

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

Játékmenet

Minden fordulóban:

1. A mosómedve a paravánja mögött titokban sorba rakja a lomjait aszerint, hogy melyik párosítható össze a legjobban az adott szóval.
2. Miután a mosómedve végzett a lomok párosításával, a macskák közösen összepárosítják a saját lomjaikat a szókérdővel, hogy lehetőleg mindegyik egyezzen a mosómedve választásaival. A macskák bátran megbeszélhetik a döntéseiket, de a mosómedvének végig csendben kell maradnia, és semmilyen formában (grimasz, gesztikuláció stb.) sem adhat tippeket a macskáknak.
3. Miután a macskák döntöttek, és elrendezték a lomjaikat, a mosómedve elveszi a paravánt, és a kiválasztott lomjait az adott szókérdő mellé rakja.
4. A mosómedve és a macskák aztán röviden megvitatják, hogy miért így párosították a lomjaikat.

Ha a macskák minden párosítása helyes, királyság! Jöhet a következő forduló.



Ha a macskák nem párosítottak mindent helyesen, tegyék a következőket:

- A. Helyezzék a helyesen párosított lomokat az adott szókérdőkre.
- B. A helytelenül párosított lomokat adják vissza az eredeti tulajdonosaiknak.
- C. Cseréljék ki a helytelenül párosított szókérdőket újakkal.
- D. Játsszátok egy új fordulót az új szókérdőkkel. Ha a macskák ebben a fordulóban sem tudják kitalálni a mosómedve párosításait, mind veszítetek! Válasszatok egy új mosómedvét, és kezdjétek egy új játékot 3 új szókérdővel.

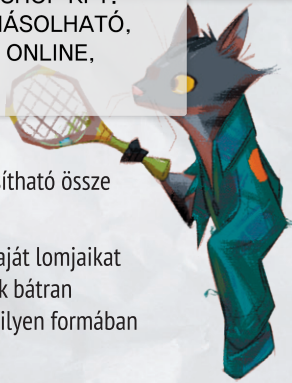
Következő forduló

Használjátok ugyanazokat a lomokat, mint az előző fordulóban, plusz egy újat, amit a mosómedve választ ki.

Helyezzetek le annyi szókérdőt, ahány lom van az aktuális fordulóban, és játsszátok le a fordulót.

A játék vége

Ha a macskák képesek mind a 10 szókérdőhöz azokat a lomokat párosítani, mint a mosómedve, mindannyian nyertetek!



Játékvariánsok

2 fős játszma

Kétfős játszma minden szabály érvényes, de mind a ketten kaptok egy-egy paravánt. Egyszerre kell összepárosítani a lomokat a szókérdőkkel.

Csapatjáték

Hozzatok létre két csapatot: macskák és mosómedvek. Mindkét csapat kap egy-egy paravánt. Minden szabály érvényben van, de mindkét csapat egyszerre párosítja össze a lomjait a szókérdőkkel. A csapattagok titokban adhatnak tippeket egymásnak, de vigyázzanak, hogy ne áruljanak el semmit a másik csapatnak. Ha mindkét csapat kész van, emeljétek fel a paravánjaitokat, hogy ellenőrizzétek a párosításaitokat, majd folytassátok a játékot a megszokott módon.

Szabályváltozatok

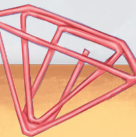
Nincs locsifecsi

Miután felfedtétek a párosításaitokat, nem beszélhetek meg, hogy mi alapján döntöttetek.

HOL (Használj otthoni lomot)

Legyen személyesebb a játék? Használjátok saját lomokat! Kutassátok át a fiókokat vagy a garázst, és ne feledjétek, a játékhoz minden lomból 2-2 kell.

A játékban lévő lomok (2-2 darab)



Érdekességek

- Az első ismert házimacska több mint 9500 éves. Kőbormacskák már jóval előtte is rótták az utakat!
- Egy alaszakai városnak 20 évig egy macska volt a polgármestere.
- A házimacskák génösszetétele 95,6%-ban megegyezik a tigrisékével.

IMPRESSZUM

Játéktervezők: Matt Fantastic, Andrea Pincumbe és a Forever Stoked Creative csapata

Illusztrációk: Saulo Nate és a Pixel Grove csapata (Kehrig, Alan, Rivelito és Júnior)

Grafika: Joe „Muzzy” Brogno és Jason Harris

Szerkesztő: Mason Rabinowitz

Producer: Jacob Way és Muzzy

Kiadó: Friendly Skeleton

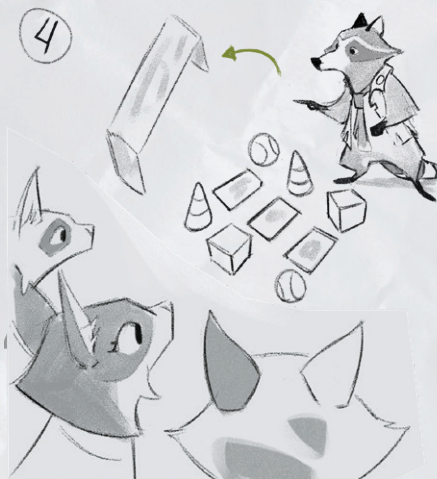
Külön köszönet: Elm City Games, The New Haven Game Makers Guild, Project Emily, Brandan Parsons, Gordon LeVasseur

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5. | Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu | www.reflexshop.hu

LOM-A-DUMA

Játékelemek

- 100 kétoldalas szókértya
- 20 lom (mindegyikből 2-2)
- 1 mosómedve paraván
- 1 macska paraván
(2 fős játszmához és a csapatjátékhoz)



Hogyan érteti meg magát egymással egy mosómedve és egy macska? Természetesen lomokkal! Használjatok különböző kincseket, amiket kukákból, csatornákból szedtetek elő vagy éppen elloptatok az emberektől, hogy egy fajkon átívelő beszélgetés során mindenki nyerjen!

Játékmenet

A Lom-a-duma egy kooperatív asszociációs játék, amelyben mosómedvék és macskák próbálnak kommunikálni egymással úgy, hogy különböző lomokat párosítanak össze különböző szókértákkal. Dolgozzatok össze, és vergődjétek át magatokat az egyre nehezedő fordulón!

Előkészületek

1. Az lesz az első mosómedve, aki legutóbb vitte le a szemetet (vagy választatok véletlenszerűen). Adjátok oda a mosómedvének a mosómedve paravánt. Mindegyik más játékos macska lesz.
2. A mosómedve kedve szerint választ 3 kezdőlomot és a párjaikat odaadja a macskáknak.
3. Helyezzetek 3 véletlenszerűen húzott szókértát az asztal közepére úgy, hogy mindenki jól lássa.



Nem szerettek olvasni?
Nézzétek meg a szabálymagyarázó videónkat!

