One Round?

Tobias Tesar

8+

2-12

15 perc

Schmidt

A One Round? egy kooperatív party játék.



Játszhatjátok együtt kooperatívan, vagy 2 csapatként akár egymás ellen is. Az egymás elleni játékszabályt a füzet végén találjátok.
A **feladványfüzetben** sok érdekes feladvány vár rátok.

ELŐKÉSZÜLETEK

1 Helyezzétek el a 3 kezdőkártyát (100/0, 33, 66) kört formálva, az asztal közepére.

Írjátok fel a **kezdő szavakat** mindhárom kártyára.
(Válasszatok a kihívás füzetből vagy találjatok ki 3 kezdő szót ti magatok.)
(A példában a kezdő szavak: sütemény, munka és gyümölcs.)

2 Helyezzétek a homokórát készenlétbe. (Az első 2 - 3 kártyát játsszátok ki időmérés nélkül, hogy megismerjétek a játékot, és rutint szerezzetek.)



3 Keverjétek meg a maradék kártyákat, majd húzzatok belőle **12** lapot, alkossatok belőle egy paklit és képpel lefelé helyezzétek a kör közepére a kártyatartó lapra. Ez lesz a **húzópakli**.
A megmaradt kártyákat tegyétek félre.

4 3 életjelölőt tegyetek középre, a szivecskés oldalával felfelé.

5 Válasszatok kezdőjátékost, aki az első szót kitalálja.

JÁTÉKMENET

A játékost, aki az aktuális szót kitalálja és kimondja, Tippmesternek hívjátok.
Ha te vagy a **Tippmester:**

1. KITALÁLSZ EGY SZÓT

(Lásd a 4. oldalon lévő utasításokat.)

A **jobb oldalodon lévő játékos** elindítja a homokórát. Kb. **20 másodperced** van megtenni a következő két dolgot:

1. Húzz egy lapot a húzópakliból, nézd meg a rajta lévő számot úgy, hogy a többiek ne lássák azt. Találd meg a helyet a körben, ahová a kártyát le kell majd rakni.

2. Nézd meg a szomszédos kártyákon lévő szavakat. **Találj ki olyan szót, ami összefüggésbe hozható mindkét szomszédjával**, azaz valamilyen módon kapcsolódik mindkét szóhoz. Valamint törekedj arra, hogy a többiek ki tudják majd találni, hogy hová kell lerakni a kártyát.

Mondd ki a szót mielőtt lejár a homokóra.



Példa 1: A 83-as számot húztad, a 66-os (”gyümölcs”) és a 100-as (”sütemény”) között lesz a helye. Az általad kitalált szó az Édes, mert mindkét szóhoz passzol.

Példa 2: Később a játékban több kártya van már a körben. Az 54-es számot húztad, a helye a 41-es (”farmer”) és a 66-os (”gyümölcs”) között lesz. Ki tudsz találni egy szót, amely összefüggésbe hozható mindkettővel?



2. A SZÓ HELYÉNEK KITALÁLÁSA.

A többi játékos feladata megtalálni a kártya helyét az elhangzott szó alapján.

A Tippmester vegye fel a pókerarcot és véletlenül se mutassa meg a kártyáját!

Szabadon beszéljétek meg a lehetőségeket és döntsetek. A homokórát tegyétek oda, ahol szerintetek a kártya helye lesz.
Ha nem sikerül egyöntetű döntést hozni, a Tippmestertől jobbra ülő játékos fog dönteni.
Megtaláltátok a pontos helyet?

Szép munka!
Csak így tovább!

Veszítettetek egy életet.
Fordítsátok le az egyik életjelzőt.
Amint elveszítettétek a harmadik, egyben utolsó életet, ***HOSSZABÍTÁS*** következik. (Lásd lejjebb.)

3. A KÁRTYA LERAKÁSA

A Tippmester fordítsa meg a kártyáját és írja rá a szót. **Majd tegye a megfelelő helyre a kártyát, szabályosan a számsorrendet követve, függetlenül attól, hogy a többiek kitalálták-e a helyét vagy sem.**



A kártyád sorszáma 54-es, ivólé felirattal. A csapatnak sajnos nem sikerült jól megtippelni az ivólé helyét, a homokórát a 66-os és a 83-as közé rakták.
Veszítettetek egy életet. A Tippmester tegye a kártyát a megfelelő helyre.

Ezek után az óramutató járása szerint következő játékos lesz a Tippmester.

HOSSZABÍTÁS!

Elveszítettétek az utolsó életet is? Hosszabításban így is megnyerhetitek a játékot, csak egy kissé nehezebb lesz:
Mikor a Tippmester kimondta a szót, **fordítsátok meg a homokórát.** Ennyi időtök lesz eldönteni, hová fog kerülni a kártya.

(A legjobb, ha a Tippmester megvárja, hogy lepörögjön az óra, és akkor mondja ki a szót. Így kb. 20 másodpercnyi idő lesz kiválasztani a kártya helyét.)

Ha Hosszabbításban vagytok és rossz helyre tippeltetek, elveszítettétek a játékot.
Semmi baj, próbáljátok meg újra más kezdőszavakkal!

Ha jó helyre tippeltetek, megnyertétek a játékot!
FONTOS MEGJEGYZÉS: Az utolsó kártya helyét mindig **jól kell** megtippelni!
Ha nem sikerült jól a tipp, a kártyát el kell helyezni a körben, majd egy új kártyát kell húzni a félretett lapokból. Ezt addig kell ismételni, míg nem sikerül eltalálni a kártya helyét vagy amíg el nem veszítettétek az összes életet.

Mire kell figyelnem tippmesterként?

- Csak egy szót mondhatsz. (Több szó is megengedett a tulajdonnevek esetében.)
- A szónak léteznie kell, nem lehet kitalált.
  (A „szerszám” és az „állat” szavak közötti szóközt nem szabad úgy kitölteni, mint „kalapácskígyó” vagy „kalígyó”.)

- A szótő vagy maga a szó nem szerepelhet a szavak közt. (Ha a „farm” szó szerepel,akkor nem szabad azt mondani, hogy „farmer”.)

- A szó nem vonatkozhat a kártyán lévő számra, annak színére vagy a körben elfoglalthelyére. (Például nem mondhatod a „piros lufik” szót a 99-es kártyához. Az 50-es számhoz a „6 óra” vagy a „dél” sem érvényes.)

Általános tanácsok

- Kerüld a Tippmester kártyájára vagy a szemébe nézést, amíg a homokóra pereg, különben felismerheted a Tippmester által nézett helyet.

- Ne beszélj arról, hogy melyik szót választanád az egyes helyekre. Az kevésbé szórakoztató.

- Ha a Tippmester érvénytelen szót mond, vagy látod a kártyáját vagy bármilyen más hiba történik, egyszerűen dobjátok el a kártyát, és húzzatok egy újat a félretett pakliból.

Egy szó sem jut eszembe! Mit tegyünk most?

- Ha a Tippmesternek 3 másodperccel az idő lejárta után sem jut eszébe egy szó sem, akkor dobja el a kártyát és veszítetek egy életet.

20 másodperc túl kevés idő!

Nem javasoljuk a homokóra nélküli játékot. Ha azonban stresszesnek érzitek, hagyjátok, hogy a Tippmester húzzon egy lapot, és adjatok neki 5-10 másodpercet, mielőtt megfordítjátok a homokórát.

Döntsétek el magatok, mennyire pontosan követitek ezeket a tippeket, és mennyire szigorúan kezelitek az időzítést.
Játsszatok úgy, hogy mindenkinek a legélvezetesebb legyen, és mindenki jól érezze magát.

CSAPATOS VARIÁCIÓ (KOMPETITÍV MÓD)

Ezek az apró változtatások szükségesek a csapatváltozat játszásához:

A játék elején alakítsatok 2 csapatot. A csapatok felváltva játszanak **ugyanazzal a szókörrel**. Mindkét csapatnak 3 életjelzője van. Ezt leszámítva ugyanaz az előkészület, mint a kooperatív játékmódban.
Válasszatok ki egy csapatot a kezdéshez. Az aktív csapatból egy személy lesz a Tippmester, aki csak **a saját csapatának ad egy szót**, aminek a helyét aztán a csapatnak kell kitalálnia (ahogy a kooperatív játékban is). Ezután a másik csapat kerül sorra, hogy kiválassza a Tippmestert ebben a körben. Győződjetek meg róla, hogy a csapat minden tagja legalább egyszer lesz Tippmester.

ÉLETJELÖLŐ VISSZANYERÉSE

Ha egy csapat tippje helytelen, a szokásos módon veszít egy életjelölőt. Mielőtt a Tippmester lehelyezi a lapot, **az ellenfél csapata egy másik helyre tippelhet**. Ha a tipp helyes, a csapat átfordíthat egy életjelzőt a szív oldalára (és így visszakaphat egy életet). Természetesen ez csak akkor lehetséges, ha korábban már veszítettek egy életet.

A játék vége

A csapat módban a játék véget ér, ha elfogyott a 12 kártya. A kooperatív játékkal ellentétben az utolsó kártya helyét nem kell pontosan eltalálni.

Az a csapat nyer, amelynek a legtöbb élete maradt!
Döntetlen esetén játsszatok egy **UTOLSÓ KÖRT:**
Mindkét csapat válassza ki a tippmesterét. A tippmesterek ezután **együtt húznak egy lapot**, és egyszerre nézik meg. **Aki először kimond egy szót**, az esélyt ad a csapatának a játék megnyerésére.

Ha a csapat tippje helyes az utolsó kártyára, akkor nyer!
Ha a csapat tippje helytelen, akkor elveszíti a játékot, a másik csapat pedig nyer.

Cikkszám: 49460
Játékdizájn: Tobias Tesar
Grafikai tervezés: Kinetic, Leon Schiffer, Daniel Müller
Fejlesztő: Nicolas Niegsch
Fordítás: GamerCafé Kft csapata

A szerző és a kiadó szeretne köszönetet mondani mindazoknak, akik segítettek a játék tesztelésében és korrektúrázásában, különösen: Olgának, aki mindig hitt a játékban, Karinnak és Beninek, Kathinak és Bennek, Juliannak, Carónak, Alexnek és a müncheni játékdizájnereknek.

Minőségi terméket vásárolt. Ha bármilyen kérdése van a szabályokkal kapcsolatban, vagy hiányzó alkatrészeket szeretne jelenteni, kérjük, vegye fel velünk a kapcsolatot a kundenservice@schmidtspiele.de címen. Örömmel segítünk.