

Hideg
Hó – Eső
Felhő



Meleg
Nappal – Világosság
Nap

Éjszaka – Este
Űr
Hold – Csillag



Villám – Vihar
Elektromosság
Düh

Tűz
Égés
Főzés



Víz
Folyadék
Vízzel kapcsolatos

Levegő
Szél
Fújás



Föld
Talaj

Kő
Ásvány
Kemény



Fal

Fém



Szövet

Műanyag
Gumi



Papír
Lap

Ellentét
Ellenkező



Vágás – Törés
Elválasztás
Fél

Töredék
Többszörös
Csoport



Rész
Darab
Összeszerelés

Benne
Belső



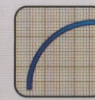
Drót
Hálózat
Rács

Nulla
Semmi
Hiány



Egy
Egység
Szám

Vonal – Egyenes
Átló
Feszés



Ív – Kanyar
Lekerekített
Rugalmas

Kereszt
Kereszteződés
Összeadás



Csúcsos
Éles
Recés

Spirál
Részegség
Tekercs



Hullámos
Fodor
Haj

Kör
Gyűrű



Kerek

Háromszög



Csillag

Téglalap
Négyzet



Lapos

Kocka



Gömb

Piramis



Henger

Kúp



Üreges
Lyukas
Lyuk

Nagy
Magas



Kicsi
Alacsony

Kövér
Nagy
Hosszú



Vékony – Finom
Keskeny
Rövid

Magas
Mászás
Fölkött



Alacsony
Ereszkedik
Alatt

Bal
Kezdet
Előtte – Múlt



Jobb
Vég
Utána – Jövő

Fordulat
Körbevesz
Ciklus – Ismétlés



Használ
Csinál
Gomb

Piros



Narancssárga

Rózsaszín



Barna

Sárga



Zöld

Fekete



Szürke

Kék



Lila

Fehér



Átlátszó
Láthatatlan
Üveg

Tárgy
Csomag



Ember
Közösség
Csoport

Kisbaba – Gyerek
Fiatal
Új



Felnőtt – Idős
Öreg
Múlt

Személy
Valós
Történelmi



Szereplő
Kitalált
Képzeltbeli

Nőies
Nő



Férfias
Férfi

Munka
Foglalkozás



Hobbi
Sport

Lassú
Hosszan tartó



Gyors
Verseny

Állatvilág
Állat



Növényvilág
Növény
Természet

Védelem
Védekezés
Fal



Támadás
Konfliktus – Harc
Fegyver

Irodalom
Írás
Könyv



Zene
Dal

Élet
Szív
Szerelem



Halál
Gonosz
Betegség

Mozi
Film



Művészet
Szobrászat – Festészet
Rajz – Képregény

Örömteli
Pozitív



Szomorú
Negatív

Televízió
Műsor
Sorozat



Cím
Márkanév
Elnevezés

Elektronikus
Számítógép



Mechanikus
Ipari

Ötlet
Intelligencia
Koncepció



Kifejezés – Idézet
Beszéd
Szavak

Pérez
Gazdag
Drága



Idő
Időtartam

Helyszín – Ország
Világ
Zászló



Épület
Emlékmű
Város

Vallás
Mítosz
Hit



Hatalom
Politika

Dátum
Esemény
Nap



Ünnep
Évforduló
Vakáció

Tudomány
Matematika



Orvoslás
Gyógyszer
Egészség

Vízi jármű
Tengerészet
Úszás



Légi jármű
Légi
Repülés

Fej
Arc
Nyak



Kar
Kéz
Ujj

Földi jármű
Út



Szerszám
Szerelés

Törzs – Hát
Has
Test



Láb
Lábfaj

Játék
Játékszer



Ruha
Kiegészítő
Jelmez

Fül
Hang
Hallás



Orr
Illat
Szaglás

Étel
Evés
Ehető



Ház – Lakás
Szoba
Házias

Szem
Látás



Száj
Ízlelés

NÉHÁNY PÉLDA



Egy szerszámgép, amely vágja a fát:
láncfűrész



Valami ehető dolog, ami kicsi, piros és égeti a szánkat:
csilipaprika



Egy kitalált állat, amely fehér, 4 lába van



és szarv van a fején:
unikornis



Egy foglalkozás



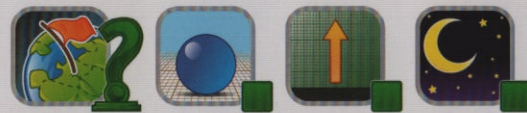
amely során levelet tesznek házakba:
postás



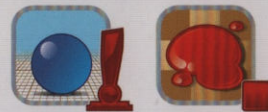
Egy henger alakú, dőlt épület,



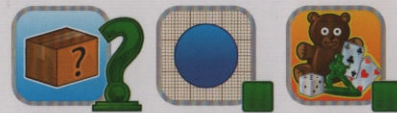
amely egy zöld-fehér-piros zászlós országban található (Olaszország):
a pisai ferde torony



Egy gömbölyű hely magasan az űrben,



amely vörös színű:
a Mars bolygó



Egy játékra használt kerek tárgy,



amelyen a gyerekek fel-le mozognak:
trambulin





Egy halott történelmi személy,



akinek fontos a lába,

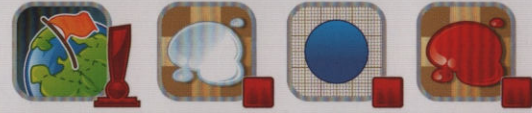


a Holdon:

Neil Armstrong



Foglalkozás, ami harccal kapcsolatos



egy országból, amelynek zászlaján fehér alapon egy piros kör látható (Japán),



és a múltban létezett:
szamuráj



Kitalált női karakter egy animációs filmből,



akinek nagy, kerek, fekete fülei vannak a feje tetején:

Minnie egér



Egy könyv



egy gazdag férfiről,



aki körbeutazza a világot



földön és vízen át



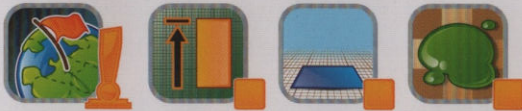
számos nap alatt:
80 nap alatt a Föld körül



Egy világszerte ismert sportesemény,



ahol csapatok rohangálnak egy labda után



egy nagy zöld mezőn:

Labdarúgó-világbajnokság



CONCEPT™

Kommunikáljatok anélkül, hogy megszólalnátok!
Adjatok utalásokat a titkos feladványokról a képek segítségével.

Kétfős csapatokat alkotva válasszatok egy szót, címet vagy kifejezést, amelyet ki szeretnétek találni a többi játékosal, majd ügyesen helyezétek fel a jelölőket a táblára. Találjatok ki, illetve találtassatok ki minél több feladványt, hogy a lehető legtöbb pontot szerezzétek. 12 kártya után a legtöbb ponttal rendelkező játékos győz.

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére.
- 2 Keverjétek meg a kártyákat, és tegyétek a képpel lefelé fordított paklit a táblán megjelölt helyre.
- 3 Tegyétek a pontjelzőket a tábla mellé.
- 4 Tegyétek az összes műanyag jelölőt a tálkába.
- 5 Válasszatok két, egymás mellett ülő játékost, ők lesznek az első csapat.



Tanuljátok meg
a szabályokat
ebből a videóból!



Tartalom: 1 játéktábla • 110 kártya • 47 műanyag jelölő (1?, 4!, 42 kocka) • 60 pontjelző • 1 tálka a tároláshoz • 3 játékossegédlet • 1 szabálykönyv • 1 példagyűjtemény



ÁTTEKINTÉS

A játék egymás utáni körök sorozatából áll.

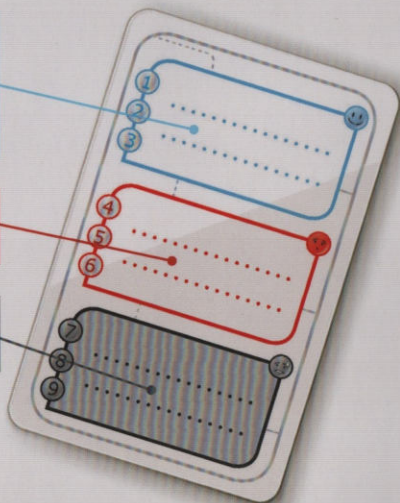
EGY KÖR ÁTTEKINTÉSE

Az első csapat húz egy kártyát, és választ egy szót, címet vagy kifejezést a listáról, amelyet megpróbál kitalálni a többiekkel. Minden kártyán **3 nehézségi szint** található. A csapat szabadon dönthet, melyiket választja:

Kék: könnyű
Tökéletes az első játékhoz

Piros: nehéz

Fekete: nagyon nehéz



Tegyetek jelölőket a játéktábla képeire, hogy segítsetek a többieknek kitalálni a szavakat. A csapattársatokkal titokban megbeszélhettek, hová tegyétek a jelölőket.

Bármennyi jelölőt használhattok, és a lehelyezés sorrendje is fontos lehet!

Megjegyzés: A játékossegédleten a tábla képeinek néhány értelmezését találjátok. Az első játékok során nyugodtan olvassátok el őket, hogy kicsit megismerkedjete velük.



Fő feladvány

Először a **?** jelölőt tegyétek le, hogy meghatározzátok a feladványotok **természetét**.

Példa: A „Méh” szót szeretnétek kitaláltatni, ami egy állat.



Ezután további **■** kockákat (utalásokat) is letehetek, hogy **több információt osszatok meg a fő feladványról**.

Példa: Az állatotok repül, valamint sárga és fekete.



Vonatkozások



Különböző vonatkozásokat is kifejthettek a **!** jelölők és a nekik megfelelő színű kockák segítségével, így **még több részletre** fény derül.

Példa: Az állatotok virágok körül röpköd.



Az állatotoknak köze van egy ehető, sárga folyadékhoz (méz).



Miközben jelölőket helyeztek a táblára, a többi játékos **bármennyit tippelhet**.

Ha helyes válasz érkezik vagy a játékosok jó úton járnak, válaszolhattok „**Igen**”-nel, azonban **egyéb módokon nem kommunikálhattok**.

A KÖR VÉGE

Az első játékos, aki eltalálja a megoldást, **2 pontot** szerez, a csapat mindkét tagja pedig **1-1 ponttal** lesz gazdagabb.

Ezután a következő két játékos alkotja az új csapatot, húznak egy új kártyát, és választanak róla egy feladványt.

Megjegyzések:

- Ha a játékosoknak nehezen megy a feladvány kitalálása, nyugodtan vegyétek vissza a jelölőket, és tegyétek őket más képekre.
- Egy bizonyos idő után, ha még senkinek nem sikerült kitalálni a feladványt, válasszatok egy harmadik személyt a csapatba, aki segít nektek vagy válasszatok egy új feladványt. Ha még így sem érzékel helyes megfejtés, a kör véget ér, és senki nem kap pontot.
- A csapattagokat szabadon cserélgethetitek a játék során.



A JÁTÉK VÉGE

A játék a 12. kártya kijátszása után ér véget.

Minden játékos összeadja a saját pontjait.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz. Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.



A tesztelés során észrevettük, hogy gyakran elhagyjuk a pontozást. Nyugodtan tegyetek ti is így, egyszerűen csak élvezzétek a feladványok kitalálását!



Legyetek kreatívak az utalásokkal! Minden ötlet működhet, bármennyire is butaságnak tűnik. A legfontosabb, hogy valaki megértse a többiek közül.

NÉHÁNY TANÁCS

A jelölők lehelyezésének sorrendje fontos lehet!



Egy ház, amelyben tűzoltással foglalkozó emberek vannak:
tűzoltólaktanya!

≠



Egy foglalkozás, amely során házakban oltják el a tüzet:
tűzoltó!

Egy képnek többféle jelentése is lehet!



Egy orvosi eszköz, amellyel a szívet hallgatják:
sztetoszkóp!

≠



Egy kitalált karakter, amely egyszerre halott és élő:
zombi!

A képen lévő kockák száma is fontos lehet!



Egy szemhez kapcsolódó tárgy egy karikával:
monokli!

≠



Egy szemhez kapcsolódó tárgy két karikával:
szemüveg!

KÉSZÍTŐK

Alainnek

Tervezők: **Alain Rivollet** és **Gaëtan Beaujannot**

Illusztráció: **Éric Azagury**

Fejlesztés: **Cédric Caumont** és **Thomas Provoost**

aka « Les Belges à Sombreros » és a **Repos Production** csapata

Teljes impresszum: www.rprod.com/en/concept/credits

© REPOS PRODUCTION 2013. ALL RIGHTS RESERVED.

Gyártó: **Repos Production SRL** • Rue des Comédiens 22 • 1000 Brussels – Belgium
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

A játék feladványaiban előfordulnak márkanekvek, ezek jogai tulajdonosaik birtokában vannak. A játékot nem támogatta sem anyagilag, sem más formában egyik márka képviselője sem, és nem is felügyelték a játék elkészültét. Csak magánjellegű szórakozás céljából használható.

