszer egymás után viszont nem szabad passzolni.

3. Rabol

Aki rabol, az egy lapkát elvesz egy másik játékostól.

Fontos: Akitől lapkát raboltak, az a rablás után azonnal húzhat egy lapkát kárpótlásul a közös kupacból!

Rabolni akkor lehet, ha a következő feltételek mindegyike teljesül:

- Olyan játékostól nem rabolhatsz, aki passzolt és éppen a lapkáit rendezgeti.
- Csak olyan lapkát vehetsz el másától,
 - amelyet egyből be is tudsz illeszteni a saját ábrádba anélkül, hogy ehhez bármelyik más lapkádat elmozdítanád,
 - amellyel a másik játékosnak nem bontod meg egy már befejezett találkozási pontját,
 - amellyel te viszont találkozási pontot fejezel be,
 - amelynek megszerzésével nem szakítod több részre a másik játékos egybefüggő ábráját.

ÜGYES MOZAIK

2 – 6 játékosnak 8 éves kortól

A játékosok egyszerre igyekeznek kirakni egy-egy saját képet. Megpróbálnak minél gyorsabban, minél értékeesebb képet összeállítani.

Előkészületek

Az összes (120) lapkát tegyétek képpel lefordítva középre, hogy mindenki elérje! Ez képezi a közös készletet. Mindenki húz 12 db lapkát, és maga elé teszi képpel felfelé fordítva. Ez lesz az ő saját készlete. Ez után a középben maradt lapkákat is mind felfordítjuk.

Profi játékváltozat 2 gyakorlott játékosnak: a 60, hosszában felezett lapkával játsszatok, és 18-18 lapkát fordítsatok fel magatoknak, saját készletnek.

Ez után a középben maradt lapkákat is mind felfordítjuk, és úgy rendezzük el, hogy minden lapka látható legyen.

A játék menete

A játékosok egyszerre játszanak. Rakjatok ki minél szebb és minél értékeesebb képet a saját lapkáitokból!

A saját kép bármely lapkáját bármikor, bárhogyán át lehet helyezni az ábránkban, az illesztés alapszabályát betartva.

Eközben bárki bármikor kicserélheti egy lapkáját egy másikra a közös készletből úgy, hogy előbb a sajátjai közül tesz be egyet a közösbe, és csak utána vesz ki magának onnan helyette egy másikat.

Ne takarjátok el a közös készlet lapkáit a kezetekkel, amíg a választáson gondolkodtok!

Amikor valaki mind a 12 lapkáját felhasználta a képéhez, és úgy gondolja, hogy elkészült, jelezze, jól hallhatóan, hogy „Kész vagyok!”

A játéknak akkor van vége, ha egy híján mindenki jelezte már, hogy elkészült a képével. Ilyenkor az utolsónak maradt játékost már nem kell megvárni, hogy befejezze a képét.

Értékelés

Lásd az „Okos mozaik” értékelését.

Egyenlőség esetén az győz, aki előbb jelezte, hogy végzett.

KÖZÖS MOZAIK

Együttműködős társasjáték 2 – 6 játékosnak 9 éves kortól

Előkészületek 2 – 4 játékosnak

- A 60 hosszában osztott lapkát képpel lefelé fordítva úgy terítsétek szét az asztalon, hogy mindenki tudjon venni belőlük, de maradjon hely az asztal közepén a közösen elkészítendő képnek is.
- Csapjatok fel egy tetszőleges lapkát az asztal közepére! Ebből kell kiindulni és egy közös képet kialakítani.
- Minden játékos húzzon 4 lapkát, és tegye azt maga elé, képpel felfelé fordítva.

Előkészületek 5 vagy 6 játékosnak:

Használjátok mind a 120 lapkát, és ebből képezzetek közös készletet!

Figyelem, nagy játéktfelület szükséges!

A játék menete

A soron következő játékos vagy egy saját lapkát illeszt a közös képhez, vagy húz egy lapkát a közösből, és azt maga elé teszi, képpel felfelé fordítva. Ha elfogy a közös készlet, és a soron következő nem tud saját lapkát illeszteni a közös képhez, akkor passzol. Legközelebb újra illeszthet, ha tud, az is, aki előzőleg passzolt.

A játéknak vége, ha senki sem tud több lapkát illeszteni, és mindenki passzolt.

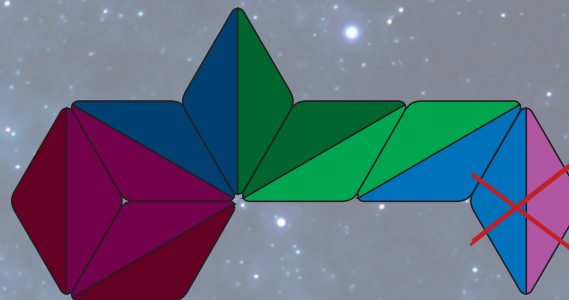
Illesztési szabályok

A közös kép kialakításakor az alapszabályok mellett a következőkre kell ügyelni:

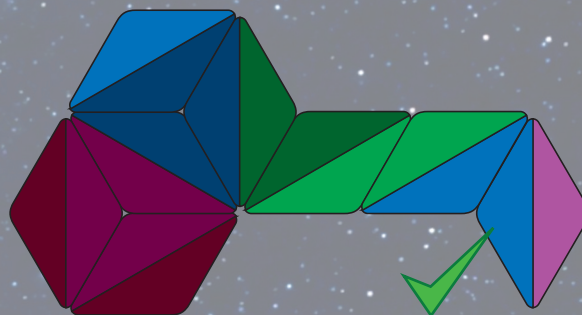
Nem szabad úgy áthelyezni a kép lapkáját, hogy ezáltal egy vagy több másik lapka leszakadjon a képről. Nem szabad 3 lapkánál hosszabb nyúlványokat kialakítani. Nyúlványt képeznek olyan összefüggő lapkák, amelyek nem alkotnak találkozási pontot.

A jobb oldali bíbor-kék lapkát nem szabad már ehhez a képhez illeszteni, mert ez már az 4. olyan lapka lenne a bal oldali találkozási ponttól, amelyik nem kapcsolódik közvetlenül találkozási ponthoz.

A szabály legfeljebb 3 lapkából álló nyúlványt enged meg, amelynek ezen a képen a zöld-kék lapka felel meg.



Amint ennek a képnek a tetején a kék-sötétkék lapka illesztésével kialakul a második találkozási pont, már lerakhatjuk a jobb oldalra a bíbor-kék lapkát. A sötétkék-sötétzöld lapka közvetlenül találkozási ponthoz kapcsolódik, és az ehhez kapcsolódó nyúlvány itt a megengedett 3 lapkából áll.



Értékelés

A cél az, hogy minél szebb, értékeesebb közös képet alakítsunk ki, lehetőleg az összes lapka felhasználásával.

Minden csillag 6 pontot ér. Minden, a játékosoknál maradt lapkáért, amit nem sikerült illeszteni, 2 pont levonás jár. Minden lapkáért, amely nyúlványt képez, tehát nem kapcsolódik közvetlenül teljesen körbevett találkozási ponthoz, 1 pont levonás jár. Számoljátok meg a pontjaitok összegét:

Az összpontszám mutatja meg, mennyire volt ügyes a csapat.

30 vagy több pont: zseniális eredmény

20 vagy több pont: szuper eredmény

10 vagy több pont: jó eredmény

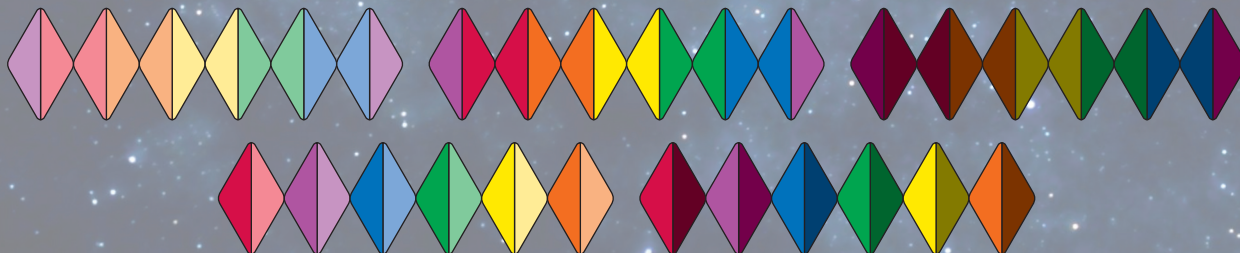
10-nél kevesebb pont: nem az igazi...

Megjegyzés:

Ezeket az eredményeket 120 lapkával elérni is kihívás, és minél többen játszottok, annál nehezebb.

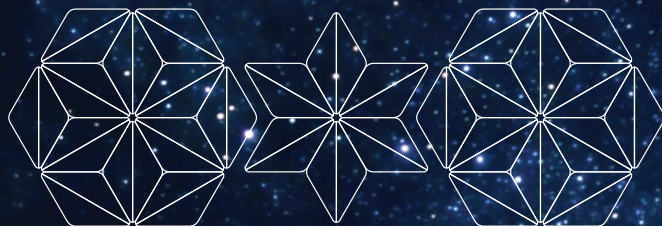
SZÍNVILÁG KÉPKERESŐ EGYSZEMÉLYES FELADVÁNYOK

Állítsd össze az itt következő képeket az alábbi lapkák felhasználásával! A fehér ábrák mutatják a feladatokat, a színesek egy megoldást. Többféle színezetű megoldás lehetséges.

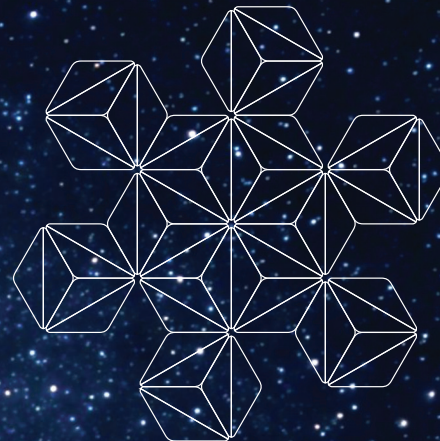


Az itt következő feladatokhoz mind a 30 féle hosszában osztott lapkából
1-1 lapkát használj!

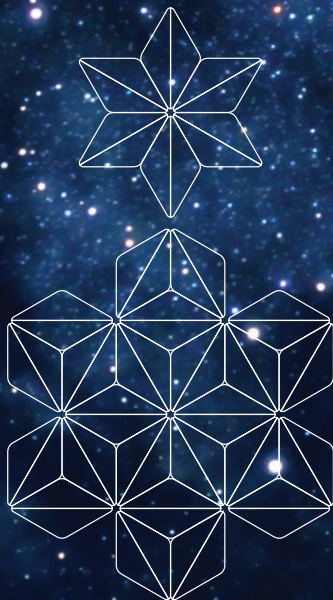
1. Ikerbolygók



2. Szirmos virág



3. Csillag és virág



4. Titkos csillag





1. Ikerbolygók



2. Szirmos virág



3. Csillag és virág



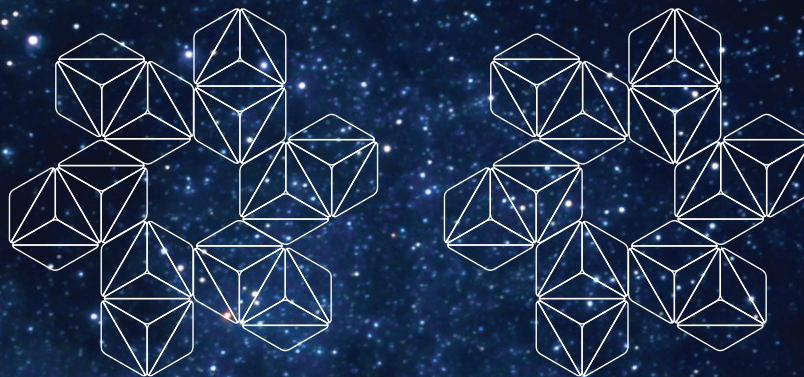
4. Titkos csillag





Az itt következő feladatokhoz mind a 30 féle hosszában osztott lapkából
2-2 lapkát használj!

5. Forgócsillagpár

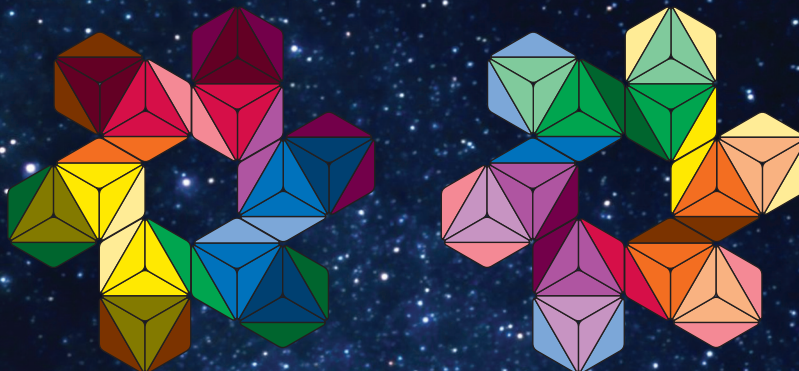


6. Jin és Jang

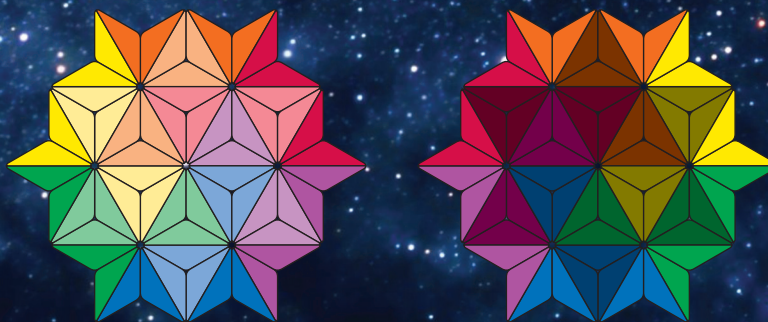




5. Forgócsillagpár

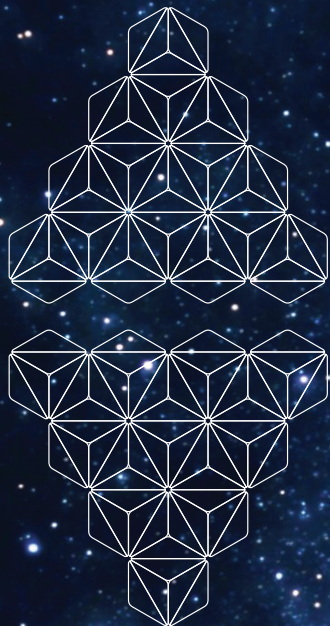


6. Jin és Jang





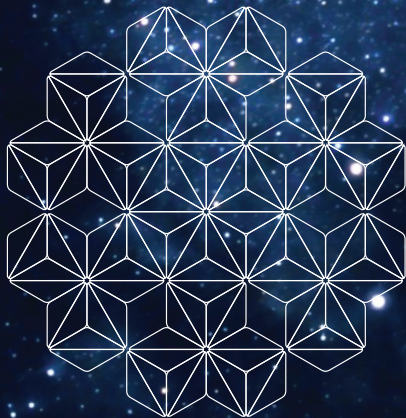
7. Püthagorasz titka



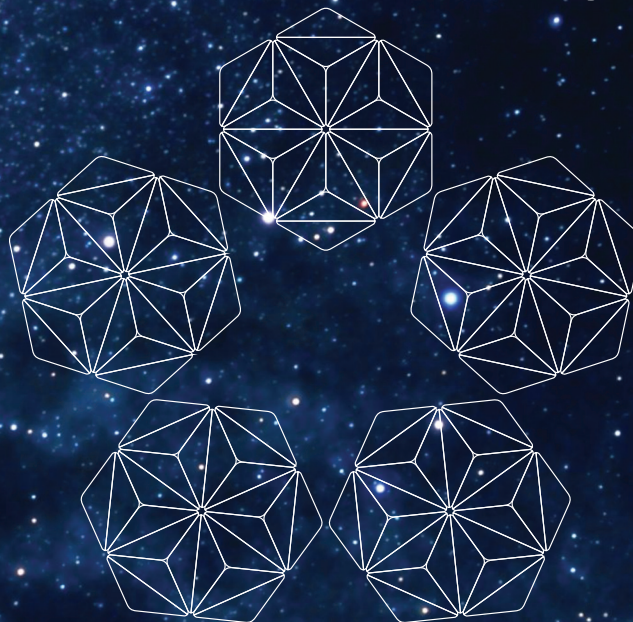
8. Reneszánsz tér



9. Csipkevirág



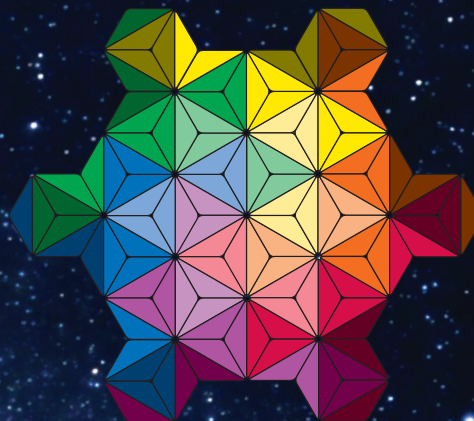
10. A titokzatos ötszög



7. Püthagorasz titka



8. Reneszánsz tér



9. Csipkevirág

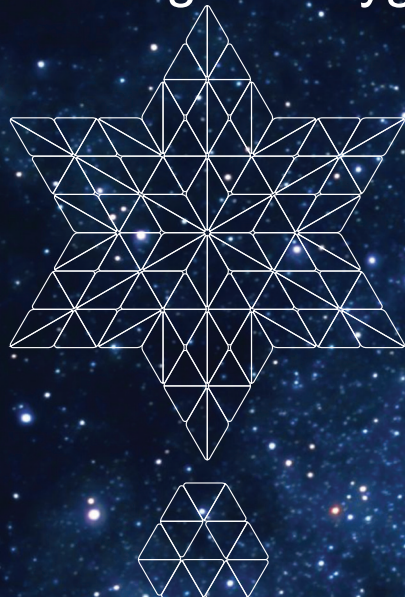


10. A titokzatos ötszög

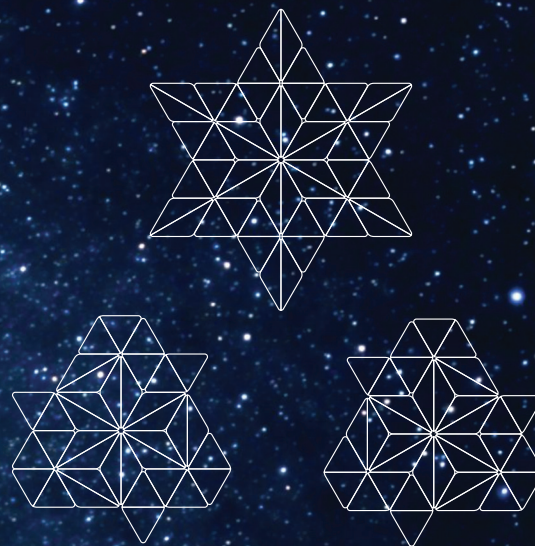


Ezekhez az ábrákhoz a 30 hosszában elválasztott és a 30 keresztben elválasztott lapkából használ 1-1 lapkát! (Válogasd ki az egyformákat, és mindenből csak az egyiket használd!)

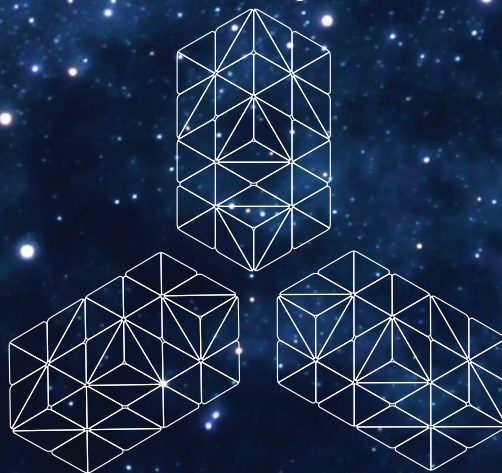
11. Csillag és bolygó



12. Triumvirátus



13. Propeller

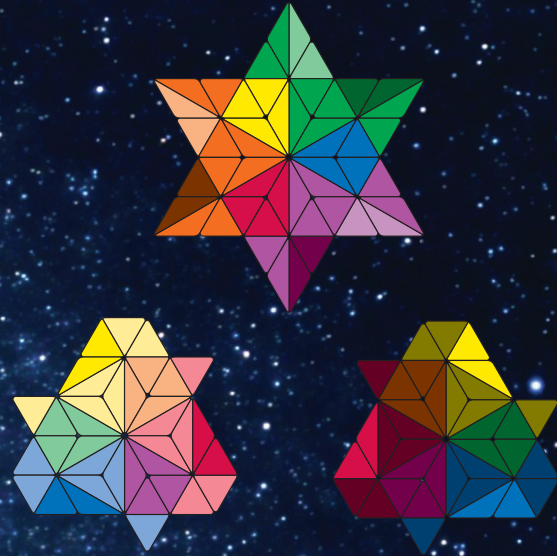




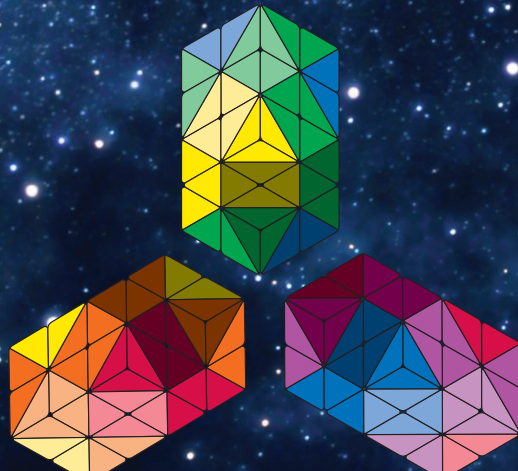
11. Csillag és bolygó



12. Triumvirátus



13. Propeller





Az itt következő feladatokhoz az összes (mind a 120) lapkát használd!

14. Ikercsillagok



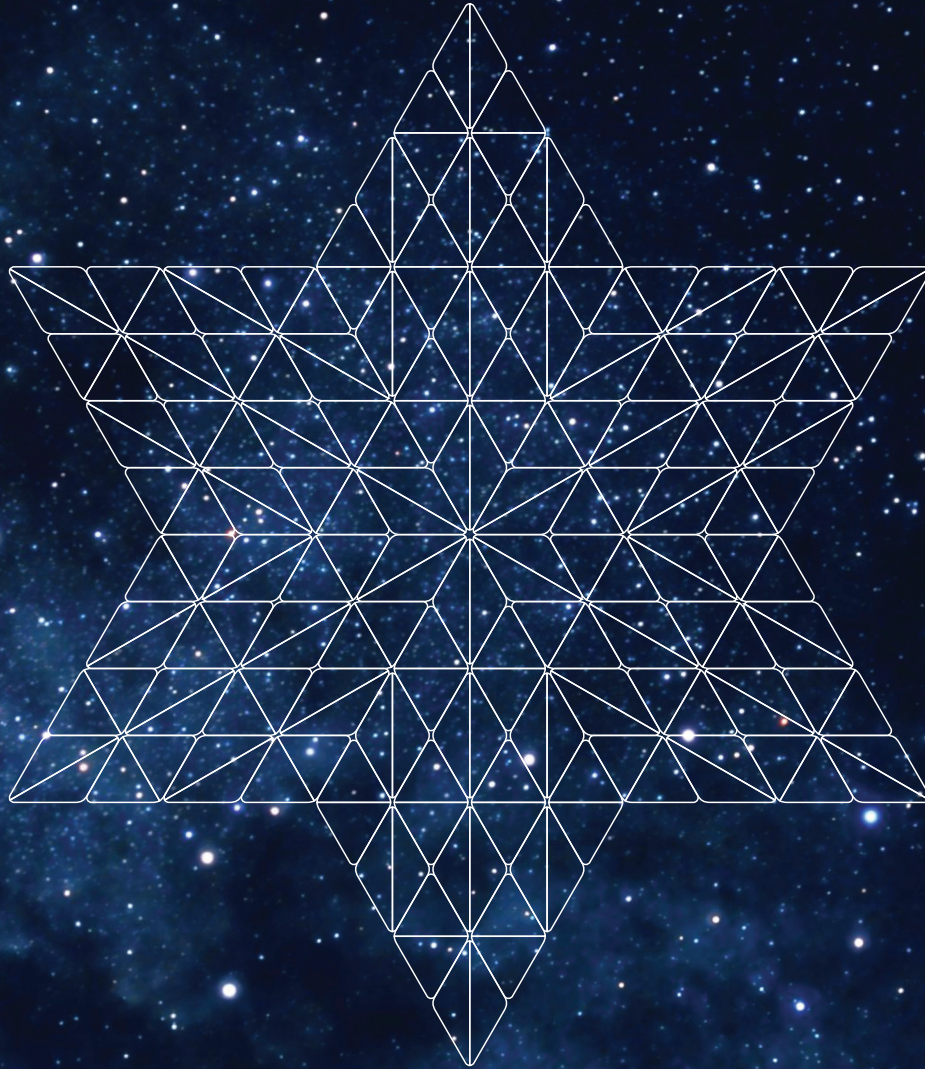


14. Ikercsillagok



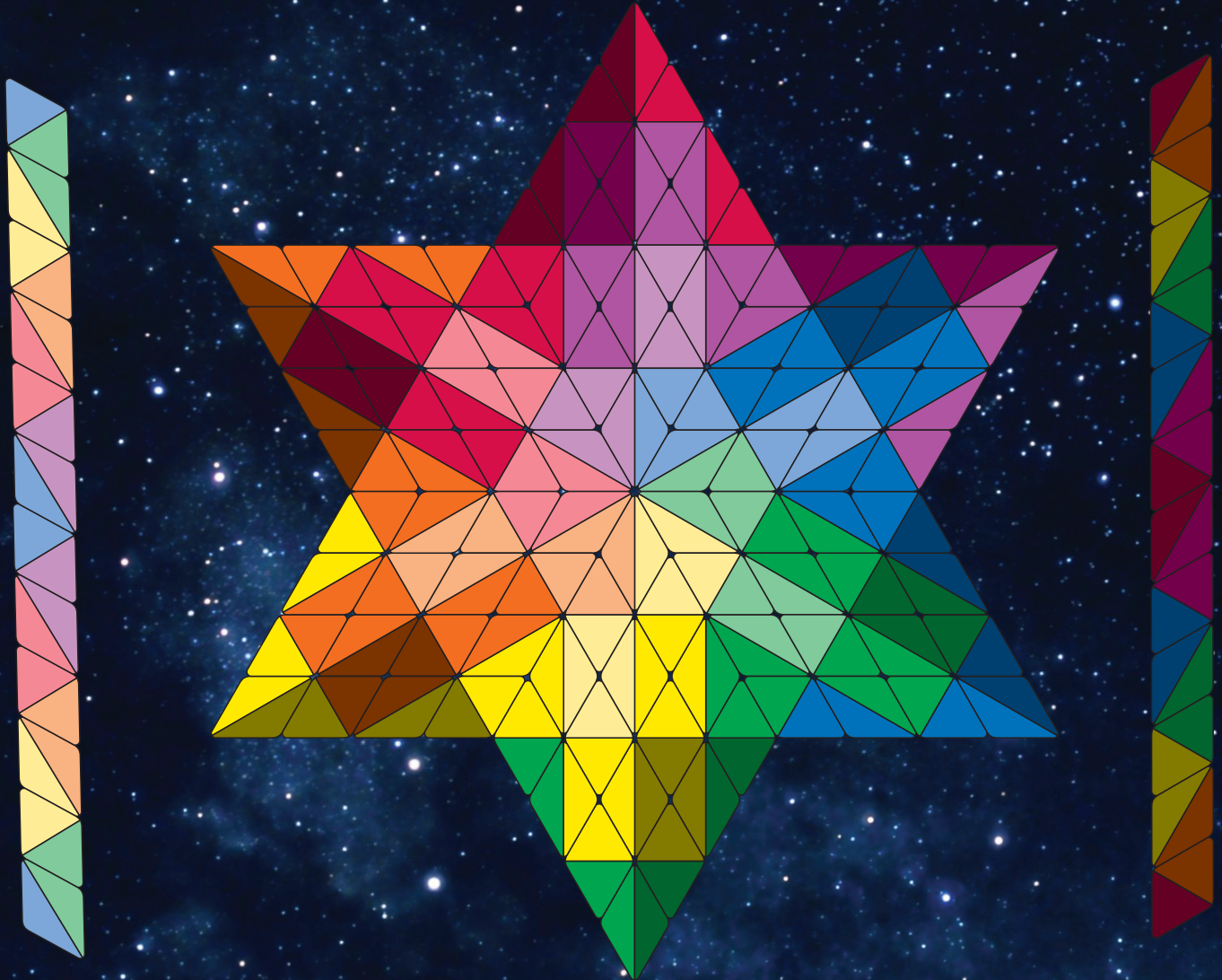


15. Ürkapu



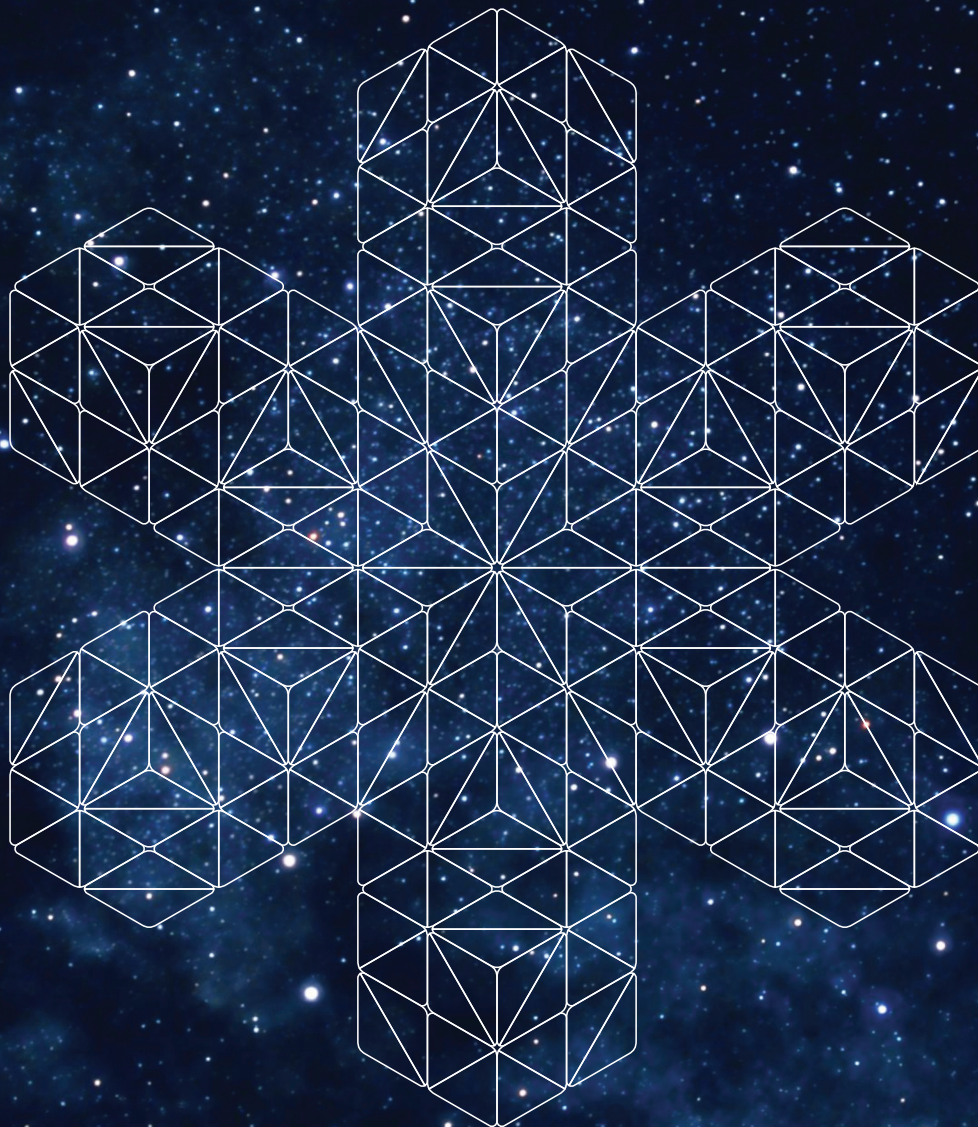


15. Ürkapu



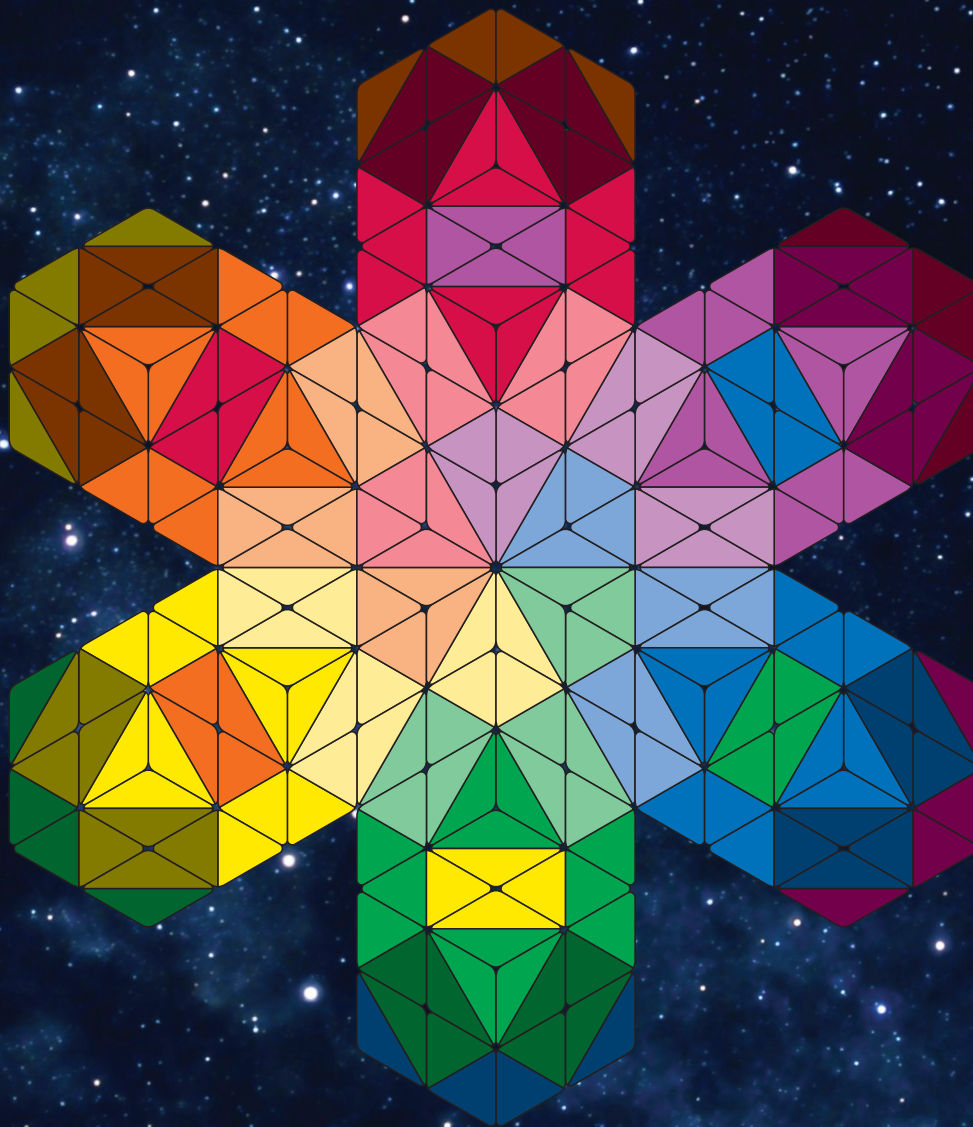


16. Óriásvirág





16. Óriásvirág



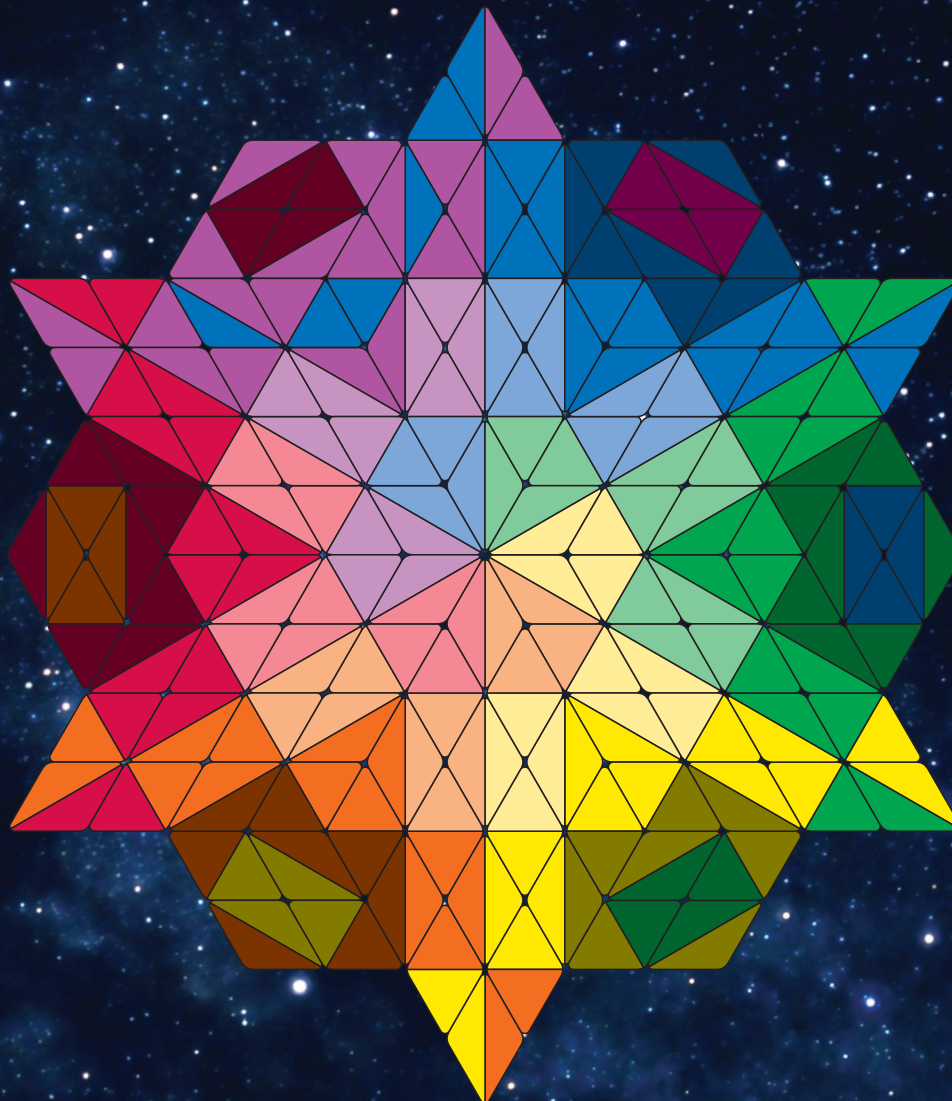


17. Óriáscsillag





17. Óriáscsillag





18. Ji Csing





18. Ji Csing





19. A 10 Sephirot

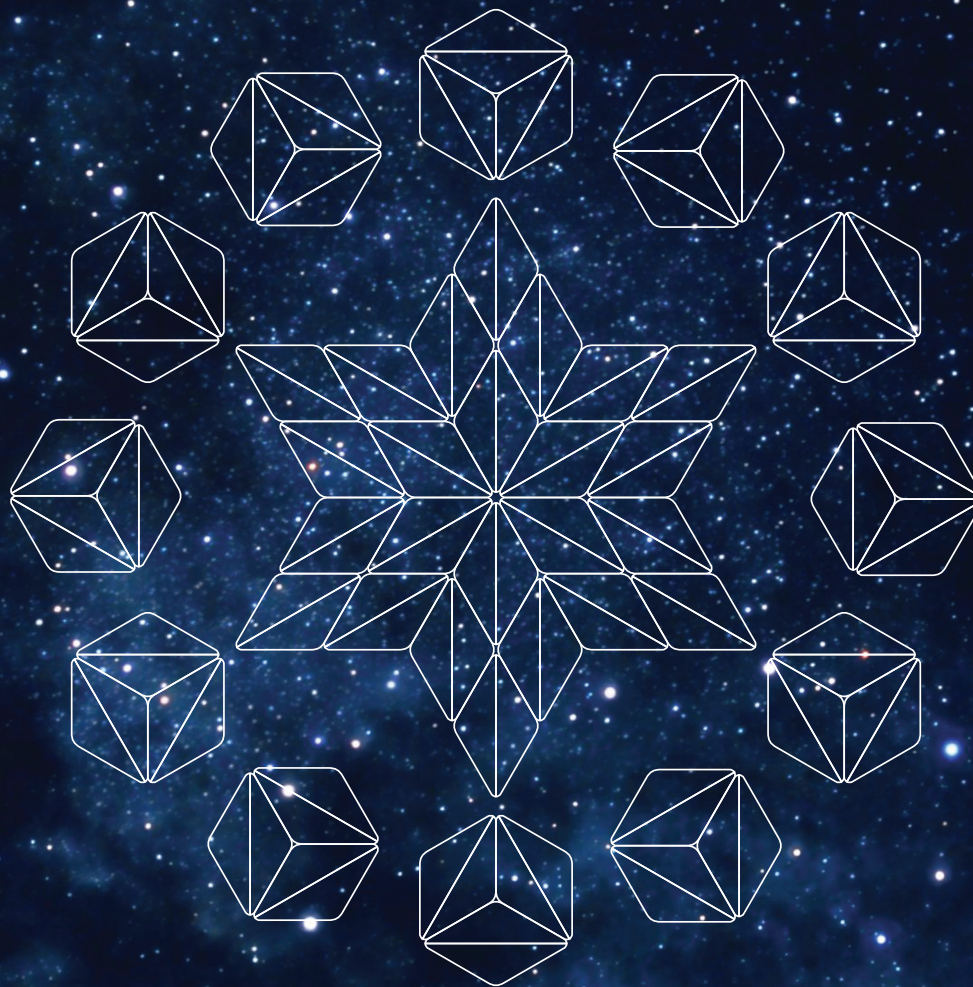




19. A 10 Sephirot



20. A 12 csillagjegy



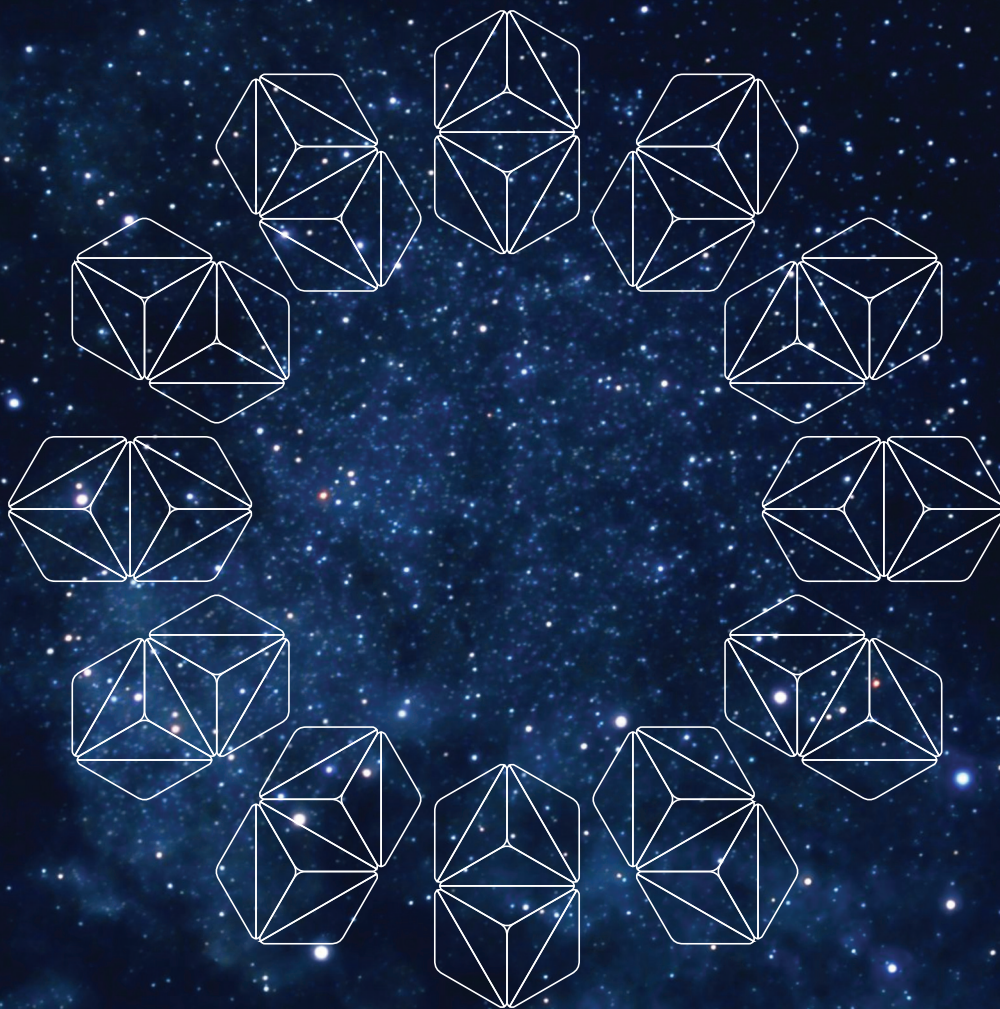


20. A 12 csillagjegy



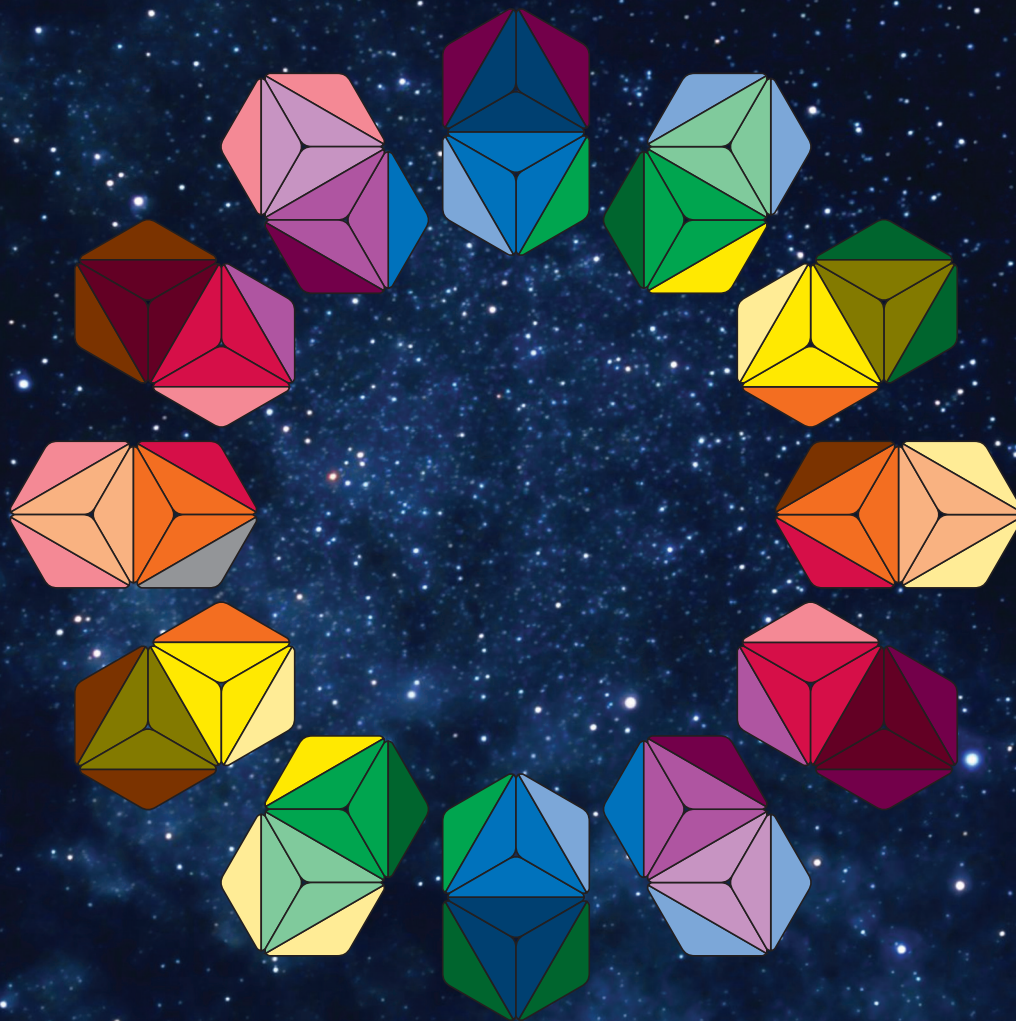


21. Nagy zodiákus



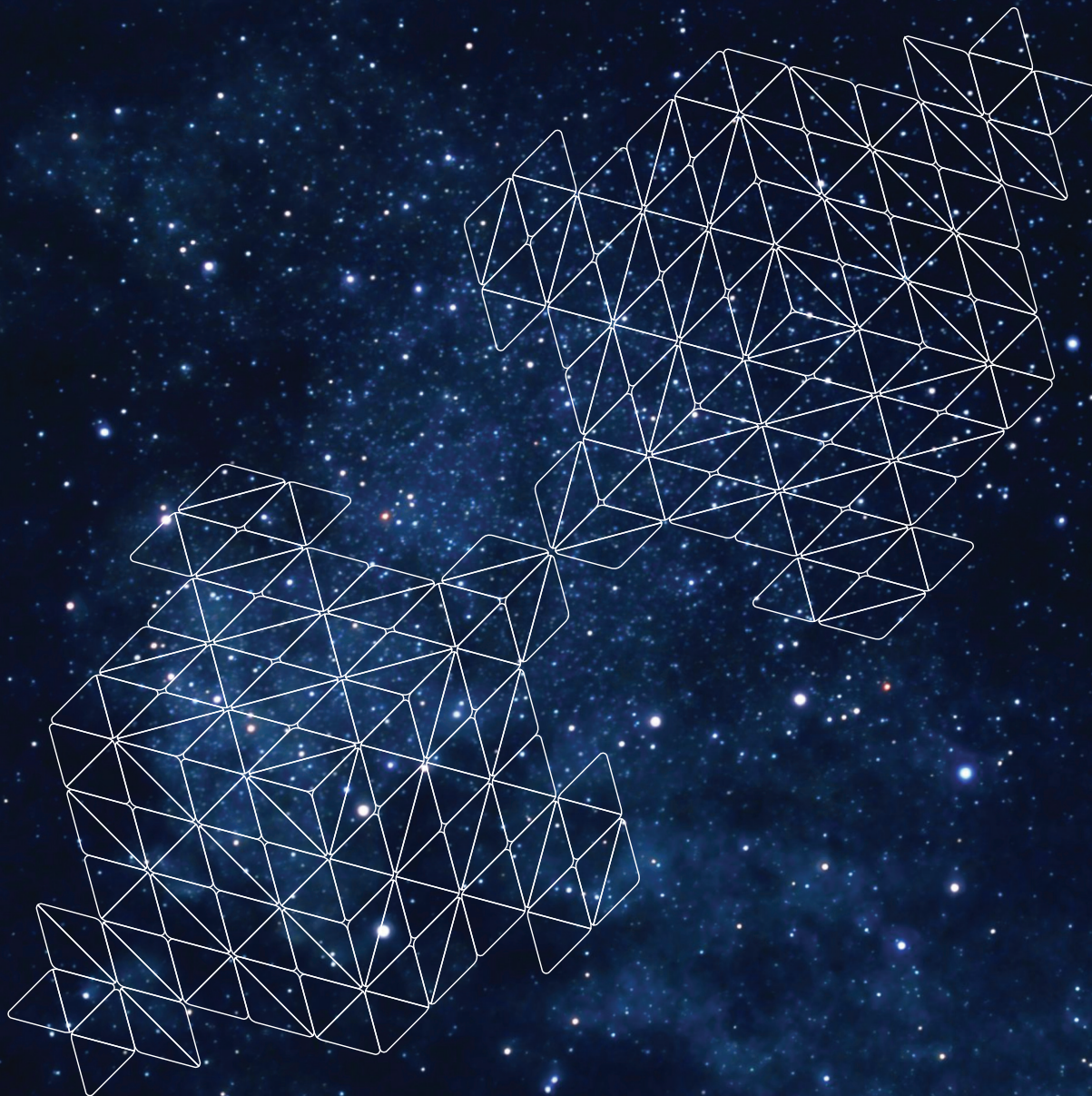


21. Nagy zodiákus



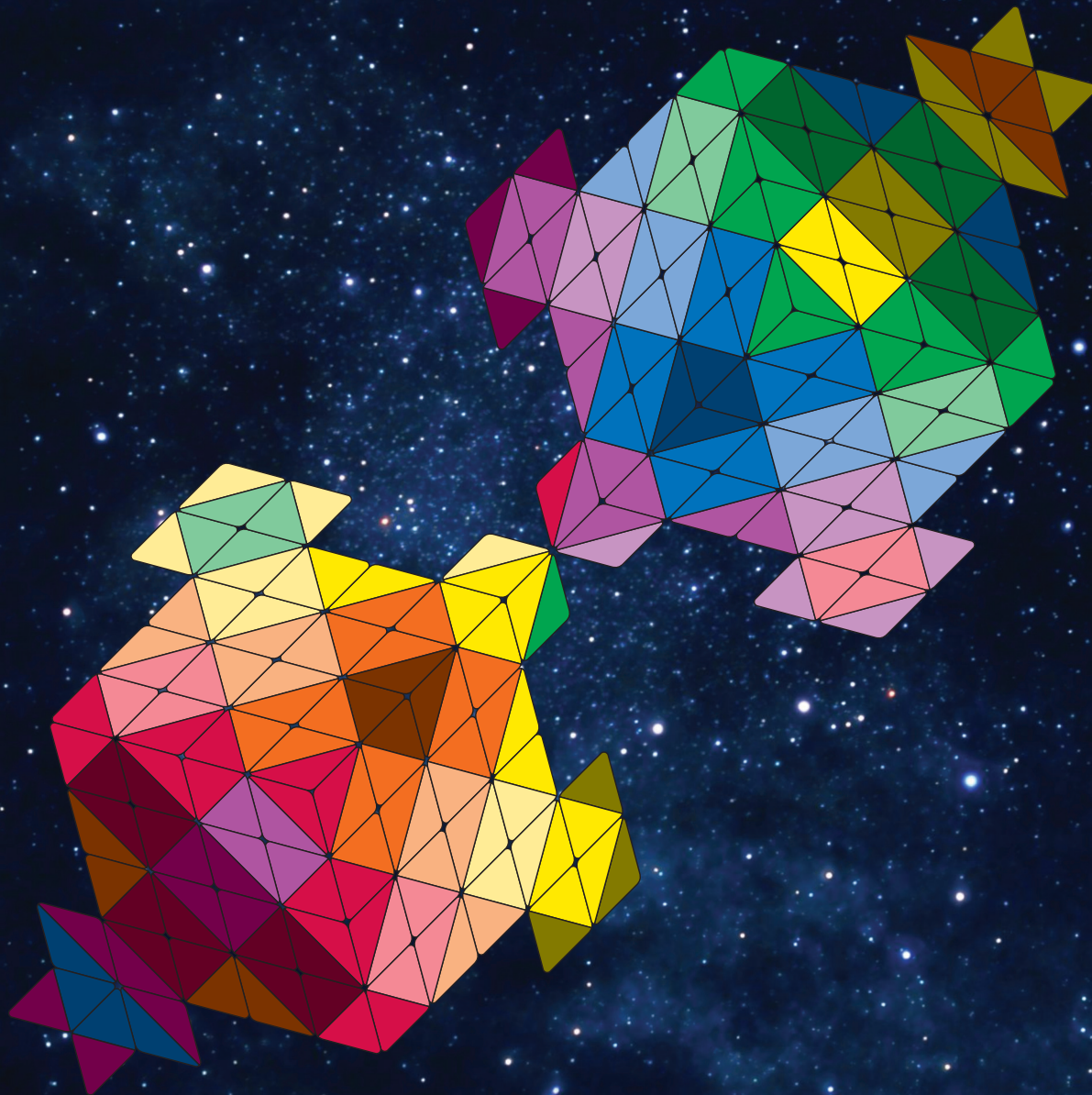


22. Szerelmes teknősök



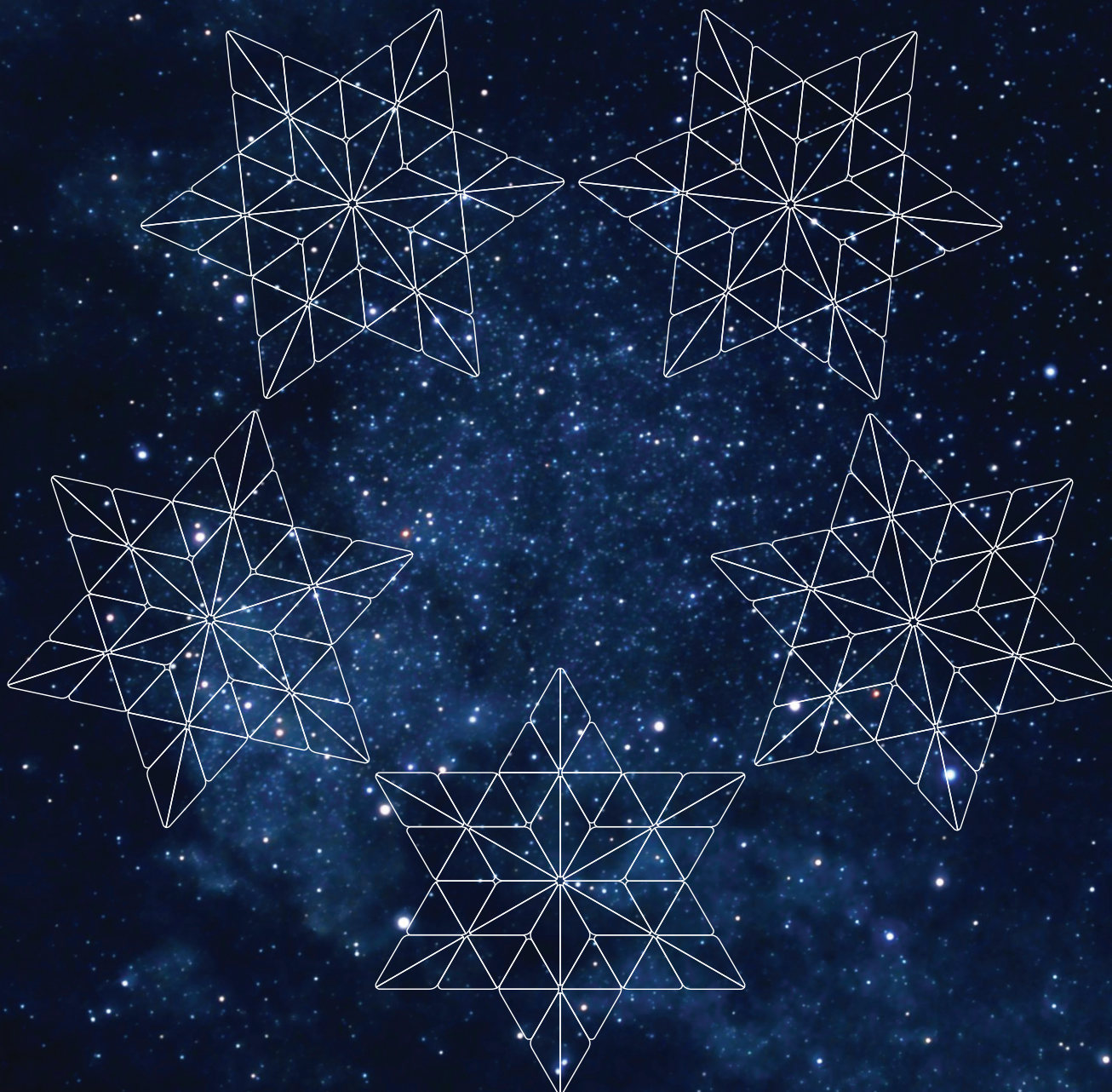


22. Szerelmes teknősök





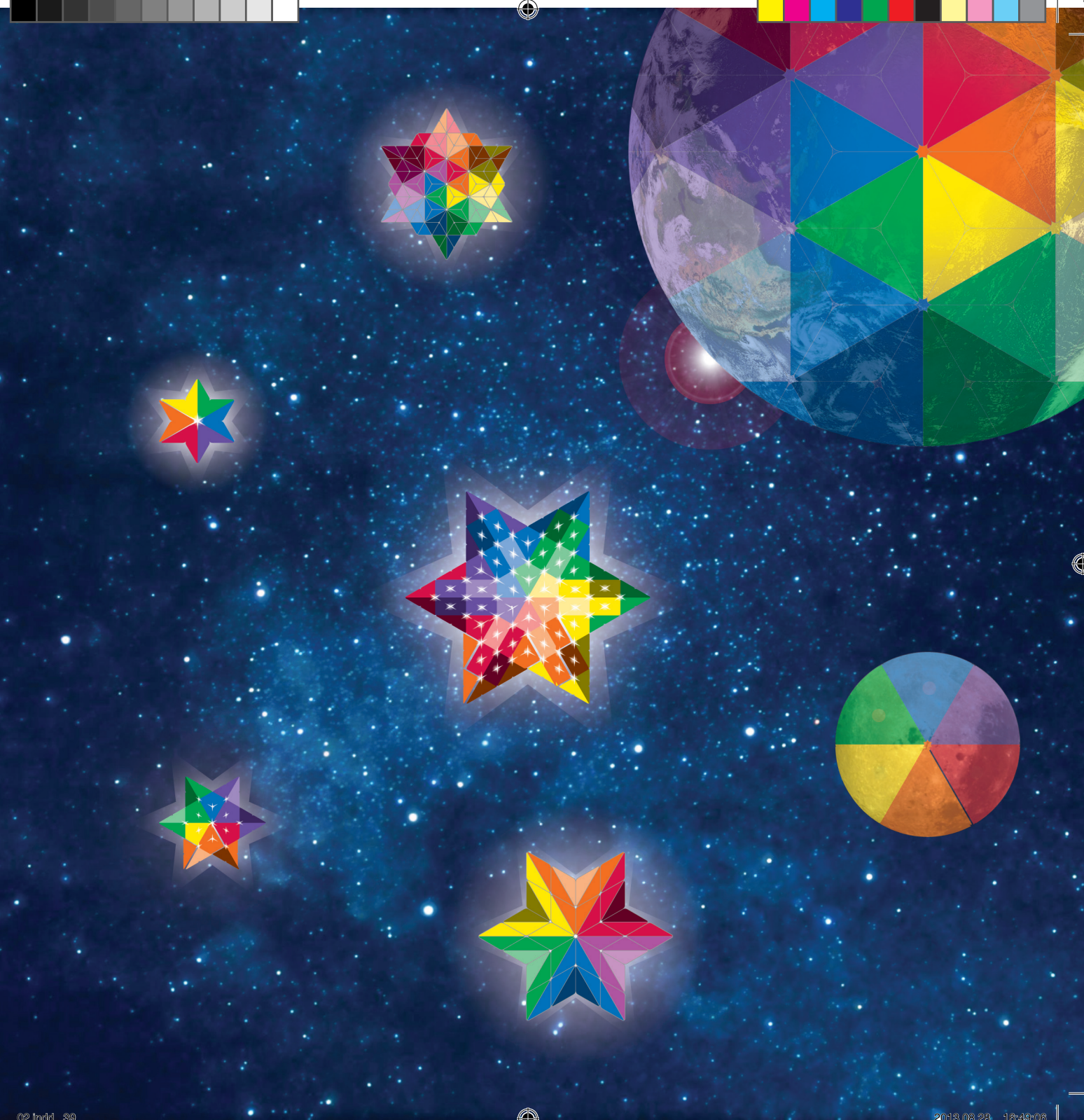
23. Láthataflan pentagram





23. Láthatatlan pentagram







Szerző: Horváth Gábor, Aczél Zoltán
Fejlesztők:
Tuska Miklós
Kiss Norbert
Gönci Péter



Gyártja és forgalmazza:
Gém Klub Kft.
1002 Budapest, Ráday u. 30/b
www.gemklub.hu
Származási hely: Magyarország



Minden jog fenntartva
Cikkszám: 751670

