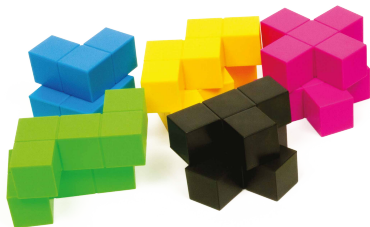


# TEAM3<sup>®</sup>

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

## Játékelemek



10 építőelem



Tervező



Felügyelő



Építő

3 szerepkártya



Alex Cutler, Matt Fantastic



70 tervrajzkártya



10 agyfacsaró-kártya (minikiegészítő)



1 műanyag talp

## A játék áttekintése

A TEAM3 egy kooperatív játék, 3–6 fő részére (a versengő játékmód szabályait lásd a szabályfüzet végén). Körönként csak 3 aktív játékos fog játszani, és össze kell dolgoznotok minden körben, hogy fel tudjátok építeni a tervrajzkártyákon látható építményeket. Minden aktív játékosnak lesz egy egyedi képességet biztosító szerepkártyája, amely segíti a csapatmunkát. Ha sikerül elegendő tervrajzkártyát megépíteni, együtt nyertek, de ha túl sokszor elbuktok, együtt veszítetek.

## Játékmenet

### Előkészületek

- Az lesz a kezdőjátékos, akinek a leghosszabb a karja. Ő vegye magához a tervező szerepkártyát, a tőle balra ülő játékos a felügyelő szerepkártyát, a harmadik játékos pedig az építő szerepkártyát. A játékosoknak a náluk lévő **szerepkártyák** különleges szabályai alapján **kell** játszaniuk.
- Válasszatok egy tervrajzkártya-paklit a nehézségi szint alapján: 1, 2 vagy 3 csillag kártyák (1 csillag = könnyű, 2 csillag = közepes, 3 csillag = nehéz). Keverjétek meg a kiválasztott paklit és helyezétek képpel lefelé a játéktér közepére.

Tanuld meg  
a szabályt videóból:



- Helyezzétek az összes építőelemet a játéktér közepére, mindenki számára könnyen elérhető helyre.
- **Kizárólag** 3 játékos játszik egy körben, a többiek csak nézők lesznek, és várniuk kell a saját körükre. A játék több, egyenként **3 percig** tartó körből áll, amikben 3 játékos különböző **tervrajzkártyákon** dolgozik.

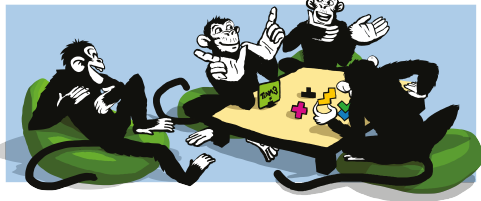
*Megjegyzés: Szükségetek lesz egy 3 perces időzítőre. Használjatok egy telefont vagy egyéb időmérő eszközt.*



## Szerepkártyák

**Mindegyik szerepkártyának** eltérő kommunikációs szabálya van, amelyet a játékosoknak be kell tartaniuk.

*Fontos: Azok a játékosok, akik nem kaptak szerepkártyát, semmilyen formában nem kommunikálhatnak azokkal, akik kaptak, nem beszélhetik meg a játékmenetet, és nem segíthetnek megoldani a terவrajzkártyákat. Csak dőljenek hátra, nevensenek és érezzék jól magukat!*



### A tervező



A tervező **nem beszélhet** és semmilyen verbális jelzést sem küldhet a többieknek. Ő fogja **felhúzni a terவrajzkártyákat**.

Kizárólag gesztusokkal kommunikálhat: kézjelekkel, arckifejezésekkel, tapsolással

és egyéb non-verbális kommunikációs formákkal. A tervező **nem mutathat rá** az asztalon lévő egyik építőelemre sem. A tervező **kizárólag csak akkor beszélhet, amikor bejelenti, hogy az építő sikeres volt**. Ha bármi egyéb ok miatt megszólal, az aktuális terவrajzkártyát elveszíti a csapat.



### A felügyelő

A felügyelő **figyeli** a tervezőt, megpróbálja értelmezni a **gesztusait**, és **közvetít a tervező és az építő között**. A felügyelő bármit mondhat.



### Az építő

Az építő **csukott szemmel** játszik. Az építőnek hallgatnia kell, amit a felügyelő mond, és a hallottak alapján el kell készítenie az aktuális terவrajzkártyát.

## Egy kör menete

- A kör elején a **tervező** – aki a kör alatt nem beszélhet – húz meg egy **terவrajzkártyát**. Nézze meg alaposan, majd helyezze bele a műanyag talpba. Az építő és a felügyelő nem nézheti meg a terவrajzkártyát. Az **építő** hunyja be a szemét. *Megjegyzés: A terவrajzkártyák alját egy vízszintes vonal jelzi. Az építmenyt az asztalra merőlegesen kell felépíteni.*
- Keverjétek össze az asztalon az építőelemeket, így a csukott szemű **építő** már nem fogja tudni, hogy melyik, hol van. Az összekevert építőelemeket helyezétek az **építő** közelébe, hogy könnyen elérhesse őket.

- A **tervező** indítson el egy 3 perces időzítőt, és kezdjen el gesztikulálni a **felügyelőnek**, aki szóban közvetítse az utasításokat az **építőnek**.
- 3 perccel lesz, hogy befejezzétek a **tervrajzkártyát**.
- Ha 3 perc alatt befejezitek a **tervrajzkártyát**, sikeres volt a körötök.



A sikeresen befejezett **tervrajzkártyákat** helyezték képpel lefelé a játéktér szélére.



Ha nem tudátok befejezni a **tervrajzkártyát** 3 perc alatt, akkor elvesztettétek a kört. Az elvesztett tervek kártyákat helyezték képpel felfelé a játéktér szélére.

- Ha a játék nem ért véget, egy új **3 perces kör** kezdődik (lásd a Győzelem és vereség fejezetet lentebb). Csúsztassátok a 3 szerepkártyát az óramutató járásával megegyező irányban a következő játékosok elé. A szerepkártyák sorrendjén nem változtathattok.

## Győzelem és vereség

A győzelemhez annyi tervek kártyát kell sikeresen befejeznetek, amennyi csillag van a tervek kártya-paklin (**\***, **\*\*** vagy **\*\*\***) plusz ahányan játszottok.

Ha annyi kört veszítetek el, ahányan játszottok, elvesztettétek a játékot.

Példa: Ha 4-en játszottok 3 csillagos kártyákkal, akkor összesen 7 tervek kártyát kell sikeresen befejeznetek a győzelemhez, de ha 4 tervek kártyát nem tudtok befejezni, veszítetek.



## Minikiegészítő: AGYFACSARÓ

Az Agyfacsaró minikiegészítőben **5 játékosnak** kell befejeznie 2 különböző tervek kártyát 3 perc alatt.

Az alapszabályok mind érvényben vannak, viszont 2 építési terület van: **jobb oldali** és **bal oldali**.

- **Egykötők** lesz az **építő**, és neki az építőelemeket két kupacba kell rendeznie. Egyiket a jobb kezéhez, másikat a bal kezéhez.
- Mindkét kupacban 5-5 különböző építőelemnek kell lennie.
- A hagyományos tervek kártyák **helyett** az agyfacsaró-kártyákat kell használnotok. Keverjétek meg őket és képezetek belőlük képpel lefelé egy húzópaklit. *Megjegyzés: Az agyfacsaró-kártyák mind azonos nehézségűek.*
- **2 felügyelő** lesz: az egyik az építő jobb, másika bal oldaláért felel.
- **2 tervező** lesz: az egyik az építő jobb, másika bal oldaláért felel.



Amikor felkészültek, a **jobb** és **bal oldali tervezők** húzzanak 1-1 agyban nagy-kártyát, és alaposan nézzék meg, anélkül, hogy bárkinek megmutatnák. Amikor mindkét tervező felkészült, elkezdődik a játék. Minden alapszabály érvényben van, **kivéve**:

- Az **építő** kizárólag **1-1 kezét** használhatja mindkét építmény felépítéséhez. A bal kezét a bal oldali, jobb kezét a jobb oldali építményhez.
- A **felügyelőknek** a saját építési területükre kell odafigyelniük, és közvetíteniük kell a **tervező** és az **építő** között.
- Az Agyfacsaró variánsban nincsenek körök. Ha képesek vagytok mindkét agyfacsaró-kártyát 3 perc alatt befejezni, nyertek.



## TEAM3V3

A **TEAM3V3** egy kompetitív változata a játéknak 6 vagy több játékos számára.

Alakítsatok ki 2 egyenlő csapatot úgy, hogy mindkét csapatban legalább 3-3 játékos legyen. Osszátok fel az építőelemeket szintén egyenlő arányban úgy, hogy mindkét csapatnál 5-5 építőelem legyen (mindegyik formából 1-1). Mindkét csapat egyszerre próbál befejezni egy **egycsillagos tervrajzkártyát**. Ebben a változatban nincs időzítő. Amint valamelyik csapat befejezte az aktuális tervrajzkártyát, vége a körnek. A játékot az a csapat nyeri meg, aki előbb befejez 6 tervrajzkártyát.

### Hol üljetelek:

Amint kiosztották a **szerepkártyákat** a két **tervező** üljön/álljon egymás mellett, így mindketten látják az aktuális **tervrajzkártyát**. Ha szeretnétek, úgy is játszhattok, hogy mindkét tervező 1-1 saját tervrajzkártyát kap. Illyenkor rátok van bízva, hogy hová ül a két tervező.

## A TEAM3 két különböző verzióban is elérhető: zöld és rózsaszín.

A két verzióban **eltérő** tervrajzkártyák és minikiegészítők vannak (Agyfacsaró és Dimenziótorzító).

Ha egy verzióval játszottok, akkor két csapat tud egymással versengeni egycsillagos tervrajzkártyákért, vagy egy csapat kooperatívan bármelyik nehézségi szinten.

**Viszont ha mindkét verziót egyszerre használjátok**, elég építőelemetek és tervrajzkártyátok lesz, hogy:

- 4 csapat küzdjön meg egymással egycsillagos tervrajzkártyákért;
- 2 csapat küzdjön meg egymással bármilyen nehézségű tervrajzkártyákért.

Nagyobb a móka, ha megvan mindkét verzió!



## Impresszum

**Tervezők:** Reinis Butāns, Jānis Grunte, Jeffrey Norman Bourbeau, Egils Grasmanis

**Grafikai tervezés és látványvilág:** Andrejs Timofejevs, Kaspars Lācis, Oskars Veilands

**Tesztelők:** Ralfs Alsiņš, Barduchi, Sanda Bērziņa, Artūrs Pērepjolkīns, Imants Priedītis, Edgars Zaķis, Krišjānis Zviedrāns

**Külön köszönet:** Brandan Parsons, Trish Loter, Emily Schmidt, Elm City Games, New Haven Game Makers Guild, John Cutler és Artie Rothenberg

### BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM



Alex Cutler, Matt Fantastic



Reinis Pētersons



© 2019 Brain Games Publishing SIA



Ausmas 6A, Rīga,



LV-1006, Latvija



(+371) 67334034



info@brain-games.com



www.brain-games.com



reflexshop

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

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

Tel.: +36 1 / 773 3600

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

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