



Magyar

Invisible



Életkor: 6+

Játékoszám: 2-10 fő

Játékidő: 10-15 perc

- A JÁTÉK CÉLJA -

Csapatok fel egy kártyát az asztal közepére és keressétek meg, hogy mi az, ami hiányzik a varázsló vagy a boszorkány dolgai közül, vagy éppen mi az az egy dolog, ami nem tűnt el!

Az a játékos, aki elsőnek észreveszi, hogy melyik dolog hiányzik, vagy melyik látható és rácsap az adott dolog ikonjára, megkapja az adott kártyát és vele együtt egy győzelmi pontot.

De vigyázat! Vannak olyan lapok, ahol minden dolog látszik vagy éppen egyik sem.

- A DOBOZ TARTALMA -

64 kártya:

- 2×15 kártya, ahol csak egy dolog látszik
- 2×15 kártya, ahol csak egy dolog hiányzik
- 2×1 kártya, ahol minden dolog látszik
- 2×1 kártya, ahol egy dolog sem látszik

2×3 segédkártya

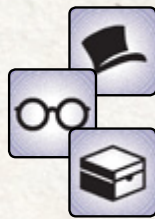
16 szimbólum lapka



Kártya



Segédkártya



Szimbólum lapka

- ELŐKÉSZÜLET -

Helyezzétek a 16 szimbólum lapkát bármilyen sorrendben az adott ábra szerint úgy, hogy azok egy laza kört alkossanak!



Kezdesnek azt ajánljuk, hogy csak az egyik karakterrel játszatok. Később lehet növelni a kihívást két karakterrel játszva, ha jól megismertétek őket.

Keverjétek meg az adott karakter(ek)hez tartozó lapokat és tegyétek a lapkák közelébe, így egy húzópaklit alkotva!

Helyezzétek a segédkártyákat a húzópakli és a szimbólum lapkák mellé, hogy mindenki láthassa!



TIPP: Az első játék előtt azt javasoljuk, hogy a segédkártyák alapján nézzétek át az elemeket, amelyek a kártyákon szerepelnek, hogy mindenkinek világos és érthető legyen az összes dolog.



- A JÁTÉK MENETE -

A kezdőjátékos felcsap egy lapot a húzópakliból és a kör közepére helyezi.



Aki elsőként észreveszi a látható vagy éppen nem látható dolgokat a kártyán, és rácsap a megfelelő szimbólum lapkára, az elviheti.

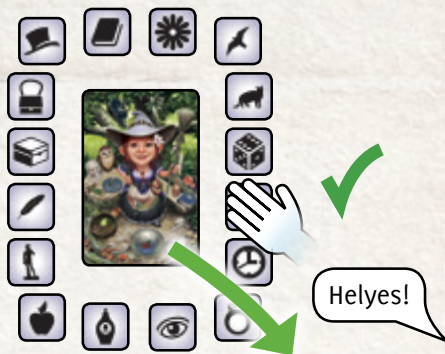
Nagyon fontos, hogy meg kell érinteni az adott lapkát, az adott ikon nevének kimondása még nem elég.

AZ ALÁBBI KÁRTYÁKAT KÜLÖNBÖZTETJÜK MEG:

1. Az **egy dolog láthatatlan** kártya esetén azt az egy dolgot kell megtalálni, ami nem látszik a kártyán.
2. Az **egy dolog látható** kártya esetén azt az egy dolgot kell megtalálni, ami látszik a kártyán.
3. A **minden dolog látható** kártya esetén minden dolog látszik, a **minden dolog láthatatlan** típusú kártya esetén egyik dolog sem látszik. Mindkét esetben rá kell mutatni az Invisible (szem) lapkára.



Az a játékos kapja meg a felcsapott kártyát, aki **gyorsabban megérintette a megfelelő lapkát.**



Ha **többen is rácsaptak**, akinek legalul van az ujja.

A megszerzett kártyát a játékosnak felfordítva maga elé kell helyeznie.

FONTOS: a szimbólum lapkákat soha ne vegyük fel az asztalról!

Ha egy játékos **olyan lapkára mutat**, amely nem megfelelő, akkor abból a fordulóból kiesik, és a többiek szerezhetik meg a felcsapott kártyát.



Ha véletlenül **mindenki rossz lapkára mutat**, akkor visszakeverjük a kártyát a húzópakliba.

Az új kártyát mindig az a játékos csapja fel, aki utoljára kártyát szerzett, de önmagának fejjel lefelé.

- PONT SZÁMÍTÁS -

A játék végén minden megszerzett lap 1 pontot ér.



Ha döntetlen lenne az eredmény, akkor lehet játszani plusz kör(öke)t, amíg nem lesz egy győztes.

- JÁTÉKVARIÁNS: PAKLIÉGETŐ -

Az előkészületek ugyanazok, mint az alapjátéknál, de a megkevert karakterkártyákat elosztjuk egyenlő részben a játékosok között, úgy, hogy nem nézhetik meg őket, és a kezdéshez egyet külön felcsapunk.



Aki a **leggyorsabb volt**, az **most nem szerzi meg** a lapot (dobópaklira tesszük), hanem a saját kezében lévő kártyák közül – *amit a játék során sem nézhetnek meg!* – felcsaphatja a következő lapot, így csökkentve a számukat.

A játékot az nyeri, akinek a kezéből **legelőször elfogynak** a kártyák.

- JÁTÉKVARIÁNS: A GYORSASÁG VESZÉLYE -

Ez a játékváriáns még izgalmasabbá és kockázatosabbá teszi az Invisible-t. Már nem elég a leggyorsabbnak lenni, pontos is kell legyél - **ha rossz dolgot választasz, akkor egy pontot veszítesz!**

A játék ugyanúgy folyik, de a legelső játékos, aki **rácsapott egy szimbólumra**, **mindenképp elviszi a kártyát**. A többiek ekkor ellenőrzik az eredményt, és **ha rossz szimbólumra csapott rá** a játékos, akkor a kártyát **arccal lefelé** egy külön, saját paklira teszi, ami mellett **arccal felfelé** vannak azok a lapok, amelyekre helyesen tippelt.

A játék végén a játékosok előtt lévő **minden arccal felfelé fordított kártya egy pontot ér**, míg minden **arccal lefelé tett kártya mínusz egy pontot**.

Vigyázz! Nehogy eltűnjenek a te dolgoid is a játék közben!