

MÁSODIK ESÉLY

„Vegyetek elő papírt és ceruzát...” - egy játék
Uwe Rosenbergtől
1–6 játékos, 8 éves kortól, 10–15 perc.

JÁTÉK CÉLJA | Hogyan nyerhetek?

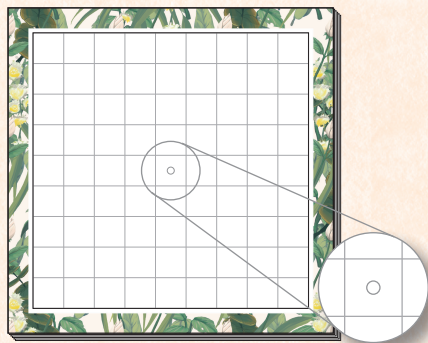
A kihúzott kártyán lévő ábrát rajzold a lapra úgy, hogy a lehető legjobban töltsd ki azt. Ha neked van a legkevesebb üres négyzeted, akkor nyertél.

JÁTÉK ÁTTEKINTÉS | Melyik kártyát válasszam?

Minden körben választhatsz a két felcsapott kártya közül. Az egyiket rajzold le a lapra. Ha nem tudod elhelyezni egyik kártyán lévő ábrát sem, akkor kapod meg a Második Esélyt - a személyes kártyát. Ha sikerül beillesztened, akkor folytathatod a játékot. Ha nem, akkor számodra véget ért a játék.

A DOBOZ TARTALMA | Mit találsz a dobozban?

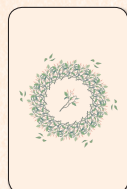
- Játéktömböt (négyzetrácsos lap)



- 13 db kezdő kártya (8 négyzetes)



(Eleje)



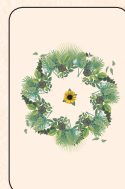
(Hátulja)

(A lap közepe meg van jelölve.)

- 40 db kártya kirakódarabokkal (1-7 négyzetes ábrával)

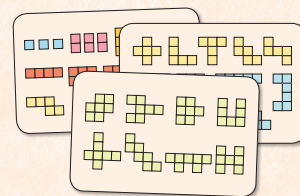


(Eleje)



(Hátulja)

- 3 db áttekintő kártya



(Eleje és hátulja azonos)

Az áttekintő kártyákon látható, milyen formák vannak a játékban.

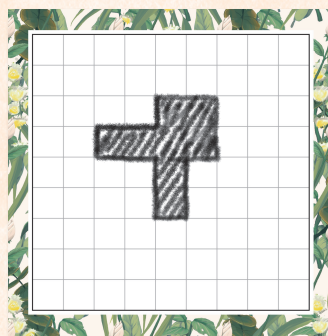
ELŐKÉSZÜLETEK | Hogy kezdjük el?

Minden játékos kap egy játéklapot (négyzetrácsos lap) és egy ceruzát.

Keverjük össze a kezdő kártyákat, és osszuk egyet mindenkinek. Mindenki rajzolja le az alakzatot a lapjára úgy, hogy az ábra egy négyzete a **középpontot** lefedje. Miután minden játékos lerajzolta a kezdőkártyáján lévő ábráját, az összes kezdőkártyát visszatesszük a dobozba, mert azokra már nem lesz szükség.

A 40 kirakódarabot ábrázoló kártyát keverjük meg és alkossunk belőle egy húzópaklit, amit az asztal közepére teszünk képpel lefelé.

Tipp: Amikor elkezded rajzolni az ábrát a Második Esélyben, először rajzold meg a körvonalát, ez kijelöli a formáját, amit elfoglalna. Így elkerülhetőek a hibák a játék során.



A kezdő kártyán lévő ábrát tükrözheted, forgathatod kedved szerint.

JÁTÉK MENETE | Hogyan játszunk?

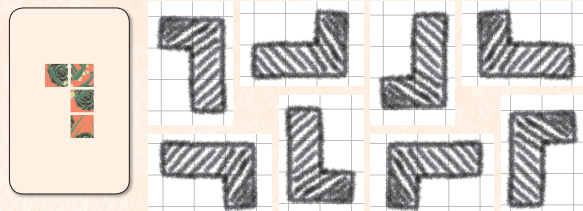
Minden körben csapjatok fel **két kártyát** a húzópakliból. Minden játékos választ **egy** kártyát és lerajzolja a rajta látható ábrát a lapjára. Ugyanazt a kártyát többen is választhatják.

Amikor minden játékos lerajzolta az ábrát, amit választott, két új kártyát csapjatok fel és helyezétek az előző kártyákra.

KIRAKÓ SZABÁLY | Mire kell figyelni?

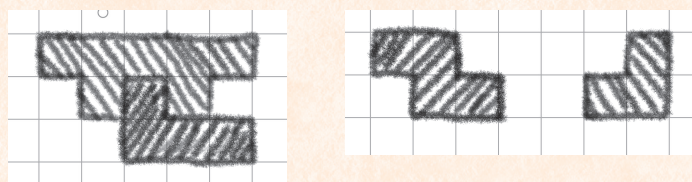
Megteheted, hogy...

- ✓ **forogtad és tükrözöd** az ábrákat.



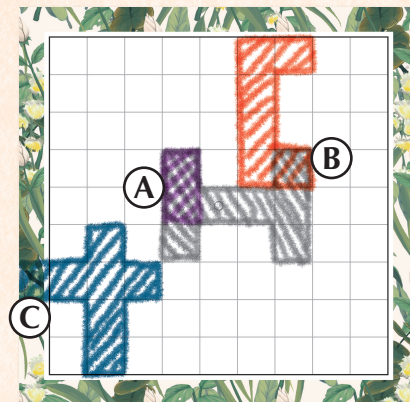
Az ábrákat nyolcféleképpen rajzolhatod le.

- ✓ az ábrákat **egymás mellé**, vagy **egymástól távol** rajzolod.



NEM teheted meg, hogy...

- ✗ **megváltoztatod** a lerajzolt ábrák helyét.
- ✗ **egymásra** (A) vagy **átfedésben** (B) rajzolod az ábrákat.
- ✗ úgy rajzold le az ábrát, hogy a rácson **kívülre** essen. (C).



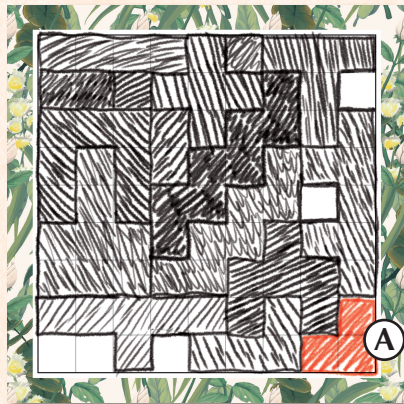
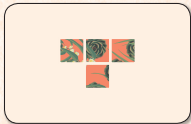
MÁSODIK ESÉLY | Mi történik, ha nem tudod beilleszteni az ábrát?

Ha **nem tudod** lerajzolni a lapodra a felhúzott kártyán lévő ábrát, akkor várd meg, míg a többiek lerajzolják, amit kiválasztottak. Ezután húzzál fel egy extra kártyát csak magadnak – ez lesz a **Második Esélyed**.

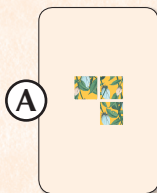
LEHETŐSÉG A | Le tudod rajzolni!

Rajzold le a lapodra a felhúzott kártyán lévő ábrát, így folytathatod a játékot.

A játék során **többször** is kaphatsz Második Esélyt.

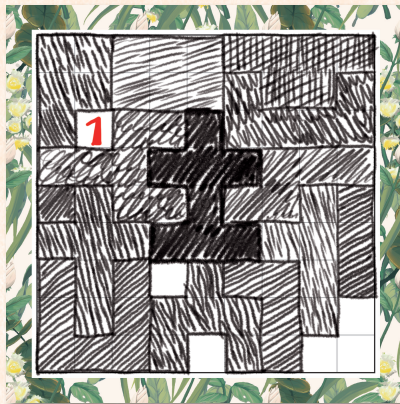


Anikó nem tudja lerajzolni egyik kártyán lévő ábrát sem a lapjára. Ezért megkapja a Második Esélyt, húz egy új kártyát a pakliból, és azt rajzolja le.



LEHETŐSÉG B | Nem tudod beilleszteni!

Ha nem tudod lerajzolni az ábrát, akkor kiestél ebből a játékból. Ugyanabban a körben több játékos is kieshet. Aki(k) elsőnek esett (estek) ki a játékból, írjon (írjanak) az egyik üres négyzetébe egy bónusz 1-est. Ennek az egyesnek két funkciója van: kitölti a négyzetet, és eldönti a holtversenyt a játék végén.



Péternek Második Esélye nem fér el a lapján, ezért befejezi a játékot. Mivel ő esett ki elsőnek, ezért beírja az 1-est az egyik üres négyzetbe.



Még megnyerheted a játékot akkor is, ha elsőnek esel ki!

A te Második Esély kártyád **eldobásra** kerül, és **nem** lesz elérhető a többi játékos számára.

JÁTÉK VÉGE | Ki a győztes?

A játék háromféleképpen érhet véget.

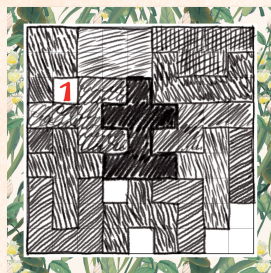
- 1) Minden játékos kiesett.
- 2) Elfogyott a kártya a húzópakliból.
- 3) Valaki teljesen kitöltötte a játéklapját.

Ha a következő körhöz már nem tudtok két új kártyát felcsapni a húzópakliból, vagy ha mindenki kiesett, akkor vége a játéknak.

Ha nincs elég kártya a húzópakliban ahhoz, hogy mindenkinek, akinek szüksége van rá, jusson Második Esély, akkor **senki** nem kap Második Esélyt.

Mindenki számolja meg az üresen maradt négyzeteit. A legkevesebb üres négyzettel rendelkező játékos nyerte meg a játékot! Holtverseny esetén az 1-est beíró játékos nyert.

Ha egy, vagy több játékos **teljesen kitölti** a lapját, akkor a játék idő előtt befejeződik. Minden játékos, aki teljesen kitöltötte a játéklapját, megnyerte a játékot.



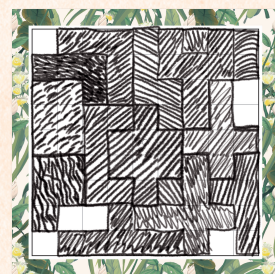
Péter

Péter esett ki először és maradt öt üres négyzete. Szilveszternek maradt hét üres négyzete. Anikónak is maradt öt üres négyzete.

Bár Péternek és Anikónak ugyanannyi üres négyzete maradt, Péter nyerte a holtversenyt, mert elsőnek esett ki, és a játéktömbjére beírhatta az 1-est.



Anikó



Szilveszter

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD | Tudom egyedül is játszani?

Játssz végig 3 játékot, majd számold össze mindhárom lapon az üres négyzeteket. A cél, hogy összesen kevesebb, mint 10 üres négyzet maradjon. A játék befejezésért az egyszemélyes játékmódban **nem kapsz** bónuszt.

Szerző: Uwe Rosenberg

Illusztráció: Max Prentis

Grafikai tervező: Christof Tisch

Megvalósítás: Julian Steindorfer,
Roman Rybiczka



© 2019
Edition Spielwiese,
All Rights Reserved
Simon-Dach-Straße 21
D-10245 Berlin
www.edition-spielwiese.de



Importálja és forgalmazza:
Gamer Café Kft
2030 Érd Budai út 28
www.compaya.hu
email: info@compaya.hu

A játékszabály, a játékelemek vagy az ábrák reprodukálása vagy közzététele csak előzetes engedéllyel történhet!