

HARAMIAU SZELENCÉJE

A rejtélyes szavak és trükkös tippek játéka

Laurent Prin, Rémi és Nathalie Saunie játéka
3–6 játékos számára – 12 éves kortól
Laura Michaud illusztrációival

Hagyd a szabályolvasást!
Tanuld meg a játékot
pár perc alatt videókkal!



TARTALMA

- 110 **szókkártya** 
- 10 **átokkártya** 
- 1 **Haramiau-lapka** 
- 1 játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA

Szerezz több pontot, mint az ellenfeleid az által, hogy jól tippelsz és jól tippeltetsz.

ELŐKÉSZÜLETEK

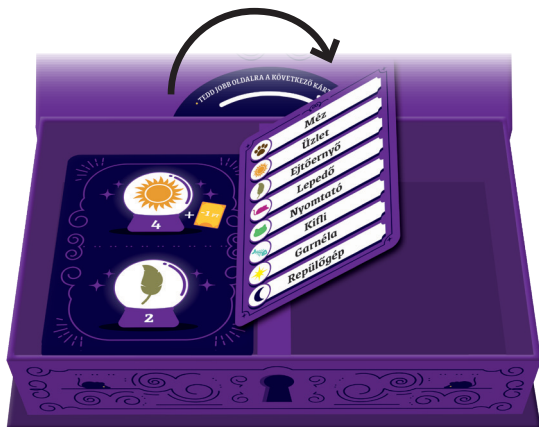
- Tedd a **szókkártyák** körülbelül felét egy pakliként az asztalra.
- Tedd mellé a **Haramiau-lapkát** és az **átokkártyákat**.
- Keverd meg a maradék **szókkártyát**, és alkoss belőlük egy paklit a doboz bal oldali rekeszébe, a szavakat tartalmazó oldalával lefelé.
- Az a játékos kezd, akinek legutóbb valóra vált egy álma.



A JÁTÉK

A JÁTÉK MENETE:

- 1 A kezdőjátékos magához veszi a dobozt. A pakli legfelső lapját megfordítja és a doboz jobb oldali rekeszébe helyezi úgy, hogy a többiek ne lássák.



- 2 Alaposan megnézi mindkét kártyát. A bal oldalon, a pakli tetején lévő kártya hátlapján két szimbólumot lát: az ezeknek megfelelő szavak egyikét választhatja feladványnak a jobb oldalra fordított kártyáról. A szimbólum alatt látható szám határozza meg, hogy hány nyommal kell elvezetnie a többieket a szóhoz úgy, hogy ő is pontot kapjon. Sem a választott szót, sem a számot nem árulhatja el a többi játékosnak.



Például: Kati a 4-es számú napszimbólum és a 2-es számú tollszimbólum közül választhat. Tehát vagy 4 nyom alapján kell kitaláltatnia a többiekkel a „hal” szót vagy 2 nyom alapján a „labda” szót.

- 3** A játékos **egyesével** nyomokat ad a titkos szó kitalálásához: minden alkalommal egyetlen szót, ami valamilyen formában kapcsolódik a feladványhoz. A **titkos szót** pontosan meghatározott számú nyomok után kell kitaláltatnia a többiekkel.

Amikor elhangzik egy nyom:

- A többi játékos fejenként egyszer tippelhet, **bármilyen sorrendben**.
- 5-6 játékos esetén összesen legfeljebb 3 tipp hangozhat el a következő nyom előtt.





EGY KÖR VÉGE:

- Ha **a titkos szót** kitaláltátok **a megadott** számú nyom alapján, akkor a helyesen tippelő **ÉS** a feladványt feladó játékos is annyi pontot kap, amennyi nyomra szükség volt.
- Ha **a titkos szót** **előbb** találjátok ki, akkor csakis a helyesen tippelő játékos kap az elhangzott nyomok számának megfelelő mennyiségű pontot.
- Ha **a titkos szót** **nem** találjátok ki a megadott számú nyom alapján, senki sem kap pontot.

Megjegyzés: Ha két játékos egyszerre mondja ki a helyes tippet, mindketten megkapják a pontokat.

A pontok számontartásához az asztal közepén lévő szókartyapakliból minden pontot szerző játékos vegyen magához egy-egy kártyát minden kapott pont után.

Példa három játékkal:

Katinak a „hal” szót kell kitaláltatnia a többiekkel 4 nyom alapján.

Az első nyom: „asztrológia”.

↳ Juli „**csillagot**” tippel, Tamás „**horoszkópot**”.

A második nyom: „folyó”.

↳ Tamás „**vízöntőt**” tippel, Juli „**rákot**”.

A harmadik nyom: „farok”.

↳ Tamás „**halat**” tippel. Ezzel a kör azonnal véget ér, és Tamás nyer **3 pontot**. Kati és Juli nem kap pontot.

A nyomok :

Minden nyom egyetlen szóból állhat, ami valamilyen formában kapcsolódik **a titkos szóhoz** vagy annak jelentéséhez. Összetett szavakat és tulajdonneveket is használhattok.

Tilos:

- A titkos szót vagy a legutóbb megadott nyomot részben vagy egészben felhasználni a nyomban. Például a „hal” esetén nem használható a „halász”.
- A titkos szót lefordítani.
- Lebetűzni a titkos szót.

KÖVETKEZŐ KÖR:

A kezdőjátékos a dobozt a soron következő játékosnak adja, a játék pedig az imént felsorolt lépésekkel folytatódik.

BÓNUSZOK:

Kétfajta bónusz szerepelhet a szókétyák hátoldalán.



Ha egyetlen nyom alapján **sikeresen** megtippelted a titkos szót, megtartod a dobozt, és te játszod a következő kört is egy új kártyával.



Ha az ezzel a szimbólummal jelölt titkos szót sikeresen megtippelted (a megadott számú nyommal vagy annál kevesebbel), akkor a pont kiosztásakor az átokkártyapakliból 1 kártyát kell adnod az egyik ellenfelednek. A játék végén ez számára -1 pontot ér.



A lehetséges okok: túl sokat gondolkozik, leskelődik a dobozba, mindig ugyanannak akarja adni Haramiaut, utálja a macskákat, stb....

A játék során bármikor: Ha a játékosok többsége egyetért, hogy az egyikőtök túl sokáig gondolkodik, amikor nála van a doboz, akkor az átokkártyapakliból elé tehettek egy átokkártyát (ami -1 pontot ér a játék végén). De vigyázzatok, mert éles a karma karma, és visszakaphatjátok. Azt se feledjétek, hogy egy frappáns nyomon megéri gondolkodni.

HARAMIAU-LAPKA:

Ha a játékosok többsége egyetért, hogy a nyomnak semmi köze nincsen **a titkos szóhoz**, a feladványt adó játékosnak maga elé kell vennie Haramiaut, akkor is, ha ő egy másik játékosnál van. **A játék végén** az a játékos, akinél a Haramiau-lapka van, **4 pontot veszít**.



Vigyázz: ha olyankor kellene elvenned a Haramiau-lapkát, amikor már nálad van, minden pontodat elveszíted (de az átokkártyáid megmaradnak).

Például: a „fehér” nem egy jó nyom a „kutya” szóhoz, mert nem minden kutya fehér.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor minden játékosnál másodjára volt a doboz. A legtöbb pontot szerző játékos a győztes.



 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

 facebook.com/jeux.cocktailgames

Cocktail Games

2, rue du Hazard

78000 Versailles

www.cocktailgames.com

