

ARANYLUFI-MEZŐK

Az a csapat, amelyik aranylufi-mezőn fejezi be a körét, dobjon a dobókockával és helyezze át a bábuját a kidobott színnek megfelelő, **következő** lufira.

POP!

KIDURRANTLUFI-MEZŐK

Az a csapat, amelyik egy kidurrantlufi-mezőn fejezi be a körét, dobjon a dobókockával és helyezze át a bábuját a kidobott színnek megfelelő, **előző** lufira.

A JÁTÉK VÉGE

Az a csapat lesz a győztes, amelynek a bábuja elsőként elér a CÉL feliratú mezőre.

CÉL

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



www.cheatwell.com

Cheatwell Games, Unit 2 Heath Business Park,
Grange Way, Colchester CO2 8GU, UK.

A fordításban közreműködött:
Játészóház Projekt: átforduló



JUNIOR TENSION JÁTÉKSZABÁLY

JÁTÉKELEMEK

100 kérdéskártya (1 kék pakli és 1 rózsaszín pakli), 1 pontozó, 1 játéktábla, 2 bábú, 1 színes dobókocka, 1 homokóra, 1 szabályfüzet.

A JÁTÉK CÉLJA

A kártyák tetején egy témakör szerepel, alatta tíz lehetséges válasszal. A játék célja hogy a rendelkezésre álló egy percen a csapatod minél többet megnevezzon ezek közül a válaszok közül. Az a csapat nyer, amelyik előbb elér a CÉL feliratú mezőre.

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



ELŐKÉSZÜLETEK

Alakítsatok ki két, nagyjából azonos méretű és tudásszintű csapatot. Jó, ha a csapatokban különböző korú játékosok vannak, ugyanis a témák széles kört fednek le.

Helyezzétek a játéktáblát a játéktér közepére.

Keverjétek meg külön-külön a két paklit, majd helyezzétek le őket a játéktábla ellentétes végére, tetszőleges oldalukkal felfelé.

Mindegyik csapat válasszon magának 1-1 bábut és tegye a tábla START feliratú mezőjére.

START

A pontozó segítségével tudjátok követni a körök során elért pontszámot. Ehhez először toljátok a szürke csúszkákat a jobb oldalra, hogy azok elfedjék a zöld mezőket és a vörös mezők látszódjának.

JÁTÉKMENET

A legfiatalabb játékos csapata kezd. A másik csapat egyik tagja lesz a pontozó játékos. Ő vegye magához a pontozót, és húzza fel az egyik pakli legalsó kártyáját. A kártyák mindkét oldalán egy-egy témakör, illetve tíz-tíz lehetséges válasz szerepel, amelyeket ki kell találni. Anélkül, hogy a kezdőcsapat látná a válaszokat, a pontozó játékos olvassa fel a kártya két oldalán lévő témaköröket. A kezdőcsapat válasszon egyet, amelyet jobban ismer, a pontozó játékos pedig helyezze a kártyát a pontozóba a választott témakörrel felfelé, anélkül, hogy a kezdőcsapat meglátná a rajta lévő válaszokat. Ezután fordítsa meg a homokórát. A kezdőcsapatnak 1 perce van annyi választ kitalálni a kártyáról, amennyit csak tud.

Alga
Halak
Héjak
Kagylók
Rákok
Tengericsillag
Tengerirózsák
Tengerisünök

Minden helyes válasz esetén a pontozó játékos tolja balra az adott válasz mellett található csúszkát. Például, ha a kezdőcsapat bemondja a 4. választ (kagylók), a pontozó játékos csapata kiáltja, hogy „Igen!”, majd tolja balra a 4. válasz melletti csúszkát, hogy láthatóvá váljon egy zöld mező.

Kifejezetten csak a kártyán szereplő válaszok fogadhatók el, szóval a válaszadó csapat akkor jár a legjobban, ha minél több helyesnek gondolt választ bemond. Ha lejárt az idő, akkor a pontozó játékos számolja meg a helyes válaszokat, és mondja be azokat is, amelyek nem hangoztak el.

Megjegyzés: Valaki biztos vitatkozni fog, hogy „De ezt mondtam!”, szóval a pontozó játékos csapatának minden válaszról el kell döntenie, hogy helyes vagy sem. Legyetek kedvesek! Legközelebb az ellenfél csapatánál lesz a pontozó.

Adjátok össze a helyes válaszokat úgy, hogy megszámojátok a pontozó jobb oldalán lévő zöld mezőket. A válaszadó csapat lépjen előre ennyi mezőt a játéktáblán. Például, ha öt helyes válaszuk volt, akkor öt mezőt lépnek előre a játéktáblán.

Megjegyzés: Mindkét bábu tartózkodhat ugyanazon a mezőn.

TOVÁBBI KÖRÖK

A használt kártyát helyezzétek vissza a megfelelő húzópakli tetejére, a pontozót pedig állítsátok vissza, hogy csak a piros mezők legyenek rajta láthatók. A másik csapaton van a sor.

A játék így halad tovább: felváltva követik egymást a csapatok, minden körben új kártyát kell húzniuk, és meg kell próbálniuk a helyes válaszaikkal minél előrébb lépni a játéktáblán.