

## JAVASLAT

1) Első alkalommal érdemes a béklyólapokon levő instrukciókat figyelmen kívül hagyni.



2) Ha sok a kezdő, nyugodtan lassítsatok, ha viszont a csapat tele van muzikális játékosokkal, pörgessétek fel a ritmust!

## MESTERFOK

(csak HALADÓKNAK!)

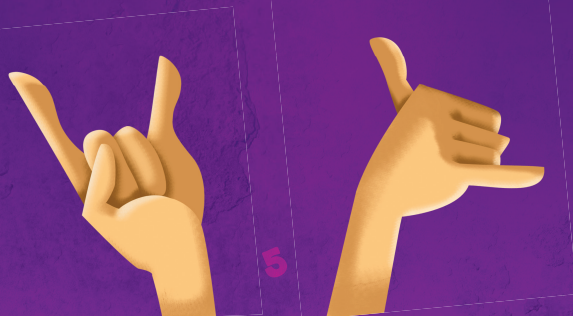
A jelek mutogatásakor a játékosokat keresztnévükön kell nevezni.

**A kört kezdő játékos:**

- 1) amikor saját jelét mutatja, saját keresztnévét mondja ki
- 2) amikor egy másik játékos jelét mutatja, egy másik játékos nevét mondja ki (de nem feltétlenül azét, akinek a jelét mutatja).

Vigyázat! A keresztnévén nevezett játékos lehet azonos azzal, akinek a jelét épp mutatják, de lehet eltérő is. A két lánc (a jelek, illetve a nevek lánc), ideiglenesen egymástól függetlenül is futhat.

A két lánc tehát időnként összeér, majd újra elválik egymástól, egészen addig, amíg az egyik játékos el nem rontja az egyik láncot. Ha tehát nem akarsz veszíteni, árgus szemekkel kell figyelned a jelek láncát, és közben fülelned a nevekre. Pofonegyszerű, nem igaz?



# CSAPASD, ritmust!

Tervezte: **Gabriel Ecoutin**

Illusztráció: **Stéphane Escapa**

Játékosok száma: 4 – 14 fő - Kor: 10 év fölött

## A DOBOZ TARTALMA

- Játékszabály
- 40 jelkártya
- 10 béklyólap



## A JÁTÉK CÉLJA

Most kiderülhet, kinek mennyire jó a ritmusérzéke és memóriája!

A játékosoknak a kezükkel egy sor jelet kell elmutogatniuk ritmusra, anélkül, hogy hibát ejtenének. Ha valaki hibázik, **béklyólapot** kap. A játék végén az nyer, akinél a legkevesebb ilyen kártya van.

## ELŐKÉSZÍTÉS

jelkártya



A jelkártyákat és a büntetőlapokat külön-külön keverd össze! Mindkét paklit helyezd az asztalra! Minden játékosnak ossz egy-egy jelkártyát, amelyet a játékosok maguk elé helyeznek képpel felfelé. Ezután ez lesz a jelük a játék során. Mindenki kap néhány másodpercet, hogy tanulmányozza a kapott jeleket.



# a JÁTÉK MENETE

## 1. LÉPÉS

**Minden játékos ugyanazt az ütemet veri:** csapj kétszer a combodra, majd tapsolj egyet, csakúgy, mint a Queen «We Will Rock You» című számában. (1. ábra)

Ajánlatos ezt egy kicsit gyakorolni, néhányszor elismételni, hogy mindenki érezze a ritmust, és a játékosok egyszerre, összehangoltan verjék az ütemet.

## 2. LÉPÉS

**Az első kört az a játékos kezdi, akinek a legjobb a ritmusérzéke:**

- tapsolás helyett a jekarktyádon lévő mozdulatot utánózd (2. ábra)
- majd csapj kétszer a térdedre (3. ábra)
- ezután tetszés szerint válassz ki egy másik játékosnak saját, a jekarktyáján feltüntetett mozdulatát utánózkod. (4. ábra)



2

## 3. LÉPÉS

**A kiválasztott játékos:**

- csakúgy, mint a többiek, kétszer a térdére csap (5. ábra)
- felel a kihívójának, vagyis a saját jekarktyáját a taps ütemére leutánozza (6. ábra)
- a többi játékoshoz hasonlóan ismét a térdére csap, két ütem erejéig (7. ábra)
- majd kiválaszt egy újabb játékos, ugyanazzal a módszerrel, mint az első játékos (8. ábra)

És így tovább, és így tovább...



3

## FIGYELEM!

- 1 Amíg te a jeledet mutogatod, a többi játékosnak csapatnia kell a ritmust: két térdre csapás, egy tapsolás. Hisz a műsornak mennie kell tovább! Az ütemből nem szabad kiesni!
- 2 Kihívhatod a téged kihívó játékos (vagyis leutánozhatod annak a játékosnak a

jekarktyáját, aki rád mutatott előzőleg), de saját magadat nem (vagyis saját jekarktyádat nem utánózhatsz a taps helyett kétszer).

- 3 Ha olyan játékosat hívsz ki, akinél több jekarktya is van, azzal a jellel kell válaszolnia, amellyel kihívtad.

**Ha elrontanád... (akár a ritmust, akár a jelet):**

- jekarktyádat vagy jekarktyáidnak egyikét át kell adnod egy általad választott másik játékosnak.
- új **jekarktyát** kell húznod, és képpel felfelé le kell tenned magad elé.
- a béklyólapok legfelső kártyáját felfordítod, és hangosan felolvasod, hogy mi áll rajta.
- végrehajtod a kártyán szereplő instrukciót, mielőtt magad elé tennéd béklyós képpel felfelé. Ha a kártyán az áll, hogy később is lehet vagy kell használnod (Azt a...! és Pápa kártyák), akkor a szöveges résszel felfelé tedd le.

**Ekkor új kör kezdhető:**

Valamennyi játékos elkezdni verni a taktust, és a jelmutatást az a játékos kezdi, aki az előző körben rontott.

## a JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor az utolsó béklyólap is elfogyott. Ekkor a játékosok összeszámolják, kinél hány van belőle, függetlenül attól, hogy szöveggel felfelé vagy lefelé néznek. Az nyer, akinek a legkevesebb ilyen kártyája van, és az veszít, akinél a legtöbb.

4