

azon látható kép köré építve fogalmazza meg. A kör megfordul: az **Ellenfél**en a sor, hogy kérdést tegyen fel, amire a kihívó válaszol ugyanezen elvek mentén. Így adogatják egymásnak a szót egészen addig, amíg mind a 8 kártyájuk el nem fogy.

Megjegyzés: A kártyák másik oldalán található képeket ne vegyétek figyelembe.

4 - A vita

A **Kihívó** felfordítja a pakli legfelső lapját, és az alapján meghatározza, hogy mi legyen a legalább 1 perces vita témája. Ha például a hamburgert ábrázoló kártyát húzta fel, akkor adhatja a vita témájaként a következőt: „Gyorséttermi kaják: mellette és ellene”.



A **Kihívó** és **Ellenfél**e is felhúzza 5-5 lapot a kezébe és anélkül, hogy megmutatnák egymásnak, mik azok, átnézik azokat. A kártyák hátoldalán lévő képekkel ne foglalkozzatok!

4-4 kártyát játszanak ki felváltva, vagyis az a kártya, amelyik a legkevésbé inspirálja őket az érvelésre, az kezükben marad. A kártyák kijátszásával – a rajtuk szereplő ábrákat beleszöve – érveket-ellenérveket kell megfogalmazniuk.

Megjegyzés: Dönthettek úgy, hogy az egyik játékos teljes mértékben a téma mellett, a másik pedig ellene érveljen.

A játék vége:

Az utolsó csata végén számoljátok össze, ki hányat nyert meg! Az a játékos – illetve az a csapat – nyer, aki/amelyik a legtöbb győzelmet aratta.

5

Döntetlen esetén játsszatok még egy mindent eldöntő, utolsó csatát!



Egy kis extra ajándék az alkotóktól: KOLLEKTÍV TÖRTÉNETMONDÁS

Minden játékos húz 3-3 kártyát (amelyeket vagy megnéz vagy nem). Az első játékos kijátszik egy kártyát és az azon szereplő ábrából kiindulva elkezd egy történetet. A tőle balra ülő játékos folytatva felfedi első kártyáját és az azon szereplő kép alapján szövi tovább a mesét. Majd a harmadik játékoson a sor, hogy továbbgombolyítsa a történet fonalát és így tovább, körbe-körbe. A játék az utolsó kártya kijátszásával ér véget.

Ennél a változatnál senki nem kap pontot, a szórakozás viszont garantált, igazi szürrealista sztorikat alkothattok, ami kiváló a gyakorlásra, és közben dőlhetnek a nevetéstől.

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858
Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

 **reflexshop**



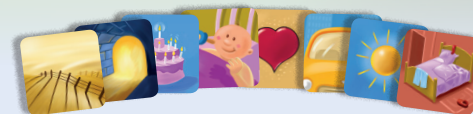
6

Yves Hirschfeld és Fabien Bieze játéka
Illusztráció: Hervé Gourdet
3 - 12 játékos számára - 8 éves kortól

KéPMesék

Egy játék, ahol nem akadhat el a szavad!

Tartalom:



- 60 kétoldalas **Képkártya**
- 3 szabálykártya

A játék célja:

Vétezd fel magad képzelettel és szóbeli képességeiddel, és nyerd meg a szavak csatáját!

Előkészületek:

Keverd össze a **Képkártyákat** és alkoss belőlük húzópaklit!
Vegyetek magatokhoz tollat és papírt – vagy akár pókerzsetonokat – a játék alatt szerzhető pontok számontartásához!

1

A játékról: 3 - 5 játékos számára:

Ahány játékos van, annyi szócsatát fogtok megvívni. A legszószátyárabb játékos kezd. Ő lesz az első csata **Kihívója**:

- A **Kihívó** választ egyet a 4 lehetséges játékmód közül (lásd lentebb).
- A tőle balra ülő játékos lesz a **Kihívó Ellenfele**.
- Harcra fel!

Az első csata után az **Ellenfél** lesz az új **Kihívó**, ő választ egyet a négy játékmód közül, majd az ő balján ülő játékos lesz az új **Ellenfél**, és ez így folytatódik majd körről-körre.

A játék akkor ér véget, mikor már minden játékos volt egyszer **Kihívó** és **Ellenfél** is.

6 - 12 játékos számára:

Alkossatok három, lehetőleg azonos létszámú csapatot (A; B; és C csapat)!

Az A csapat kiválasztja egyik tagját, mint első **Kihívót**:

- A kihívó kiválaszt egyet a 4 játékmód közül.
- **Ellenfele** a B csapat egyik választott tagja.
- A C csapat a megfigyelői szerepet tölti be.
- Kezdődhet a csata!

Ezek után a szerepek továbbadásával a B csapat indít egy **Kihívót**, aki a C csapat által választott

Ellenféllel viaskodik, miközben az A csapat megfigyel. Ezután a C csapat választ **Kihívót**, aki az A csapat egyik tagja ellen szócsatázik, mialatt a B csapat a megfigyelő.



2

A játék két teljes forduló, vagyis összesen 6 csata után ér véget (tehát miután a C csapat másodjára volt **Kihívó**).

Tipp: Hagyjatok mindenkit érvényesülni, ne mindig ugyanaz a játékos képviselje a csapatot!

Egy-egy csata vége:

A csaták után tegyétek vissza a felhasznált kártyákat a dobozba!



A játékosok, akik nem vettek részt a csatában (vagy akiknek a csapata nem vett részt az adott csatában) elszámolnak hangosan háromig, majd mindannyian egyszerre rámutatnak a csatában szerintük jobban szereplő játékosra.

Akit jobbnak találtak akár azért, mert viccesebb volt, vagy meghatóbban beszélt, vagy mert kreatívabban használta fel a kezébe került képeket, az a játékos, akire legtöbben mutatnak, megnyerte a csatát. Döntetlen esetén mindketten győztesként távoznak a csatából. Vezessétek valamilyen módszerrel, hogy ki - vagy melyik csapat -, hány csatát nyert meg!

A négy játékmód:

1 - Gyere mesélj!

A **Kihívó** elveszi a pakli felső 5 lapját anélkül, hogy megnézné mit ábrázolnak és egy kis pakliként maga elé teszi azokat. Ki kell találnia egy történetet (mesét, anekdotát, vagy valamilyen áldokumentarista elbeszélést), amely **legalább 1 perc** hosszú, és amelynek a cselekményét a kártyákon szereplő képekre fűzi fel!

3

A **Kihívó** megfordítja a kis húzópakliját, majd az új legfelső lapot félre teszi és így már azt is látja, hogy mi szerepel a 2. kártyán. Elkezd mesélni az 1. kártyán látott képből kiindulva úgy, hogy szem előtt tartja a 2. kártyán szereplő képet is. Mikor úgy gondolja, eleget beszélt az 1. kártyáról, a 2-at ráhelyezi ezzel felfedve a 3. kártyát, és történetét tovább szövi a 2. kép alapján, majd sorban így tesz a többi kártyával is. A történet akkor ér véget, amikor az 5. képet is beleszótta.



Az 1. lapon villámlás szerepel. A **Kihívó** felvezeti történetét egy hatalmas vihar leírásával, miközben végiggondolja, hogyan folytassa majd a gitárral (hangszer, zene).

Miután a **Kihívó** befejezte a történetét, az **Ellenfélnek** is húznia kell 5 lapot és ugyanígy kell eljárnia, arra törekedve, hogy még jobban lebilincselje a közönséget.

2 - Mondd máshogy!

A **Kihívó** ugyanazt teszi, mint a **Gyere mesélj!** játékmódban, **Ellenfele** azonban nem húz új kártyákat, hanem **ugyanazt az 5 kártyát** veszi magához, és megkeveri azokat. A képek más sorrendben kerülnek elé, tehát ugyanazon elemek felhasználásával kell egy teljesen más sztorit elmondania, lehetőleg jobban!

3 - Kérdezz - Felelek

A **Kihívó** és **Ellenfele** is húz 8 lapot anélkül, hogy megnézné mik azok és 1-1 paklit formálnak belőle. A **Kihívó** felfordítja az első lapját és a rajta szereplő kép alapján feltesz egy kérdést **Ellenfélének**, amire ő is felfordítja első lapját, és válaszát az

4