

CONCEPT™

Concept på ét minut

Øversigt over spillet

I Concept er dit mål at gætte ord ved at associere med ikoner. Et hold bestående af to spillere – siddende ved siden af hinanden ved bordet – vælger et ord eller en frase, som de andre spillere skal gætte. I samarbejde placerer de brikker på ikonerne på spillepladen. Den første spiller, der gætter ordet eller frasen, modtager to point, holdet modtager også point, og spilleren med flest point vinder spillet.

Eksempel:



En hvid væske, som er noget, du spiser/drikker? Det er selvfølgelig **mælk**.



Hvad så med en rød væske i stedet? Ketchup, mæske, eller **rødvin**.



Her leder vi efter et dyr, der har tilknytning til vand. Hvad er det første, du tænker? En **fisk**.

Concept har mere at byde på end mad og dyr. Hvis jeg viser dig:



Dette er en **motorsav**, altså et mekanisk værktøj, der skærer i træ.

Concept er ikke begrænset til enkelte ord, men har også berømte personer:



En mand fra kunsten med et skåret øre? Har du gættet det? Det er selvfølgelig **Vincent van Gogh**!



Du har måske bemærket, at vi indtil videre kun har brugt brikker og kuber af én farve. Ved at bruge brikker og kuber af andre farver kan du tilføje underkoncepter for at tydeliggøre hovedkonceptet, der skal gættes.



Her leder vi efter en metallisk bygning i et land, der er forbundet med farverne blå, hvid og rød (og ikke en bygning, der er blå, hvid og rød). Det kunne se ud som om, vi leder efter **Eiffeltårnet**.



Vi leder efter en aktivitet eller sport, der bruger en hvid bold. Lad os tilføje et underkoncept for at indkredse mulighederne:



Hmm, denne aktivitet eller sport benytter også et cylindrisk træværktøj. Lad os så tilføje endnu et underkoncept:



Landet er USA, så vi taler om **baseball**!

Bemærk, vi har vist hovedkonceptet med den grønne brik, og vi inddrager et eller flere underkoncepter for at tydeliggøre hovedkonceptet.

Du kan finde flere eksempler i slutningen af disse regler.

Komponenter:

- 1 spilleplade med universelle ikoner
- 5 sæt brikker og kuber:
- 1 grønt sæt bestående af hovedkonceptets brik (det store spørgsmålstegn) og 10 kuber
- 4 sæt (blå, rød, gul, sort) der hver består af en underkonceptbrik (udråbsteget) og 8 kuber
- 110 Concept-kort, hver med 9 ord/fraser i tre sværhedsgrader: Nem, Svær og Udfordrende.
- Pointbrikker med enkelte og dobbelte point (hhv. 1 VP og 2 VP)
- 2 spillervejledninger
- 1 skål til opbevaring



SPILLETS REGLER

Opsætning af spillet:

Placer spillepladen med ikonerne midt på bordet, så alle spillerne nemt kan se og nå den. Bland bunken med Concept-kort og placer den med billedsiden nedad, lav en bunke med 12 dobbelte VP-brikker og masser af Single VP-brikker. Placer brikkerne og kuberne i skålen: De er brugbare værktøjer, når ordene skal gættes! Vælg så, hvilke to spillere siddende ved siden af hinanden, der skal være det første hold.

En runde:

Holdet trækker et Concept-kort og vælger et ord eller en frase fra listen, som de andre spillere skal gætte. I jeres første få spil anbefaler vi, at I vælger et Nemt ord.

Bemærk, at de Udfordrende ord kræver, at alle spillerne mestre spillet.

Placer hovedkonceptbrikken først for at repræsentere ordet, der skal gættes, og placer kuber i samme farve for at forklare hovedkonceptet. Hvis det bliver nødvendigt eller ønskeligt, udvikles underkoncepter med de ekstra brikker og kuber (se eksemplerne).



Den første spiller, der gætter svaret, vinder en dobbelt VP-brik (2 point), mens hvert medlem af holdet, hvis ord blev gættet, får en Single VP-brik (værdi 1 point). Så trækker de næste to spillere i urets retning et kort og vælger et ord, som de andre spillere skal gætte.

Præcisering:

- De andre spillere kan prøve at gætte så mange gange, de vil.
- Holdet, der prøver at få de andre spillere til at gætte, må sige "ja", hvis der bliver gættet tæt på det rigtige svar, men de må ellers ikke kommunikere med de andre spillere.
- Rækkefølgen, som holdet placerer kuberne på brættet, kan være vigtig. Tøv ikke med at fjerne kuberne og placere dem igen for at understrege rækkefølgen, de bliver placeret.
- Holdet skal kommunikere indbyrdes så diskret som muligt, da de måske ikke tænker i samme baner!
- Holdmedlemmerne må frit placere kuberne, som de vil; de behøver IKKE skiftes til at placere kuberne.
- Holdet kan bruge så mange brikker og kuber, de vil for at få de andre spillere til at gætte ordet, men de bør prøve at undgå at forvirre de andre spillere med for megen information. Der er ingen grænse eller straf for antallet af brugte brikker og kuber!
- Efter nogen tid, hvis ingen har gættet ordet, vælger holdet en tredje spiller, der skal hjælpe dem. Hvis det stadig er umuligt at gætte ordet på trods af den ekstra hjælp, opgives runden, og ingen scorer point for runden.
- Spillervejledningen har en ikke-udtømmende liste over betydninger af de universelle ikoner. I er velkomne til at søge inspiration på vejledningsarket.
- Hvis de andre spillere er på bar bund, kan holdet vælge at starte forfra med en ren tavle og bruge andre ledetråde.

SPILLETS AFSLUTNING:

Når de 12 dobbelte VP-brikker er blevet taget, slutter spillet. Spilleren eller spillerne med flest point vinder spillet.

Designerens bemærkninger:

- I vores gennemgående spiltest droppede vi pointsystemet og beholdte blot glæden ved at gætte og blive gættet. I er velkomne til at gøre det samme, og vi tror, I vil få lige så meget sjov ud af spillet på den måde!
- I forhold til sværhedsgrad besluttede vi ikke at give flere point for Hård og Udfordrende-kategorierne. Hvis I vil, kan I give 1 eller 2 ekstra point til holdet og spilleren, der gætter et ord fra en af de to højere sværhedsgrader.

Yderligere eksempler:

Concept er et spil, der kan tæmmes og tilpasses efter behov. Brug materialerne, som I vil! Alle ideer, selv de skøre, kan virke – så længe de andre spillere er med på den. Her er flere eksempler:



En konflikt og mange brikker på mand? Det er krig!



En fiktiv film med to mænd af forskellige størrelser? Du har stadig ikke fundet et svar? Lad os tilføje et underkoncept.

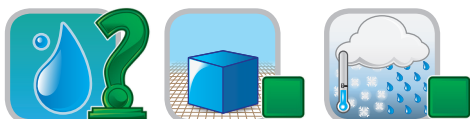


Ah, filmen er sort-hvid. Så må det være Gøg og Gokke.



Et stort, grønt dyr, der er gammelt eller fra for længe siden? En dinosaur.

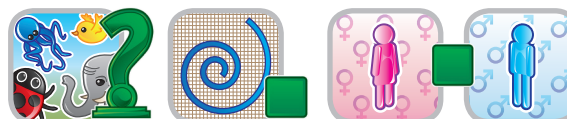
De universelle ikoner har flere beslægtede men forskellige betydninger, der kan bruges med stor effekt:



En isterning, hvor "kold" her bruges til at indikere temperatur.



Her indikerer "kold" vinter, så spillerne har nemmere ved at gætte ordet Jul, en højtid der ofte involverer legetøj.



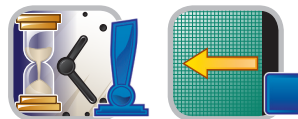
Dette sæt af ledetråde indikerer en snegl, som alle ved er en hermafrodit.



Vi leder efter en mand, hvis arbejde involverer kamp. En bokser? Nogen i militæret? Lad os tilføje et underkoncept.



Vi kan genkende det japanske flag, men vi er stadig på bar bund. Vi tilføjer endnu et underkoncept.



Ah, det er en kriger fra fortiden – en samurai!



Vi har et maskulint job af en eller anden slags. Lad os høre mere.



Et stort, brunt, hurtigt dyr er nu en del af konceptet, men hvordan?



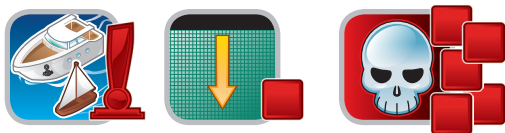
Manden er ovenpå, over eller højere end dyret. Hmm...



Landet er USA, så vi taler om en cowboy!



Formodentlig en skuespiller eller instruktør.

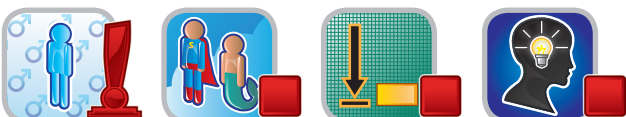


Et skib går ned - det synker, og der er mange, der dør. Det må være Titanic, så det er **Leonardo DiCaprio!**

.....



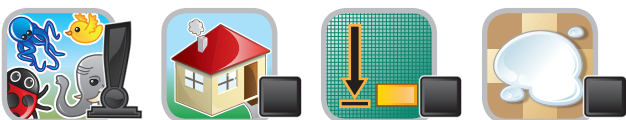
En tegneserie, uden tvivl. Hvad mere?



En lille mand, der er betænksom eller klog.



En bred mandlig karakter med blåt og hvidt tøj.



Et lille hvidt kæledyr.



Og to mænd, der kæmper mod italienere i fortiden? Romertiden! **Asterix og Obelix!**



Hvad er en gul drik ved fester, der får dit hoved til at snurre? **Champagne!**

.....

CREDITS:



Skabere:

Alain Rivollet & Gaëtan Beaujannot



Udvikling:

"The Belgians with Sombreros" a.k.a. Cédric Caumont & Thomas Provoost



Grafisk direktør:
Alexis Vanmeerbeeck



Produktionsleder:
Guillaume Pilon



Illustrationer og layout:
Éric Azagury & Cédric Chevalier



Regelkorrektur:
Ann Pichot, Axel Koszo



Dansk oversættelse:
Bruno Kristensen



Tak til:

Yannick Mescam og Emilie Fleuret, Denise Stallings,
deltagerne fra Belgoludique og Gathering of Friends.

A game from **REPOS PRODUCTION**
published by **SOMBREROS PRODUCTION**
© Sombreros Production (2013) • All rights reserved.
Sombreros Production • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium
www.rprod.com • +32 471 95 41 32



Dette spil benytter visse varemærker og varenavne, registrerede eller ej, som er deres respektive ejeres ejendom. Spillet og brugen af disse materialer er på ingen måde sponsoreret, støttet, autoriseret eller godkendt af indehaverne af disse varemærker og -navne. Dette spil må kun bruges til privat underholdning.