

roberto pisonero trapote

Ország-város betű-téma



Életkor



10+

Játékoszám



2-10

Játékidő



20'

GRANNA

A DOBOZ TARTALMA:



■ A dobozban található jelölők alakja és színe eltérhet a rajzon láthatótól.

A JÁTÉK ELŐKÉSZTÉSE

A játékosok két csapatot alkotnak. Ha a résztvevők száma páratlan, akkor a tapasztalatlanabb játékosok kerüljenek a nagyobb csapathoz.

Terítsétek le az asztalra a 16 pozíciókártyát a megfelelő sorrendben (1,2,3 és +). A másik játékvariánsban a „+” kártyát 0 értékű kártyával kell helyettesíteni.

Keverjétek össze a témákat és betűket tartalmazó paklit. Minden sor jobb oldalára tegyetek 5–5 téma-betűkártyát úgy, hogy csak a témák legyenek láthatóak.

A csapatok szint választanak, és úgy helyezik el a jelölőket, hogy a csapat valamennyi tagja jól hozzáférhessen. A csapatok kártyákat kapnak a pontok összeszámolásához. A játék elején „00” állásba kell tenni a pontszámkártyákat.

A homokórát mindenki számára elérhető helyre tesszük.

KEZDŐDHET A JÁTÉK!

A FORDULÓ MENETE

Az a csapat kezd, ahol a csapattagok életkorának összege alacsonyabb.

A kezdőcsapat egyik játékosa felveszi az első téma-betűkártyát,

betűvel felfelé fordítja, és az adott sor elejére teszi. A forduló folyamán



ebben a sorban ez lesz a kötelező betű. A kártya felvételével új téma bukkan elő. A fenti műveletet mind a négy sorban meg kell ismételni, majd megfordítjuk a homokórát. Ebben a pillanatban kezdődik a játék!

SZAVAK MEGADÁSA

15 másodperc áll egy csapat rendelkezésére, az időt homokórával mérjük. Ezalatt az idő alatt a csapattagok igyekeznek minél több szót bemondani. A szavaknak tartalmazniuk kell az adott betűt és illeszkedniük kell a témához. Egy szó helyett több tagból álló nevek vagy kifejezések is megadhatóak.



– A szó a megadott betűvel kezdődik.



– A megadott betű az adott szó második betűje.



– A megadott betű az adott szó harmadik betűje.



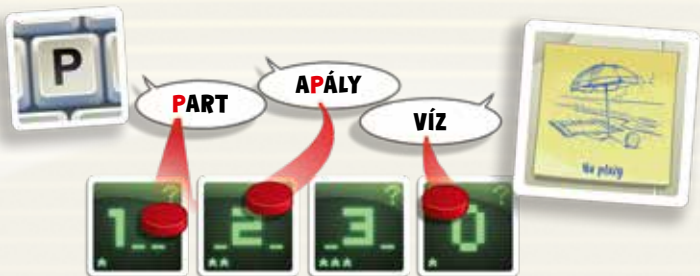
– A megadott betű az adott szó negyedik vagy többedik betűje.



– A szó nem tartalmazza a megadott betűt.

Ha a csapattagok egyikének eszébe jut egy szó, hangosan bemondja, és letesz egy, a csapat színét viselő jelölőt a megfelelő pozíciókártyára. Minden kártyára csak egy jelölő kerülhet. A csapattagok egy időben találják ki a szavakat.

15 másodperc alatt annyi jelölőt lehet letenni, ahány megfelelő szót sikerül bemondani. Ha letelt a 15 másodperc (vagyis lepergett a homok az órában), a másik csapat „Stop!” felszólítással jelzi, hogy lejárt az idő, és megfordítja az órát. Ebben a pillanatban lép a játékba a másik csapat.



NEM MEGENGEDETT SZAVAK

Ha a bemondott szavak valamelyikével kapcsolatban kétségek merülnek fel a másik csapat részéről, akkor a jelölőt a pozíciókártyáról át lehet tenni a kérdőjelre. Ezzel a szó megkérdőjeleződik. Azokról a szavakról, amelyek a forduló végén a kérdőjelen vannak, a két csapatnak döntenie kell. Kompromisszumot kell keresni, hiszen az **Ország•város•betű•téma** vidám partijáték. Ha a csapatok úgy döntenek, hogy az adott szó nem illik a témához, akkor az a pontozásba nem számít bele.



TÖBB SZÓBÓL ÁLLÓ MEGOLDÁSOK

Előfordul, hogy egy név vagy kifejezés több szóból áll, mint pl. San Francisco, Harry Potter, Egyesült Államok, Puerto Rico. Minden szó külön számít, vagyis több kártyára is lehet jelölőt tenni.



TÖBB TÉMÁHOZ ILLŐ SZAVAK

A játék során előfordulhat, hogy az adott szó több témához is passzol, ebben az esetben újra be lehet mondani, de a jelölőnek más pozíciókártyára kell kerülnie.

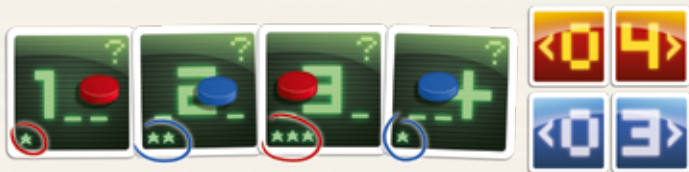


A FORDULÓ VÉGE


A FORDULÓ KÉTFÉLEKÉPPEN ÉRNET VÉGET:

- Amikor minden pozíciókártyán van már jelölője valamelyik csapatnak.
- Amikor egymást követően egyik csapat sem ad meg szót (pl. mikor sem a kék csapat, sem piros nem mond be szót).

Ezután kell dönteni a vitatott szavakról (amelyek esetében a jelölő átkerült a kérdőjelre). Most kerül sor a pontok összeszámolására. A csapat annyi pontot kap, amennyi az ő jelölőjével ellátott kártyákon szereplő csillagok összege. Az eredményt a pontszámkártyávak kell kiírni, úgy hogy a baloldali kártya jelöli a tízeseket, a jobboldali pedig az egyeseket.



A kevesebb győzelmi pontot szerzett csapat kezdi a második fordulót. Pontegyenlőség esetén az új fordulót az a csapat kezdi, amelyiknek az előző fordulóban kevesebb volt a pontja, vagy amelyik a játékot kezdte.

Az új  forduló esetén, ugyanúgy mint a játék elején, új témát és új betűt kell felfedni.

A JÁTÉK BEFEJEZÉSE

A játék négy forduló után véget ér. Az a csapat nyer, amelyik több pontot szerzett. Pontegyenlőség esetén, újabb fordulót kell játszani.

© 2018 Granna
Minden jog fenntartva!
A gyártás helye: Lengyelország.

www.granna.hu

Forgalmazó: Kék Kobra Kft.
1097 BUDAPEST, Gyáli út 31/b.
Telefon: +36 1 280-4456
Fax: +36 1 280-4444
E-mail: info@kekkobra.hu



GRANNA



Granna sp. z o.o.
ul. Księżca Ziemowita 47
PL-03-788 Warszawa

03344/3