

# FRÁSZ-KARIKATÚRA

## Szabálykönyv



A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.  
TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,  
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,  
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.



Furcsán Illékony Realitás Képzőművészeti Alapítvány

Esetazonosító: [REDACTED]

Dátum: [REDACTED]

Helyszín: [REDACTED]

Ügynökök: [REDACTED]

A szemtanúval készült interjú átirata

Esetazonosító [REDACTED]

[REDACTED] ügynök, üdvözlünk a Furcsán Illékony Realitás Képzőművészeti Alapítványánál! A nevem [REDACTED] és ez a [REDACTED]. Arról szeretnénk elbeszélgetni, amit láttál vagy látni véltél.

Előfordul, hogy egyes múltbéli tapasztalatok álmoknak vagy hallucinációnak tűnnek. Sőt, bizonyos fajok elhitethetik veled, hogy csupán rémálmodot láttál. De az igazság az, hogy egy anomáliával volt dolgod. Bár legtöbb ártalmatlan, némelyek nagyon veszélyesek a bolygónkra nézve. Néha a különbség egy ártalmatlan [REDACTED] és egy halálos [REDACTED] között egyszerűen egy kis [REDACTED] és [REDACTED].

Emiatt kell tudnunk minden részletet arról, amit láttál.

Kezdhetjük?



1. (f)

# Játékelemek

- 8 vázlattábla
- 1 Lezárt ügyek tábla
- 8 filctoll
- 100 anomáliakártya
- 1 szabálykönyv



2. (f)

# Szabályok

1. Minden játékos vegyen magához egy-egy vázlattáblát és filctollat.

2. Az lesz az első szemtanú, aki legutóbb nézett úrlényes vagy szörnyes filmet. A szemtanú húzzon fel egy anomáliakártyát és nézze meg anélkül, hogy a többiek látnák a rajzot.

3. Állítsatok be egy 20 másodperces időzítőt.



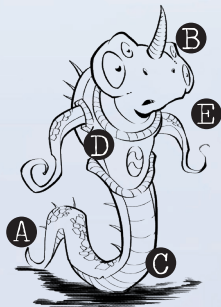
A szemtanúnak ennyi idő áll rendelkezésére ahhoz, hogy megjegyezze a lény minden részletét.

**Megjegyzés: Javasoljuk, hogy használjatok egy telefont a 20 másodperc mérésére. Amikor pedig már ismerős a játék, a szemtanú állítson be 2 perc 20 másodpercet, 20 másodperc után tegye le a kártyát, és vágjon bele a körülírásba.**



**TIPP:** Szemtanúként ezeket figyeld meg:

- A** Hány lába van?
- B** Melyik testrésze a legkülönlegesebb?
- C** Melyik testrésze hasonlít egy földi állatéra?
- D** Melyik testrészt éri meg elsőként körbeírni, hogy kiindulópontként szolgáljon?
- E** Mekkora a fej a testhez képest?



4. Amint a 20 másodperces időzítő lejár, a szemtanú helyezze képpel lefelé maga elé az anomáliakártyát, indítson el egy 2 perces időzítőt, és kezdje el körülírni az anomáliát, amellyel találkozott. A többi játékosnak, azaz a grafikusoknak az a feladata, hogy a szemtanú leírása alapján lerajzolja az anomáliát. A szemtanú úgy írja körbe az anomáliát, ahogy akarja, de közben **ne** nézze meg a kártyát.

**TIPP:** Grafikusként bármennyi kérdést feltehetsz a szemtanúnak. Például: Hány lábujja volt? A lábujjain köröm vagy karom volt? Volt szája? Vastag vagy vékony volt az ajka?

5. Amikor lejár a 2 perces időzítő, a grafikusok egyszerre mutassák meg a rajzukat egymásnak és a szemtanúnak. A szemtanú titokban válassza ki, hogy melyik rajz hasonlít leginkább az általa látott anomáliakártyára, és írja le a grafikus számát a saját fehér táblájára anélkül, hogy bárki látná.



6. Ezt követően mutassa meg a grafikusoknak az anomáliakártyát.

7. A grafikusok egyénileg válaszszák ki, hogy szerintük melyik rajz hasonlít a leginkább az anomáliakártyához.



Számoljanak háromig, és emeljenek fel annyi ujjat, ahányas szám látható a kiválasztott grafikus tábláján.

Fürcsán Hétköny Realitás Képzőművészeti Alkotótálya		LEZÁRT ÜGYEK		Beszámítás
Ügyvédi	Ügyvédi név			
1	Kornél			
2	Ancsa			
3	Bence (tanú)			
4	Isti			
5	Rozi	1		

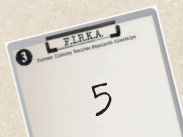
**Megjegyzés: Senki sem szavazhat saját magára.**

8. A legtöbb szavazatot kapó grafikus (vagy egyenlőség esetén grafikusok) 1 pontot kap, amit felír a Lezárt ügyek táblára.

9. A szemtanú fedje fel, hogy melyik grafikust választotta, és a szemtanú által választott grafikus is kap 1 pontot. Ha a szemtanú és a grafikusok is ugyanazt a grafikust választották, akkor a szemtanú szintén 1 pontot szerez, mivel megbízható szemtanúnak bizonyult.

**3 fős játék esetén nincs szavazás, és csak a szemtanú oszt ki pontot.**

10. A jelenlegi szemtanú bal oldalán ülő grafikus lesz a következő forduló új szemtanúja.



11. A játék akkor ér véget, amikor minden játékos kétszer volt szemtanú. A játékot a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyeri meg.

Fürcsán Hétköny Realitás Képzőművészeti Alkotótálya		LEZÁRT ÜGYEK		Beszámítás
Ügyvédi	Ügyvédi név			
1	Kornél			
2	Ancsa			
3	Bence (tanú)	1		
4	Isti			
5	Rozi	11		
6				

Döntetlen esetén:

██████████ ügynök: Ne feledd, életbevágóan fontos, hogy döntetlen esetén ██████████ és nem ██████████. Ezt követően az a játékos nyer, aki ██████████. További döntetlen esetén ██████████, de semmiképp ne ██████████!

3. (f)

## Játékvariánsok

**Kihallgatás:** A szemtanú kizárólag akkor beszélhet, ha a grafikusok kérdéseire válaszol. A válasza lehet kimerítő vagy kevésbé részletes, de önkéntesen nem oszthat meg új információt. A szemtanúnak egy perccel több idő áll rendelkezésére a válaszadásra, és így a grafikusok is tovább rajzolhatnak. Első játékra nem ajánljuk ezt a variánst, mert akkor működik a legjobban, ha az összes kártyát láttátok legalább egyszer. A pontozás a szokásos szabályok szerint történik.

**Újoncképzés:** A gyerekek imádják ezt a játékot, mert nagyszerű eszköz arra, hogy játékosan gyakorolják a látottak leírását, a jó kérdések feltevését és a részletek meghallgatását. Amikor 4-8 éves gyerekekkel játszotok, javasoljuk, hogy nyugodtan nézzék az anomáliakártyát a lény leírása közben, nem kell fejből felidézniük a részleteket. A fordulók hosszát is növelhetitek, hogy több idejük legyen körbeírni az anomáliát.

# Impresszum

Játéktervező: Eric Slauson

Fejlesztő: Jon Cohn és Nate Murray

Kiadó: Friendly Skeleton

Grafikai tervezők: Nolan Nasser, Martha Webby és Lyx Lyon

Borítótervező: Dave Melvin

Illusztráció: Shawn Daley, Hector Amavizca, Joellen Smith,  
Joe Mead, Gij, Ethan Yu, Kennedy Garza, The Mico, Dave Melvin,  
Gilbert Jansen, Josh Culp

Külön köszönet: Daryl Andrews, Kaci Carr, Alex Cutler, Charlie  
Bink, Hasan Hasmani, Dave Cisek



A játékot Eric Slauson tervezte,  
akinek olyan partijátékokat köszönhetünk, mint  
a Tattoo Stories és a Nerd Words.

Eric szeret olyan játékokat tervezni és játszani,  
amik beszélgetésre és nevetésre ösztönzik  
a játékosokat.

Bár már két rajzolás játék is fűződik nevéhez,  
Eric egyáltalán nem tud rajzolni.

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)

[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)



©Friendly Skeleton 2023 Minden jog fenntartva

A játékkal kapcsolatos további tartalmakért látogass el az angol  
nyelvű [www.Monsdrawsity.com](http://www.Monsdrawsity.com) weboldalra.

Ha több játék és hír érdekel, vagy kérdésed van,  
látogasd meg a [www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu) weboldalunkat.

## Egy forduló menete

1. A szemtanú 20 másodperc alatt megjegyzi az anomáliát, majd képpel lefelé fordítja a kártyát.

2. A szemtanú 2 perc alatt körbeírja az anomáliát, a grafikusok pedig rajzolnak és kérdéseket tesznek fel neki.

3. Az idő lejártával a grafikusok megmutatják a rajzukat. A szemtanú titokban szavaz anélkül, hogy megnézné az anomáliakártyát.

4. A szemtanú felfedi az anomáliakártyát.

5. A grafikusok szavaznak.

6. Minden játékos felfedi a szavazatát, és feljegyzik a szerzett pontokat.