



Ajánlott életkor: 7-99 éves korig

Játékosok száma: 3-6 játékos részére

A játék tartalma: 20 kihíváskártya (120 feladvánnyal), 1 dobókocka, 26 téglakártya, 4 korong, 20 pontkorong, 1 homokóra (45 másodperces)

A játék célja: a legtöbb pontot gyűjteni a játék végéig.

Előkészületek: Keverjétek össze a feladatkártyákat és képpel lefelé tegyék az asztal közepére egy pakliba! A téglákat és korongokat, az órát, a dobókockát és a pontkorongokat tegyék szintén az asztalra!

3 vagy 6 játékos esetén vegyetek ki 2 lapot a kihíváspakliból, így minden játékos ugyanannyiszor fordít lapot.

A játék menete: A legidősebb játékos kezdi a játékot, majd órajárás szerint megy tovább a játék. A soron lévő játékos felfordítja a legfelső kihíváskártyát és dob a kockával, amely megmutatja, hogy melyik ábrát, tárgyat kell majd a többieknek kitalálnia. Pl.: ha a kocka piros színt mutat, akkor a többieknek a kártyán lévő piros rajzot kell kitalálniuk.

A játékos jól megnézi a kártyán látható rajzot, majd a kártyát maga elé teszi képpel lefelé.

A játékosok nem láthatják a kártya képes oldalát.

A homokórát megfordítjuk, így a játékosoknak 45 másodpercük van arra, hogy kitalálják a feladványt, amit a soron lévő játékos a téglakártyák és a korongok segítségével próbál kirakni az asztalon. A játékosok találgathatnak, többször is rákérdezhetnek, a kört vezető játékos azonban nem beszélhet, nem nyújthat segítséget, csak a téglákat rakosgathatja.

Ahogy egy játékos kimondja a helyes szót, megfejtést, a soron lévő játékos felfedi a kártyát. A helyes megfejtő kap egy pontkorongot, a kört vezető játékos pedig megkapja a kihíváskártyát.

Ha a homokóra lejártaig senki sem találja ki a szót, akkor senki sem kap pontot, a kihíváskártyát pedig kivesszük a játékból.

Megjegyzés:

- előfordulhat, hogy két vagy több játékos egyszerre mondja ki a helyes szót. Ilyenkor a játékvezető dönti el, ki kapja a pontot.
- a találgatási fázisban a soron lévő játékos nem beszélhet, nem reagálhat az ötletekre sem szóban, sem mutogatással, sem arckifejezéssel
- a rakogatásban bármennyi téglát felhasználható, a lapkákat meg is lehet fordítani

Ezután új kör következik. A téglákat visszatesszük az asztal közepére.

A következő játékos felfordít egy lapot, és dob a kockával.

Elindítja a homokórát, és elkezd kirakni a feladványt...

A játék vége: A játék akkor ér véget, mikor elfogy a kihíváspakli.

A játékosok összeszámolják pontjaikat: 1 pont jár kártyánként és 1 pont pontkorongonként.

A legtöbb pontot gyűjtő játékos nyeri a játékot. Pontegyenlőség esetén az a nyertes, akinek több a kihíváskártyája.



Ajánlott életkor: 7-99 éves korig

Játékosok száma: 3-6 játékos részére

A játék tartalma: 20 kihíváskártya (120 feladvánnyal), 1 dobókocka, 26 téglakártya, 4 korong, 20 pontkorong, 1 homokóra (45 másodperces)

A játék célja: a legtöbb pontot gyűjteni a játék végéig.

Előkészületek: Keverjétek össze a feladatkártyákat és képpel lefelé tegyék az asztal közepére egy pakliba! A téglákat és korongokat, az órát, a dobókockát és a pontkorongokat tegyék szintén az asztalra!

3 vagy 6 játékos esetén vegyetek ki 2 lapot a kihíváspakliból, így minden játékos ugyanannyiszor fordít lapot.

A játék menete: A legidősebb játékos kezdi a játékot, majd órajárás szerint megy tovább a játék. A soron lévő játékos felfordítja a legfelső kihíváskártyát és dob a kockával, amely megmutatja, hogy melyik ábrát, tárgyat kell majd a többieknek kitalálnia. Pl.: ha a kocka piros színt mutat, akkor a többieknek a kártyán lévő piros rajzot kell kitalálniuk.

A játékos jól megnézi a kártyán látható rajzot, majd a kártyát maga elé teszi képpel lefelé.

A játékosok nem láthatják a kártya képes oldalát.

A homokórát megfordítjuk, így a játékosoknak 45 másodpercük van arra, hogy kitalálják a feladványt, amit a soron lévő játékos a téglakártyák és a korongok segítségével próbál kirakni az asztalon. A játékosok találgathatnak, többször is rákérdezhetnek, a kört vezető játékos azonban nem beszélhet, nem nyújthat segítséget, csak a téglákat rakosgathatja.

Ahogy egy játékos kimondja a helyes szót, megfejtést, a soron lévő játékos felfedi a kártyát. A helyes megfejtő kap egy pontkorongot, a kört vezető játékos pedig megkapja a kihíváskártyát.

Ha a homokóra lejártaig senki sem találja ki a szót, akkor senki sem kap pontot, a kihíváskártyát pedig kivesszük a játékból.

Megjegyzés:

- előfordulhat, hogy két vagy több játékos egyszerre mondja ki a helyes szót. Ilyenkor a játékvezető dönti el, ki kapja a pontot.
- a találgatási fázisban a soron lévő játékos nem beszélhet, nem reagálhat az ötletekre sem szóban, sem mutogatással, sem arckifejezéssel
- a rakogatásban bármennyi téglát felhasználható, a lapkákat meg is lehet fordítani

Ezután új kör következik. A téglákat visszatesszük az asztal közepére.

A következő játékos felfordít egy lapot, és dob a kockával.

Elindítja a homokórát, és elkezd kirakni a feladványt...

A játék vége: A játék akkor ér véget, mikor elfogy a kihíváspakli.

A játékosok összeszámolják pontjaikat: 1 pont jár kártyánként és 1 pont pontkorongonként.

A legtöbb pontot gyűjtő játékos nyeri a játékot. Pontegyenlőség esetén az a nyertes, akinek több a kihíváskártyája.