

## Djeco társasjáték – KELBAZAR



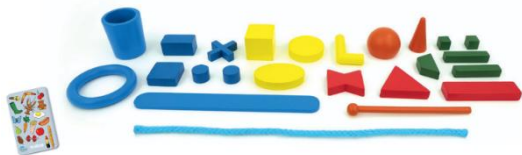
Cikkszám: DJ08422

**Ajánlott életkor:** 7-99 év | **Játékosok száma:** 3-6 fő

**A játék tartalma:** 23 faelem, 1 zsinór, 252 kártyalap, 50 győzelmi zseton

**A játék célja:** Alkosd meg a képen látottakat a különböző faelemek és a zsinór segítségével – hogy a többiek kitalálhassák a feladványt!

**Előkészületek:** A faelemeket és a zsinórt az asztal közepére helyezzük. Megkeverjük a kártyákat és pakliba rendezve magunk elé tesszük képpel lefelé.



**A játék menete:** A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, majd órajárás szerint következnek sorra a játékosok. A soron lévő játékos

húz egy lapot, amit titokban megnéz, majd bejelenti a többieknek, hogy melyik


kategóriába tartozik a kártya → **élelmiszer** **tárgy** **állat** **sport** **játék** **természet**




Ezután az aktív játékos a faelemek és a zsinór segítségével megpróbálja megalkotni a kártyán látható tárgyat, állatot... vagy sportot, amelyet a többieknek ki kell találni. Például:



Az aktív játékos annyi időt tölthet az „alkotással”, amennyire csak szüksége van, a többiek nem szólhatnak bele a folyamatba. Mikor elkészül, szól és kezdődhet a találgatás: minden játékos 2 javaslatot tehet.


**2 lehetőség van:**  → Ha az egyik játékos kitalálja a feladványt – ő és az aktív játékos is kap 1-1 győzelmi zsetont.

 → Ha senki sem találja ki a feladványt, senki nem kap zsetont, a kártyát félretesszük.



Ezután a faelemeket és a zsinórt visszarakjuk az asztal közepére, függetlenül attól, hogy a kör sikeres volt-e vagy sem. A következő játékos kerül sorra, húz egy kártyát, megnézi... és megpróbálja elérni, hogy a többiek kitalálják, mi lehet a kártyán.

**A játék vége:** A játékot az a játékos nyeri, aki elsőként gyűjt össze 7 győzelmi pontot. Döntetlen esetén tovább játszunk, míg el nem dől a játszma. Megbeszélés szerint a játék 6 vagy 8 zsetonig is játszható.

Az aktív játékos nem beszélhet, nem mutogathat 

### Variációk:

- **PÁRHUZAMOS JÁTÉK:** Az összes játékos egyszerre húz lapot, mindenki megalkotja a saját feladatát, majd megpróbálja kitalálni a többiekét. A szabály és a pontozás ugyanaz.
- **HALADÓ JÁTÉK:** A játékot az eredeti szabály szerint játszák, ám az aktív játékos nem árulja el a kategóriát. Ha egy játékos kitalálja a feladványt, akkor ő és az aktív játékos is 2-2 győzelmi zsetont kapnak.

Florence és Roberto Fraga játéka, Design: Kiko

## Djeco társasjáték – KELBAZAR



Cikkszám: DJ08422

**Ajánlott életkor:** 7-99 év | **Játékosok száma:** 3-6 fő

**A játék tartalma:** 23 faelem, 1 zsinór, 252 kártyalap, 50 győzelmi zseton

**A játék célja:** Alkosd meg a képen látottakat a különböző faelemek és a zsinór segítségével – hogy a többiek kitalálhassák a feladványt!

**Előkészületek:** A faelemeket és a zsinórt az asztal közepére helyezzük. Megkeverjük a kártyákat és pakliba rendezve magunk elé tesszük képpel lefelé.



**A játék menete:** A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, majd órajárás szerint következnek sorra a játékosok. A soron lévő játékos

húz egy lapot, amit titokban megnéz, majd bejelenti a többieknek, hogy melyik


kategóriába tartozik a kártya → **élelmiszer** **tárgy** **állat** **sport** **játék** **természet**




Ezután az aktív játékos a faelemek és a zsinór segítségével megpróbálja megalkotni a kártyán látható tárgyat, állatot... vagy sportot, amelyet a többieknek ki kell találni. Például:



Az aktív játékos annyi időt tölthet az „alkotással”, amennyire csak szüksége van, a többiek nem szólhatnak bele a folyamatba. Mikor elkészül, szól és kezdődhet a találgatás: minden játékos 2 javaslatot tehet.


**2 lehetőség van:**  → Ha az egyik játékos kitalálja a feladványt – ő és az aktív játékos is kap 1-1 győzelmi zsetont.

 → Ha senki sem találja ki a feladványt, senki nem kap zsetont, a kártyát félretesszük.



Ezután a faelemeket és a zsinórt visszarakjuk az asztal közepére, függetlenül attól, hogy a kör sikeres volt-e vagy sem. A következő játékos kerül sorra, húz egy kártyát, megnézi... és megpróbálja elérni, hogy a többiek kitalálják, mi lehet a kártyán.

**A játék vége:** A játékot az a játékos nyeri, aki elsőként gyűjt össze 7 győzelmi pontot. Döntetlen esetén tovább játszunk, míg el nem dől a játszma. Megbeszélés szerint a játék 6 vagy 8 zsetonig is játszható.

Az aktív játékos nem beszélhet, nem mutogathat 

### Variációk:

- **PÁRHUZAMOS JÁTÉK:** Az összes játékos egyszerre húz lapot, mindenki megalkotja a saját feladatát, majd megpróbálja kitalálni a többiekét. A szabály és a pontozás ugyanaz.
- **HALADÓ JÁTÉK:** A játékot az eredeti szabály szerint játszák, ám az aktív játékos nem árulja el a kategóriát. Ha egy játékos kitalálja a feladványt, akkor ő és az aktív játékos is 2-2 győzelmi zsetont kapnak.

Florence és Roberto Fraga játéka, Design: Kiko