

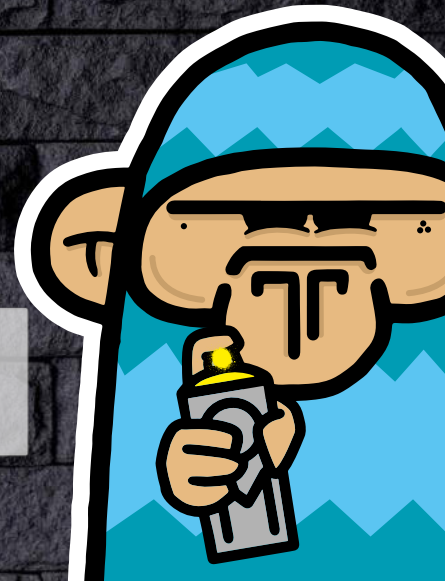
G.E.C.

Gátlástalan Elvetemültségek Cenzúrázatlanul

Játékszabály

SKICC
Z

Cerkát a kézbe



4-8



18+



30'-45'



reflexshop

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

ALAPSZABÁLYOK

1

Játék előtt mindegyik játékos vegyen magához 1-1 táblát (különböző színűek és eltérő számozásúak), 1-1 csipeszt és 1-1 filctollat.

2

Helyezzétek az üres lapokat a játéktérre úgy, hogy mindenki könnyen elérhesse őket. Elrendezhetitek őket egy tökéletes stócba, vagy csak dobjátok oda az asztal közepére – kit érdekelt, ha zavarja valaki OCD-jét?

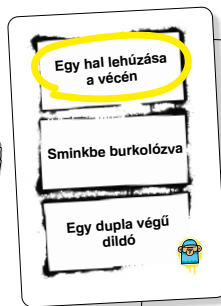
3

Keverjétek meg a díjkártyákat és a díjkártyákat és 5-öt tegyetek az asztal közepére képpel lefelé. Nincs leskelődés! Ezek a kártyák a játék végéig rejtve maradnak.



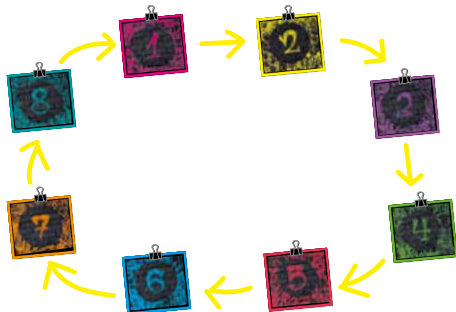
4

Keverjétek meg a játékkártyákat és képezzetek belőlük egy húzópaklit, képpel lefelé. Mindenki húzzon belőle 1-1 kártyát (anélkül, hogy bárkinek megmutatná), és válasszon ki egyet a 3 feladvány közül (ami szerinte a legvadabb, legviccesebb, legbizarrabb vagy legelcseszettebb).



5

Ha mindenki választott, akkor rajzolja rá a saját táblájára. Ha elkészültetek, adjátok át a táblákat a bal oldali szomszédotoknak.



MENNYI IDEIG RAJZOLHATOK?

Az a döntés született, hogy... döntsétek el ti!

Ezt a játékot felnőtteknek csináltuk, szóval ha elég érettnek tartjátok magatokat, hogy ilyen játékokkal játszatok, akkor azt is el tudjátok dönteni, hogy 20 vagy 30 másodpercig lehessen rajzolni.

A fontosabb dolog, hogy éreztétek jól magatokat! Ha ez a döntés túl nehéz nektek, írjatok nekünk egy e-mailt a nemtudokdönteni@reflexshop.hu címre, és talán, de csak talán, pár napon belül válaszolunk.

TISZTÁZÁS

Minden alkalommal, amikor továbbadod a táblát, kizárólag a legutóbb lerajzolt, vagy felírt dolog lehet látható rajta. Bárkinek adod át a rajzodat/szövegét, csak ő láthatja és nem mutathatja meg másnak.



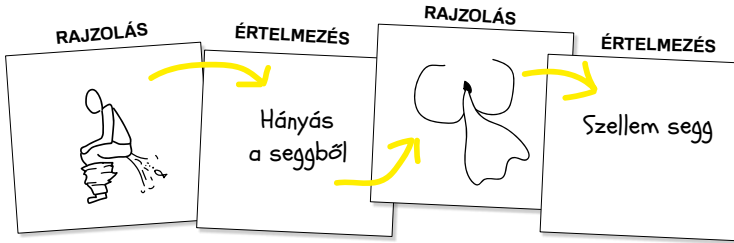
Ha mindent jól csináltatok, akkor mindenki kezében kell lennie 1-1 táblának, amin van egy rajz. Ha megnéztétek a rajzokat (ne mutassátok meg másnak!), vegyetek el egy-egy üres lapot, és csiptessétek fel a táblára úgy, hogy eltakarja az alkotásokat. Ezután mindenki írja rá az üres lapra, hogy szerinte mit ábrázolhat a rajz. A megfejtés lehet egy mondat, egy szó... bármi. Használjátok a fantáziátokat.



Ha már most összezavarodtatok, jobb lenne, ha felmennétek YouTube-ra és megnéznétek a videós szabálymagarázót.*
Tényleg szükségetek van rá... ez még csak a 6. pont, de már elvesztetek. Azért ez nem rakétatudomány!



Adjátok tovább a táblákat ismét balra. Ekkor mindannyian egy-egy mondatot, szót láttok, amit le kell rajzolnotok egy új, üres lapra. Folytassátok a táblák továbbadását és a rajzolást/értelmezést, egészen addig, amíg mindenki vissza nem kapja a saját tábláját (tudod, ezen van a saját színed és egy szám... remélem nem felejtetted el!).



Amikor visszatér hozzátok a saját táblátok, eljött az ideje a nagy leleplezésnek: a játék tulajdonosa elárulja, hogy milyen kifejezést választott és megmutatja az eredeti, SAJÁT rajzját. Utána pedig sorban mutassa meg az értelmezéseket és rajzokat, abban a sorrendben, ahogyan rá lettek csiptetve a táblára. Természetesen sorban a többiek is tegyenek ugyanígy.



És most? Ki nyer?! Szeretnénk azt hinni, hogy mindenki nyer, hiszen a játék már önmagában fejleszt minket és nincs annál nagyobb jutalom, ha közösen tudtok fejlődni (awww!). Oké, csak szívatunk! Egyesével fedjétek fel az 5 díjkártyát, amiket az előkészületek alatt képpel lefelé az asztalra tettetek. Amikor felfedtek egy díjkártyát, szavazzátok meg, hogy ki nyeri el: minden díjkártya 1-1 pontot ér. A játékot az nyeri meg, akinek a legtöbb pontja van.

Mi van, ha döntetlen lesz? Huh, ezekkel a kérdésekkel nem könnyítetek meg a dolgunkat... Döntetlen esetén a játék tulajdonosa nyer. Ha több tulajdonosa van, akkor az nyer, akinél játszottok. Ha senki sem házigazda, vagy több házigazda van, akkor az nyer, aki legutóbb elment a nemzeti csapatotok focimeccsére. Ha ilyen ember sincs a döntetlenben részt vevők között, akkor az nyer, akinek kevesebb lyuk van a zokniján. Ha flip-flopban vagytok, akkor játsszatok még egy partit. Ha nincs időtök még egy játékra, akkor mindenki veszített. Boldogok vagytok?



Be vagytok pörögve, és játszanátok még egy partit? Töröljétek le az összes táblát, keverjétek újra a játékkártyákat, gyűjtsétek össze az összes díjkártyát, keverjétek meg őket, húzzatok közülük 5-öt, tegyétek őket az asztalra képpel lefelé, és kezdhettek is.

(* Mire sikerült lefordítanunk a szabályt, még nem kezdtük el felvenni a videót. Legyetek türelmesek!

JÁTÉKVARIÁNSOK

Viccesebbek vagytok azoknál, mint akik a játékot csinálták: Minden szabály érvényben van, de ti döntitek el, hogy mit rajzoltok. Az első rajzotok előtt írjátok fel a megfejtést egy cetlire. Használjátok ezt a játékváriánst, ha a húzott kártyáton egyik lehetőség sem tetszik; vagy ha olyan zseniális ötletek van, amit a világnak egy művészeti alkotásként is látnia kell.



G.E.C.: Ha megvan a G.E.C. eredeti változata is, az ebben a változatban lévő kártyák helyett használjátok a G.E.C. fehér kártyáit. Osszatok mindenkinek 10-10-et, ezekből válasszatok 1-1-et, és indulhat a rajzolás.

IMPRESSZUM:

Játéktervezők: Michel Fischman és Emmanuel Rabell

Borítóillusztráció: MOJO WS (@rockingmojo)

Illusztrátor: Magdalena Okecki

Szerkesztők: Emma, Mich, Caro és Santi

Koordinátor: Caro Duek

Tesztelők: Santi, Agus, Pau, Matías és Camilo

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 1-3. C1/8.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

FONTOS!

A G.E.C. Skicc egy sötét társasjáték FELNŐTTEKNEK. Olyan embereknek, akik dolgoznak, szavaznak és (nagyjából) értékes részei a társadalomnak. **FELTÉTELEZZÜK,** hogy azok, akik ezzel a játékkal játszanak, elég érettek ahhoz, hogy **JÓL SZÓRAKOZZANAK.** De mivel minden csapat más, javasoljuk, hogy nézzétek át a játékkártyákat, és vegyétek ki a pakliból azokat, amik megsérthetik valamelyik játékos érzéseit.

