

HALMAZ- ÁLLAPOT



2-6



20'



10+



TARTOZÉKOK

- A** 3 gyűrű
- B** 4 gyűrűcímke
- C** 24 tárgykártya
- D** 24 tulajdonság szabálykártya
- E** 24 szó szabálykártya
- F** 24 kontextus szabálykártya

KÉSZÍTŐK

Tervező: Peter C. Hayward
Illusztrációk: Snow Conrad
Grafikai tervezés: Snow Conrad, Anca Gavril
Játékfejlesztés: John Brieger, Michael Dunsmore, Velgus
Szerkesztés: Jeff Fraser
3D-tervező: Filip Gavril
Külön köszönet: Isaac Shalev, Ren Vice

VÁLASZTATOK NEHÉZSÉGI SZINTET

Alkalmi/családi

1 gyűrűt használjatok

Javasolt:

TULAJDONSÁG

Normál

2 gyűrűt használjatok

Javasolt:

TULAJDONSÁG

SZÓ

Haladó

3 gyűrűt használjatok

TULAJDONSÁG

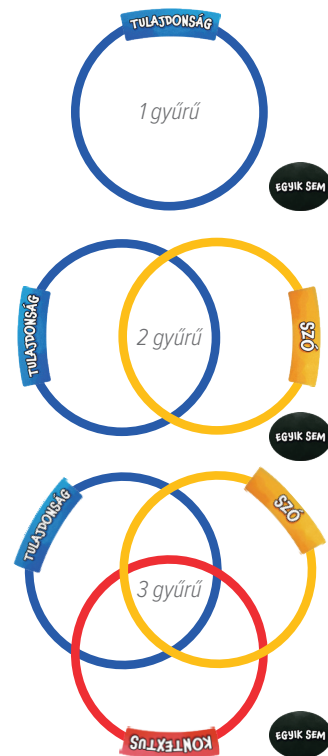
SZÓ

KONTEXTUS

Első játék: Az alkalmi vagy a normál nehézséget javasoljuk, könnyű szabálykártyákkal.

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1** Rendezzék el a gyűrűket az asztalon a képen látható módon, az „EGYIK SEM” címkével együtt.
- 2** Jelöljétek ki 1 játékost **vezetőnek**, a többi játékos pedig **kereső** lesz. 2 játékos esetén a 6. oldalon található kooperatív játékváltozat szerint játsszatok.
- 3** Válasszátok ki, hogy milyen nehézségű **szabálykártyákkal** szeretnétek játszani (könnyű, közepes vagy nehéz). A vezető minden gyűrűhöz húz 1-et a megfelelő színű és nehézségű (a hátoldalukon látható) **szabálykártyák** közül. A vezető megnézi a szabályokat, és a játék során végig titokban tartja azokat.
- 4** Keverjétek meg a **tárgykártyákat**, és osszátok 5-öt minden játékosnak.
- 5** A vezető kiválaszt **3 tárgyat** a kezéből, és lehelyezi azokat képpel felfelé a gyűrűk szabályai szerinti **megfelelő területekre** (lásd a 4. oldalt), majd képpel lefelé eldobja a 2 megmaradt tárgykártyáját. Ezek a kezdő tárgyak nyomként szolgálnak, hogy a keresők elkezdhessék kitalálni a szabályokat.



ÁTTEKINTÉS

A keresők a körökben tárgyakat helyeznek a gyűrűk alkotta területekre, és megpróbálják kitalálni a gyűrűk titkos szabályait. Az a kereső lesz a győztes, aki elsőként helyez le 5 tárgyat a megfelelő területekre, és ezzel **elfogynak a kártyák a kezéből**.

EGY JÁTÉKOS KÖRE

A keresők az óramutató járása szerinti sorrendben hajtják végre a köreiket. A körödben kövesd az alábbi lépéseket:

- 1** Válassz egy **tárgyat** a kezedből, és tedd képpel felfelé bármelyik területre a gyűrűkön belül vagy azokon kívül.
- 2** A vezető megnézi, hogy a tárgy **megfelel-e az adott szabályoknak** (lásd a 4. oldalt). Ha igen, jelzi, hogy „helyes”. Ha nem, áthelyezi a **megfelelő területre**.
- 3** Ha **helyes** területre tetted a tárgyat, helyezz le egy újabbat (kezd újra az 1. lépéssel). Ha **nem helyes** területre helyezted a tárgyat, húzz 1 új tárgyat, és a köröd végét ér.

PÉLDA EGY JÁTÉKOS KÖRÉRE



Egy 2 gyűrűs játékban a kereső úgy gondolja, hogy az „üstökös” a kék és a sárga gyűrűbe is beletartozik.



A vezető ellenőrzi a szabályokat, és látja, hogy az „üstökös” egyiknek sem felel meg.



A vezető ezért az „üstökös” áthelyezi a gyűrűkön kívüli területre. A kereső húz egy új tárgyat, és a köre végét ér.

Több tárgy lehelyezése

Egy körben **bármennyi** tárgyat lehelyezhetsz, amíg azokat helyes területekre teszed. Csak akkor kell új tárgyat húznod, ha a tárgyat nem helyes területre helyezted le.

TÁRGYAK LEHELYEZÉSE

Minden gyűrűnek van egy titkos szabálya, ami meghatározza, hogy mely tárgyak tartoznak bele. Egy tárgy akkor került a **helyes területre**, ha **minden** gyűrűben benne van, ahová tartozik, és **nincs** egyetlen olyan gyűrűben sem, ahová nem tartozik.

- A** Ha egy tárgy **csak 1** gyűrű szabályainak felel meg, **csak** abba a gyűrűbe tartozik.
- B** Ha egy tárgy **2 vagy több** gyűrű szabályainak is megfelel, a gyűrűk közös **metszetébe** tartozik.
- C** Ha egy tárgy egyik gyűrű szabályainak sem felel meg, a gyűrűkön **kívüli** területhez tartozik (az „**EGYIK SEM**” címkéhez).

A GYŰRŰK SZABÁLYAI

- D** A **tulajdonság** gyűrű a tárgyak fizikai tulajdonságaira vonatkozó szabályokat határoz meg, mint például méret, súly vagy forma.
- E** A **szó** gyűrű a tárgyak nevének helyesírásával vagy írásmódjával kapcsolatosan fogalmaz meg egy szabályt.
- F** A **kontextus** gyűrű szabálya a tárgy előfordulási helyével vagy használatával kapcsolatos szabályt fogalmaz meg.
Általában ezt a legnehezebb kitalálni!



A JÁTÉK VÉGE

Ha valamelyik kereső a kezében lévő **utolsó** tárgyat is lehelyezi a **helyes területre** (ezért nem kell új kártyát húznia), **győz**! A keresők ezután a játék kedvéért megpróbálhatják kitalálni a titkos szabályokat.

A VEZETŐ SZEREPE

Vezetőként az a feladatod, hogy segítsd a játékot, és nem az, hogy összezavard a keresőket. Amikor az előkészületek során tárgyakat helyezel le, próbálj 3 olyan tárgyat választani, amik segítenek a szabályok kitalálásában, és eloszlanak a gyűrűk között. Ha nehéz eldöntened, hogy egy tárgy megfelel-e egy szabálynak, gondolj a tárgy „tipikus” vagy „átlagos” változatára. Ha szükséges, használhatod a tárgyak képét is az értelmezés szűkítéséhez. Nem baj, ha az intuícióidra hallgatsz, ez is része a játéknak.

Ennek a luftballonnak meghatározott formája van, de a luftballonok többféle formájúak lehetnek. Helyezd a kék gyűrűn belülre.

A curlingben is használnak seprűt, de nem hagyományos seprűket. Helyezd a piros körön kívülre.

KOOPERATÍV JÁTÉKVÁLTOZAT

Ebben a **2–4 játékos** esetén választható játékváltozatban a vezető és az összes kereső együtt dolgozik. A cél az, hogy **minden** kereső lehelyezzen 5 tárgyat a megfelelő területre.

Változások az előkészületekben: A vezető **10** tárgykártyát húz (5 helyett). Játékosonként 1 tárgyat helyez le (saját magát is beleértve), a többit **megtartja**.

Játékmenet: Minden forduló végén, miután minden kereső végrehajtotta a körét, a vezető lehelyez **1 új tárgyat**. A keresők a többiek elől titokban tartják a tárgyaikat, de megvitathatják az elméleteiket és a stratégiájukat. Ha egy keresőnek elfogytak a kártyái, a köre kimarad.

Játék vége: Ha a vezetőnek le kellene helyeznie egy nyomot, de már **nincs** több kártyája, mindenki veszít. Ha ezt megelőzően **minden** keresőnek elfogytak a kártyái, mindenki győz.