

- Egy új **Fülke** kártyát húzunk a pakliból és az lesz a következő cél kártya.
- És egy játékos újra jelet ad...

Fontos! Az egy csapatba tartozó játékosok közötti kommunikáció közben szigorúan tilos:

- Az újjal rámutatni bármelyik kártyára!
- Kimondani egy színt!
- Helyeslőn vagy nemlegesen bólogatni (bármilyen okból!)

A GYŐZTES

3 kör után cseréljétek szerepet a partnereddel és játsszatok további négy fordulót! A hetedik forduló után a legtöbb pontot összeszedő csapat nyer.

9 ÜLÉSES FÜLKÉK VÁLTOZAT

4 haladó játékos számára.

A kör elején, tetszés szerint rakj egy 9 üléses **Fülke** kártyát a tartóelembe!



Ezek után, a kalauz közli a turista játékoskal, hogy melyik három turista szerepel kétszer.

Vegyetek elő ezekből még egyet-egyet, majd keverjétek meg ezt a kilenc lapot és véletlenszerűen rakjátok le őket 3x3-as elrendezésben magatok elé, és kezdődhet is az őrület!

NEMZETKÖZI VÁLTOZAT

Vegyétek figyelembe, hogy a különböző nyelvek miatt ez a verzió nem teljesen igazságos! ;-)

A japán vonattársaság úgy határoz, hogy külföldi diákoknak biztosít nyári alkalmi munkákat. Új nyelv és új kihívás!

A játék egy az egyben az alap, csak ekkor használjátok a **Vezénylő** kártya nemzetközi oldalát is (Fontos, hogy figyeljétek arra, hogy az egy csapatban lévőknek azonos színű kártyáik legyenek!).

Körül-körre a csapatok kicserélik egymással a **Vezénylő** kártyáikat, és így egy igazi, humoros kaotikum fog kialakulni!



ŐRÜLT VÉGSEBESSÉG VÁLTOZAT

Amikor teljesen belerázódtatok a játékba ajánljuk, hogy próbáljátok ki a következő kommunikációs változatok valamelyikét! Ezeknél a karlengetést cseréltétek le másfajta "nyelvezetre".

	HÖSSZÜ FÜGGŐLEGES HELVCSERE	RÖVID FÜGGŐLEGES HELVCSERE	VIZSZINTES HELVCSERE
TAPSOLJ	Háromszor	Kétszer	Egyszer
GRIMASZOLJ	Pislogj!	Öltsd ki a nyelved!	Grimaszolj bárhogy!
FORDULJ KÖRBE	Háromszor	Kétszer	Egyszer
HASZNALJ JAPÁN SZAVAKAT	„Shinkansen”	„Sushi”	„Banzai”
ISMÉTELD MEG A MOZGATNI KIVÁNT KÁRTYA NEVÉT	Háromszor	Kétszer	Egyszer
VÁLTOZTASD EL A HANGSZÍNET	A kártya nevét cincogó, magas hangon mondd ki!	A kártya nevét normál hangszínen mondd ki!	A kártya nevét, dörmögő, mély hangon mondd ki!
VIDD FEL/LE A HANGERŐDET	Kiabáld a kártya nevét!	Mond ki normál hangereővel a kártya nevét!	Suttogd el a kártya nevét!

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 688 1858
Fax: +36 1 688 1859

office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu



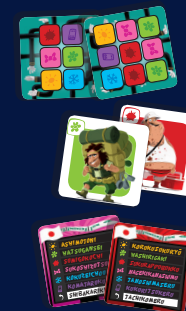
**BANZAI!
HELY-TICKET? NO?!**

Ötlet: **Walter Obert**, illusztráció: **Stivo**.

4, 6 vagy 8 játékos – 8 éves kortól

TARTALOM

- 16 **Fülke** kártya:
 - 12 db 6 üléses
 - 4 db 9 üléses
- 24 **Turista** kártya
- 14 kétoldalas **Vezénylő** kártya japán és egyéb nemzetközi nyelvű oldallal.
- 1 műanyag tartóelem
- 1 szabályfüzet



A JÁTÉK CÉLJA

A vonaton a turisták nem ülhetnek akárhova, rakj hát rendet köztük! Kalauzként neked kell a megfelelő kommunikációval mindenkit a helyére ültetned. A cél, hogy pároddal hét forduló alatt ti gyűjtsétek össze a legtöbb pontot.

ELŐKÉSZÜLETEK

Alkossatok kétfős csapatokat: egyikőtök lesz a kalauz, míg a csapat másik tagja a turisták csapata lesz!

A csapatok "japán játékosai" az asztal egyik oldalán kell, hogy üljenek, míg a turisták a másik oldalon.

OSZD FEL A KÁRTYATÍPUSOKAT!



- a **Fülke** kártyák mutatják meg, hogy a turistáknak hol kellene valójában ülniük.



- 6 különböző **Turista** kártya van, különböző szimbólumokkal a bal felső sarkukban.



- a **Vezénylő** kártyák mutatják meg, mi a 6 turista megnevezése, valamint a hetedik helyen egy kommunikációs csőd esetén használható visszavonó-parancsszó látható.

Ossz 6 **Turista** kártyát (egyet-egyet mind a hat színből) a turistákat irányító játékosnak!

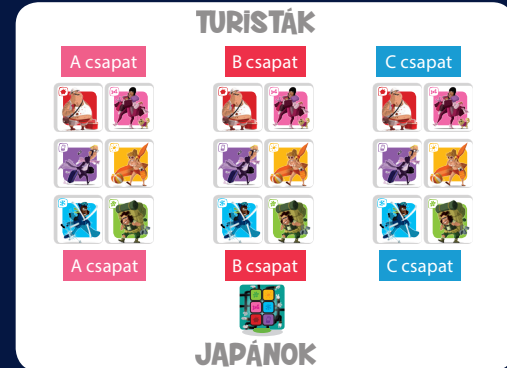
Rakj **Vezénylő** kártyákat minden játékos elé a japán oldalukkal felfelé! A színe alapján bizonyosodj meg arról, hogy ugyanolyan kártyát kaptak az egy csapatba tartozó játékosok!

Keverd meg a 6 üléses **Fülke** kártyákat és alkoss belőlük egy lefordított húzópakli!

Hagyd a 9 üléses **Fülke** kártyákat a dobozban! Azokra most nem lesz szükséged.

A JÁTÉK MENETE

- 1 A turista játékos húzzon fel egy **Fülke** kártyát és a turista játékosok a rajta látható módon rendezzék el a 6 **Turista** kártyájukat! Ez lesz a kezdő pozíció.
- 2 A kalauz játékos húzzon fel egy második **Fülke** kártyát, állítsa bele a műanyag tartóba és tegye le úgy az asztalra, hogy a kalauzok mind lássák, de a turisták ne! Ez lesz a cél pozíció.



Megjegyzés: A **Fülke** kártya tetején lévő két turista, a turistákat vezénylő játékoshoz legközelebbi két turistának feleltethető meg, így megfordítás nélkül is könnyen le lehet ellenőrizni, hogy elérték-e a végleges pozíciót.

- 3 Miután elindítjátok a játékot – kifejezetten hangulatos például sippal jelezni – minden kalauznak egy időben kell elkezdenie a

vezénylést a turistája felé. A forduló győztese az a csapat lesz, amelyik elsőként éri el a 6 **Turista** kártyájával a megadott, végső elrendezést:

- A **Vezénylő** kártya alapján először nevezzétek meg a mozgatni kívánt kártya színét!
- Ezzel egy időben valamelyik kar mozdulattal jelezzétek, merre kellene elmozdulni!

1. A HOSSZÚ FÜGGŐLEGES HELYCSERE:

Mozgasd a két kinyújtott karod egyszerre előre-hátra, ha azt szeretnéd, hogy az egy oszlopban lévő legalsó és a legfelső turisták helyet cseréljenek!



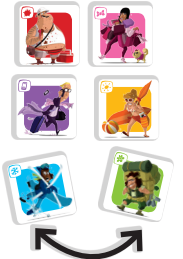
2. A RÖVID FÜGGŐLEGES HELYCSERE:

A felkarod a tested mellett, csak az alkarod mozgatod egymással ellentétesen fel-le. Ezzel az egy oszlopban lévő egymással érintkező turisták cserélnek helyet!



3. A VÍZSZINTES HELYCSERE:

Tedd keresztbe, majd nyisd szét a kezeidet, hogy két érintkező, egy sorban ülő turista helyet cseréljen!



A **Vezénylő** kártyán (↻) feketével írt név, valójában egy negyedik jelzés. Ezzel kérheted meg a turistát, hogy vonja vissza az utolsó mozdulatát. A kalauznak mindig ezt kell mondania, ha a csapattársa valamit félreértett volna.



Amint egy csapat kalauza úgy ítéli meg, hogy a 6 **Turista** a végső helyére került, a kalauz "TOKYO TRAIN!"-t kiált. A csapat megnyeri a kezdő pozíciót jelölő **Fülke** kártyát, ha egy másik csapat kalauza igazolja, hogy a 6 **Turista** kártya elrendezési sorrendje helyes. Ha hibát találnak az elrendezésben, akkor a hibát először megtaláló kalauz csapata nyeri azt.

Egy új kör veszi kezdetét:

- Az előző végső elrendezést jelölő **Fülke** kártya lesz az új kezdő pozíciót jelölő lap.