

Firka FUTAM

BUVARP ÉS SVENSSON

EGY PÖRGŐS RAJZOLÓS JÁTÉK 3-7 JÁTÉKOS RÉSZÉRE, 10 ÉVES KOR FELETT. JÁTÉKIDŐ: 15-20 PERC.

ÁTTEKINTÉS

Minden fordulóban lesz egy **kitaláló**, a többi játékos pedig a **rajzoló** szerepét töltik be. A **rajzoló** megpróbálja a megadott szót minél gyorsabban és pontosabban lerajzolni. A **kitaláló** az lesz a feladata, hogy kitalálja ezt a szót, úgy, hogy egyesével haladva megnézi a rajzokat, kezdve annak a játékosnak a rajzával, aki elsőként fejezte be a rajzolást. Akinek/a rajza alapján a **kitaláló** sikerül rájönnie a szóra, az kap egy pontot, ahogyan a **kitaláló** is. A játék végén a legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes.

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

7 RAJZTÁBLA

7 FILCTOLL

70 KÁRTYA
(490 feladvány)



1 HENGER



24 PONTJELŐ



1 DOBÓKOCKA

(csak egy oldalán
található szimbólum)

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

1. Keverjétek meg a **kártyákat**! Alkossatok egy **közös paklit** úgy, hogy a pakliba **játékosonként két lap** kerüljön, majd tegyétek ezt az asztal egyik felére!

PÉLDA: Egy 5 fős játékban 10 lap kerül a **közös pakliba**.

3-4 fős játék esetén: Alkossatok egy **12 lapból** álló **közös paklit**.

2. Osszatok ki minden játékosnak egy **rajztáblát** és egy **filctollat**. A megmaradt **rajztáblákat** és **filctollakat** tegyétek vissza a dobozba.

3. Tegyétek a **pontjelzőket** egy kupacba az asztal másik felére.

4. Helyezzétek a **hengert** és a **kockát** az asztal közepére, úgy, hogy mindenki számára könnyen elérhető legyen.

3 fős játék esetén: Tegyétek vissza a **hengert** a **dobozba** (csak a kockát fogjátok használni).

A JÁTÉK MENETE

Az első fordulóban a legidősebb játékos lesz a **kitaláló**. Minden fordulóban a következő lépéseket hajtsátok végre, a megadott sorrendben:

1. SZÓ FELFEDÉSE

2. RAJZOLÁS

3. TALÁLGATÁS ÉS PONTOZÁS

4. FORDULÓ VÉGE

1

SZÓ FELFEDÉSE

A **kitaláló** **becsukja a szemét**, és egészen a **(3) TALÁLGATÁS ÉS PONTOZÁS lépésig** csukva tartja. A **kitaláló** balján ülő játékos felhúzza, majd felfordítva az asztal közepére teszi a pakli **legfelső kártyáját**. Minden kártyán 7 sorszámozott szó található. A **kitaláló** mond egy számot (1 és 7 között). Az adott fordulóban a rajzolóknak azt a szót kell lerajzolniuk, ami a bemondott szám mellett látható. Ügyeljenek arra, hogy a **kitalálón** kívül mindenki lássa a szót!

FONTOS! Fordítsátok meg a kártyát! A **kitaláló** a **3. lépésig** nem tudhatja a kitalálendő szót!

MEGJEGYZÉS: Amennyiben fiatalabb játékosok is vannak, hagyjátok figyelmen kívül a *-gal megjelölt szavakat (minden kártyán egy ilyen található). A kitaláló ebben az esetben válasszon egy másik számot. *Példa: *TITANIC.*

1 MAMUT

2 PIZSAMA

3 BÉKA

4 **BIKA**

5 *MÚMIA

6 BOWLING/TEKE

7 RÓKA

PÉLDA: Gabi a kitaláló ebben a fordulóban, és a 4-es számot mondta be. Ebben a fordulóban a „bika” szót kell lerajzolniuk a rajzolóknak.

A „szó” **definíciója ebben a játékban:**

A szabály a „szó” kifejezést használja, de előfordulhat, hogy a feladvány két különböző szóból áll, például „Star Wars”.

2

RAJZOLÁS

A **kitaláló** jelzésére minden **rajzoló** elkezd rajzolni az adott szót a saját **rajztáblájára**.

1. Az a **rajzoló**, aki **elsőként** fejezi be a rajzát, megragadja és maga elé helyezi a **hengert** (*kivéve a 3 fős játékban ld. lent*), majd képpel lefelé fordítja a **rajztábláját**.
2. Az a **rajzoló**, aki **másodikként** fejezi be a rajzát, megragadja a **kockát**, képpel lefelé fordítja a **rajztábláját**, majd minél gyorsabban **dob** a kockával. Addig **dob újra és újra** a kockával, amíg meg nem dobja a dobókocka szimbólumos oldalát, ekkor felkiált, hogy: **„STOP!”** Ilyenkor az összes többi **rajzoló** azonnal fejezze be a **rajzolását**, majd tegye a **rajztábláját** képpel lefelé maga elé. A kockával dobó játékos magánál tartja a kockát.



Az a **rajzoló**, aki elsőként fejezi be a rajzát, megragadja a **hengert**.



Az a **rajzoló**, aki másodikként fejezi be a rajzát, **dob** a kockával.



A többi **rajzoló**nak abba kell hagynia a rajzolását, amint a kocka szimbólumos oldala látható.

3 fős játék: Mivel a **henger** nincs játékban, az a **rajzoló** **dob** a **kockával**, aki elsőként fejezi be a rajzát.

TALÁLGATÁS ÉS PONTOZÁS

FONTOS! Ügyeljetek arra, hogy *minden rajztábla* képpel lefordítva legyen! A *kitaláló* most kinyithatja a szemét.

1. Az a **rajzoló**, akinél a **henger** van (kivéve 3 fős játék esetén, ld. lent), elsőként fedi fel a rajzát. A **kitaláló** egyet (és csakis egyet) tippelhet. Ha eltalálta, a **rajzoló** és a **kitaláló** kapnak egy-egy pontot, és a **(4) FORDULÓ VÉGE** lépés következik.
2. Amennyiben nem találta el, az a **rajzoló** fedi fel a rajzát, akinél a **dobókocka** van, és a **kitaláló** ismét tippel egyet. Ha eltalálta, a **rajzoló** és a **kitaláló** kapnak egy-egy pontot, és a **(4) FORDULÓ VÉGE** lépés következik.
3. Amennyiben megint nem találta el, az összes többi **rajzoló** (3–4 fős játékban csak egy ilyen **rajzoló marad**) egyszerre fedi fel a rajzát, és a **kitaláló** utolsó tippje következik. Ha eltalálta, minden **rajzoló**, aki most került sorra és a **kitaláló** kap egy-egy pontot, és a **(4) FORDULÓ VÉGE** lépés következik. Ha nem találta el, senki nem kap pontot ebben a fordulóban.

Megjegyzés: Amikor egy játékos **pontot** kap, vegyen el egy **pontjelzőt** (1-es értékkel), és gyűjtse ezeket maga elé! Ha elfogynának az **1-es** értékű jelzők, a játékosok váltsanak be 3 db **1-es** értékű jelzőt egy **3-as** pontjelzőre!

ABBAN A RITKA ESETBEN, ha elfogynának a **pontjelzők**, használjatok helyette bármilyen tetszőleges jelölőt!

3 fős játék: Mivel a **henger** nincs játékban, az a **rajzoló** fedi fel elsőként a rajzát, akinél a **dobókocka** van.

PÉLDA („bika” a szó):

RAJZOLÓK

1. András



KITALÁLÓ:

SISAK

Gabi

2. Rita



SZELLEM

Gabi

3. Cili és Laura



BIKA

Gabi



Cili: ☆ Laura: ☆

Gabi (kitaláló): ☆

PÉLDA: Mivel sem András, sem Rita rajza alapján nem érkezett jó tipp, Cili és Laura egyszerre fedik fel rajzaikat. Ezúttal Gabi jól tippel, így Cili, Laura és Gabi kapnak fejenként 1 pontot.

Tegyék vissza a **hengert** és a **dobókockát** az asztal közepére! Töröljétek le a rajzokat a rajztábláról, a **filctoll** végén található szívaccsa! A felhasznált **kártyát** tegyék félre! A **kitaláló** balján ülő játékos lesz a következő fordulóban a kitaláló.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor a pakli utolsó **lapját** is felhasználtátok.

Minden játékos összeadja a **pontjelzőkön** található pontjait.

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

PONTOSÍTÁSOK

- A **rajzoló** nem írhatnak betűket vagy számokat. Ha egy játékos olyan rajzot fed fel, amin betű vagy szám található, kezdjétek egy új fordulót a **dobozba** visszatett kártyák egyikével.

- A **rajzoló** rajzolhatnak szimbólumokat. Például: *nyíl, pénznemek jelzései, hangjegy, plusz, mínusz stb.*

- Ha több szó is szerepel egy számnál a kártyán, a tipp bármelyikkel egyezhet. *A felvonó helyes tipp, ha lift/felvonó szerepel a kártyán.*

- A szavak főnevek, címek vagy nevek. Ha a **kitaláló** a megfelelő igét tippeli, az helyes tippnek számít. *A „búvárkodik” a „búvár” szó esetén helyes tippnek felel meg.*

- Amennyiben a kitaláló többszámban mondja az adott szót, a tipp helyes. *Helyes tippnek számít a „fogak”, a „fog” esetében.*

- A **kitalálónak** mindenképpen ki kell mondania az adott számhoz tartozó szó minden részét (kivételeket ld. fent)! *Azaz, az „alvópárna” a „párna” szó esetén helyes tipp, míg a „kalózhajó” esetén nem elegendő annyit mondania, hogy „hajó”.*

- Ne legyetek túl szigorúak, ha a tippelt szó gyakorlatilag ugyanazt jelenti, mint a kártyán szereplő szó, adjátok meg a pontot! Kerüljétek a vitákat, a szórakozás a lényeg!

- Ne adjatok tippeket a kitalálónak!

- Amennyiben ketten vagy többen egyszerre ragadjátok meg a **hengert**, a legfiatalabb játékos kapja meg azt, míg közülük a második legfiatalabb játékos magához veszi a **dobókockát** (akkor is, ha egy másik játékos már elvette a **kockát**).

Amikor képpel lefelé fordítjátok a **rajztábláitokat**, a rajzotok egy része letörölődhet. Hogy ezt elkerüljétek tegyék a hüvelykujjatokat a **rajztábla** és az asztal közé.

Köszönet az összes tesztelőnek, különösen Ines Buvarnak, Nora Opdal Svenssonnak, Lin Heidinnak Isaksen, az Oldeman Lund családnak, az Oldeman Christensen családnak és a Matagot csapatának.

Tervezte: Fridtjof Buvarp, Eilif Svensson, Maija Buvarp, Pauline Buvarp, Åsmund Svensson
Fejlesztők: Chilifox Games and Matagot
Grafika: Denis Hervouet
Lektorálta: Van Willis
Fordította: Szöllösi Rita
A magyar kiadást lektorálta: Vágó I. Dániel



Minden jog fenntartva!
 © 2023
 Chilifox Games AS