



A JÁTÉK TARTALMA

- 1 pontozósáv a doboz belsejében
- 84 színes kártya
- 36 szavazólap (6 színben, 1–6-ig terjedő értékben)
- 6 nyúl figura fából

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A játékosok választanak maguknak 1-1 nyúl figurát, és a pontozósáv nulladik mezejére, a tavirózsára helyezik őket. A 84 kártyát összekeverjük, majd minden játékosnak osztunk 6-6 darabot. A maradék kártya alkotja a húzó paklit. Ezután a játékosok számának megfelelően mindenki maga elé veszi a megfelelő értékű szavazólapokat. 3 és 5 játékos esetén 1-5-ig, 4 játékos esetén 1-4-ig, 6 játékos esetén 1-6-ig terjedő értékben.

Figyelem! A kiosztott kártyákat titokban kell tartani a többi játékos előtt.

A JÁTÉK MENETE

A mesélő

Minden körben van egy mesélő. A mesélő kiválaszt egyet a kezében lévő 6 lap közül, és kitalál hozzá egy mondatot, amit elmond a többieknek. A mondat sokféle lehet: állhat egy, vagy akár több szóból is, lehet egyszerűen egy hangutánzó vagy hangfestő szó, lehet kitalált, de lehet akár egy idézet, részlet vagy egy ismert műalkotásra való utalás (vers, dalszöveg, filmcím, közmondás vagy bármi más).

Az első körben az lesz a mesélő, aki elsőként mondja be a kiválasztott képhez tartozó mondatot.

KÁRTYÁT ADNI A MESÉLŐNEK

A többi játékos kiválasztja a kezében lévő 6 kártya közül azt, amelyikre véleménye szerint leginkább illik a mesélő kijelentése. Ezután mindenki lefordítva odaadja a mesélőnek a kiválasztott kártyát. A mesélő a többiektől kapott kártyákat összekeveri a saját maga által kiválasztott lappal, és felfordítva leteszi őket egymás mellé az asztalra. A kártyák balról jobbra haladva kapnak 1-1 sorszámot: a baloldali lesz az 1. kártya, a tőle jobbra lévő a 2. stb.

MELYIK LEHETETT A MESÉLŐ KÁRTYÁJA? – SZAVAZÁS

A játékosok (a mesélőt kivéve) megpróbálják kitalálni, hogy melyik lehetett a mesélő kártyája. Ezután mindenki lefordítva maga elé teszi az adott kép sorszámának megfelelő szavazólapot. Ha például a harmadik képre szeretne tippelni valaki, akkor a 3-as számú lapot kell lefordítva maga elé tennie. Ha mindenki maga elé tette a kiválasztott kártyának megfelelő számot, akkor felfordítjuk, és a megfelelő kártyára helyezzük a szavazólapokat. Végül a mesélő elárulja, hogy melyik volt az ő kártyája.

Figyelem! Senki sem szavazhat a saját kártyájára!

PONTOZÁS

- Ha mindenki eltalálta, hogy melyik volt a mesélő kártyája, akkor a mesélő nem kap pontot, a többiek pedig 2-2 pontot kapnak.
- Ha senkinek sem sikerült kitalálnia, hogy melyik lehetett a mesélő kártyája, akkor a mesélő szintén nem kap pontot, a többiek pedig 2-2 pontot kapnak.
- Egyéb esetekben a mesélő minden helyes tippért 3 pontot kap. A helyesen tippelőknek szintén 3-3 pont jár.
- A többi játékos (a mesélőt kivéve) plusz 1 pontot kap minden olyan tippért, amelyet az ő kártyájára adtak le. Ezután a játékosok a kapott pontoknak megfelelően lépnek a pontozósávon.



A JÁTÉK TARTALMA

- 1 pontozósáv a doboz belsejében
- 84 színes kártya
- 36 szavazólap (6 színben, 1–6-ig terjedő értékben)
- 6 nyúl figura fából

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A játékosok választanak maguknak 1-1 nyúl figurát, és a pontozósáv nulladik mezejére, a tavirózsára helyezik őket. A 84 kártyát összekeverjük, majd minden játékosnak osztunk 6-6 darabot. A maradék kártya alkotja a húzó paklit. Ezután a játékosok számának megfelelően mindenki maga elé veszi a megfelelő értékű szavazólapokat. 3 és 5 játékos esetén 1-5-ig, 4 játékos esetén 1-4-ig, 6 játékos esetén 1-6-ig terjedő értékben.

Figyelem! A kiosztott kártyákat titokban kell tartani a többi játékos előtt.

A JÁTÉK MENETE

A mesélő

Minden körben van egy mesélő. A mesélő kiválaszt egyet a kezében lévő 6 lap közül, és kitalál hozzá egy mondatot, amit elmond a többieknek. A mondat sokféle lehet: állhat egy, vagy akár több szóból is, lehet egyszerűen egy hangutánzó vagy hangfestő szó, lehet kitalált, de lehet akár egy idézet, részlet vagy egy ismert műalkotásra való utalás (vers, dalszöveg, filmcím, közmondás vagy bármi más).

Az első körben az lesz a mesélő, aki elsőként mondja be a kiválasztott képhez tartozó mondatot.

KÁRTYÁT ADNI A MESÉLŐNEK

A többi játékos kiválasztja a kezében lévő 6 kártya közül azt, amelyikre véleménye szerint leginkább illik a mesélő kijelentése. Ezután mindenki lefordítva odaadja a mesélőnek a kiválasztott kártyát. A mesélő a többiektől kapott kártyákat összekeveri a saját maga által kiválasztott lappal, és felfordítva leteszi őket egymás mellé az asztalra. A kártyák balról jobbra haladva kapnak 1-1 sorszámot: a baloldali lesz az 1. kártya, a tőle jobbra lévő a 2. stb.

MELYIK LEHETETT A MESÉLŐ KÁRTYÁJA? – SZAVAZÁS

A játékosok (a mesélőt kivéve) megpróbálják kitalálni, hogy melyik lehetett a mesélő kártyája. Ezután mindenki lefordítva maga elé teszi az adott kép sorszámának megfelelő szavazólapot. Ha például a harmadik képre szeretne tippelni valaki, akkor a 3-as számú lapot kell lefordítva maga elé tennie. Ha mindenki maga elé tette a kiválasztott kártyának megfelelő számot, akkor felfordítjuk, és a megfelelő kártyára helyezzük a szavazólapokat. Végül a mesélő elárulja, hogy melyik volt az ő kártyája.

Figyelem! Senki sem szavazhat a saját kártyájára!

PONTOZÁS

- Ha mindenki eltalálta, hogy melyik volt a mesélő kártyája, akkor a mesélő nem kap pontot, a többiek pedig 2-2 pontot kapnak.
- Ha senkinek sem sikerült kitalálnia, hogy melyik lehetett a mesélő kártyája, akkor a mesélő szintén nem kap pontot, a többiek pedig 2-2 pontot kapnak.
- Egyéb esetekben a mesélő minden helyes tippért 3 pontot kap. A helyesen tippelőknek szintén 3-3 pont jár.
- A többi játékos (a mesélőt kivéve) plusz 1 pontot kap minden olyan tippért, amelyet az ő kártyájára adtak le. Ezután a játékosok a kapott pontoknak megfelelően lépnek a pontozósávon.

A KÖR VÉGE

A játékosok húznak 1-1 lapot, hogy ismét 6 kártya legyen a kezükben. A következő körben a mesélőtől balra ülő játékos veszi át a mesélő szerepét, majd később ugyanígy, az óramutató járásának megfelelően követik egymást a játékosok.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, ha a pakliból elfogytak a kártyák. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontot sikerült összegyűjtenie, és legelől áll a pontozósávon.

PÉLDAKÖR



Öt játékos ül az asztal körül: Marci, Juli, Miki, Lilla és Tamás. Elsőként Marcinak sikerül bemondania az egyik nála lévő képhez egy mondatot, így az első körben ő lesz a mesélő. Marci mondata a következő: „Hol a boldogság?”. Ez a kijelentés „A boldogság a réten van” című filmre utal (Rendezte: Étienne Chatiliez 1995- ben, Szereplők: Michel Serrault stb.). Marci kijelentése alapján a többiek megpróbálják kiválasztani a kezükben lévő kártyák közül azt, amelyikre a legjobban illik ez a mondat. Lillának a következő kártyák vannak a kezében:



Lilla szerint a 6 kép közül a 3. felel meg leginkább Marci „Hol a boldogság?” kérdésének, ezért lefordítva odaadja neki a 3. kártyát. Juli, Miki és Tamás szintén kiválasztanak egyet-egyet a kezükben lévő kártyák közül, és Marcinak adják. Marci összekeveri a többiektől kapott kártyákat a sajátjával, és felfordítva az asztalra teszi őket.



A mesélőt kivéve minden játékos kiválaszt egyet a kint lévő 5 kártya közül, és lefordítva maga elé helyezi a megfelelő szavazólapot.



(Természetesen mindenki Marci kártyáját próbálja megtalálni.) Ha mindenki tippelt, a játékosok egyszerre felfordítják a szavazólapokat. Egyedül Lillának sikerült eltalálnia, hogy Marci melyik kép alapján tette fel a kérdést (4. kép), ezért ő és Marci 3-3 pontot kapnak. Kettőn Lilla kártyáját választották (1. kép), amiért Lillának két további pont jár. Tamás szintén kap egy plusz pontot, mert valaki az ő kártyájára (3. kép) tippelt. Ebben a körben tehát Lilla 5, Marci 3 és Tamás 1 pontot kap. Juli és Miki nem kapnak pontot, mert nem találták el Marci kártyáját, és az ő képekre sem tippelt senki. A következő körben Tamás lesz a mesélő, mert ő ül Marci balján.

Három játékos esetén

A játékosoknak 7-7 lap van a kezében, és mindig 2-2 lapot adnak a mesélőnek. A mesélő ekkor is csak egy képet választ, de a többieknek 5 kártya közül kell választaniuk. Pontozás: Ha csak egy játékos találja ki, hogy melyik volt a mesélő kártyája, akkor ő is és a mesélő is 4-4 pontot kap, a szabályban szereplő 3 helyett.



Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Figyelem!
Nem alkalmas
3 éven aluli gyermek részére.
Fulladásveszély!

A KÖR VÉGE

A játékosok húznak 1-1 lapot, hogy ismét 6 kártya legyen a kezükben. A következő körben a mesélőtől balra ülő játékos veszi át a mesélő szerepét, majd később ugyanígy, az óramutató járásának megfelelően követik egymást a játékosok.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, ha a pakliból elfogytak a kártyák. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontot sikerült összegyűjtenie, és legelől áll a pontozósávon.

PÉLDAKÖR



Öt játékos ül az asztal körül: Marci, Juli, Miki, Lilla és Tamás. Elsőként Marcinak sikerül bemondania az egyik nála lévő képhez egy mondatot, így az első körben ő lesz a mesélő. Marci mondata a következő: „Hol a boldogság?”. Ez a kijelentés „A boldogság a réten van” című filmre utal (Rendezte: Étienne Chatiliez 1995- ben, Szereplők: Michel Serrault stb.). Marci kijelentése alapján a többiek megpróbálják kiválasztani a kezükben lévő kártyák közül azt, amelyikre a legjobban illik ez a mondat. Lillának a következő kártyák vannak a kezében:



Lilla szerint a 6 kép közül a 3. felel meg leginkább Marci „Hol a boldogság?” kérdésének, ezért lefordítva odaadja neki a 3. kártyát. Juli, Miki és Tamás szintén kiválasztanak egyet-egyet a kezükben lévő kártyák közül, és Marcinak adják. Marci összekeveri a többiektől kapott kártyákat a sajátjával, és felfordítva az asztalra teszi őket.



A mesélőt kivéve minden játékos kiválaszt egyet a kint lévő 5 kártya közül, és lefordítva maga elé helyezi a megfelelő szavazólapot.



(Természetesen mindenki Marci kártyáját próbálja megtalálni.) Ha mindenki tippelt, a játékosok egyszerre felfordítják a szavazólapokat. Egyedül Lillának sikerült eltalálnia, hogy Marci melyik kép alapján tette fel a kérdést (4. kép), ezért ő és Marci 3-3 pontot kapnak. Kettőn Lilla kártyáját választották (1. kép), amiért Lillának két további pont jár. Tamás szintén kap egy plusz pontot, mert valaki az ő kártyájára (3. kép) tippelt. Ebben a körben tehát Lilla 5, Marci 3 és Tamás 1 pontot kap. Juli és Miki nem kapnak pontot, mert nem találták el Marci kártyáját, és az ő képekre sem tippelt senki. A következő körben Tamás lesz a mesélő, mert ő ül Marci balján.

Három játékos esetén

A játékosoknak 7-7 lap van a kezében, és mindig 2-2 lapot adnak a mesélőnek. A mesélő ekkor is csak egy képet választ, de a többieknek 5 kártya közül kell választaniuk. Pontozás: Ha csak egy játékos találja ki, hogy melyik volt a mesélő kártyája, akkor ő is és a mesélő is 4-4 pontot kap, a szabályban szereplő 3 helyett.



Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Figyelem!
Nem alkalmas
3 éven aluli gyermek részére.
Fulladásveszély!