

CONCEPT™

Concept minuutissa

Tiivistelmä

Conceptissa tavoitteena on arvata sanoja pelilaudan ikonien avulla. Kahden pelaajan joukkue – vierekkäin istuvat pelaajat – valitsevat sanan tai lauseen, joka toisten pelaajien on arvattava. Joukkue toimii yhdessä ja laittaa pelinappuloita laudan ikoneille. Pelaaja, joka ensimmäisenä arvaa sanan tai lauseen, saa 2 pistettä. Joukkue saa myös pisteitä onnistuneesta arvauksesta. Eniten pisteitä kerännyt voittaa.

Esimerkki:



Valkoinen neste, jota syödään? Ilmiselvästi **maito**.

.....



Entäs jos neste on punaista? Ketsuppia, kenties, tai **punaviiniä**.

.....



Nyt etsitään eläintä, joka liittyy veteen. Mitä tulee mieleen ensimmäisenä? **Kala**.

.....

Conceptissa on muutakin löydettävää kuin ruokaa tai eläimiä. Jos osoitan sinulle:



Tässä on **moottorisaha**, siis, mekaaninen työkalu, joka katkaisee puuta.

.....

Concept ei rajoitu vain yksinkertaisiin sanoihin, vaan voit myös arvata kuuluisia henkilöitä:



Taiteisiin liittyvä mies, jolla on leikattu korva? Arvasitko jo? Se on tietysti **Vincent van Gogh!**



Olet ehkä huomannut, että tähän mennessä olemme käyttäneet vain yhden värin nappulaa ja kuutioita. Lisäämällä toisen värin, haettavaa pääkäsitettä voi selvittää alakäsitteillä.

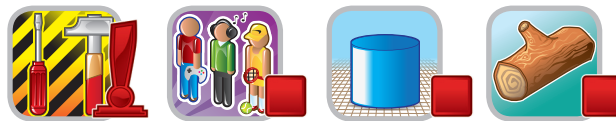


Tässä etsimme metallista rakennusta, joka on paikassa tai maassa, johon liittyvät värit sininen, valkoinen ja punainen (emme siis hae rakennusta, joka on sininen, valkoinen ja punainen). Taidamme siis etsiä **Eiffelin tornia**.

.....



Nyt haemme toimintaa tai urheilulajia, joka käyttää valkoista palloa. Lisätään alakäsite rajaamaan vaihtoehtoja:



Kas, tämä toiminta tai urheilulaji käyttää myös sylinterin muotoista puutyökalua. Lisätään vielä yksi alakäsite:



Maa on Yhdysvallat, joten puhumme **baseballista!**

Huomaa, että pääkäsite on merkitty vihreällä nappulalla, jonka jälkeen olemme lisänneet yhden tai useamman alakäsitteen selventämään pääkäsitettä.

Löydät sääntöjen lopusta lisää esimerkkejä.

Pelin sisältö:

- 1 pelilauta, jossa on ikoneita
- 5 settiä nappuloita ja kuutioita:
 - 1 vihreä setti, jossa on pääkäsitteen nappula (iso kysymysmerkki) ja 10 kuutiota
 - 4 settiä (sininen, punainen, keltainen, musta), joissa on alakäsitteen nappula (huutomerkki) ja 8 kuutiota
- 110 Concept-korttia, joista jokaisessa on 9 sanaa tai lausetta jaettuna kolmeen vaikeusasteeseen: helppo, vaikea ja haastava.
- Yhden ja kahden voittopisteen merkkejä
- 2 apulappua
- 1 säilytyskulho



PELIN SÄÄNNÖT

Alkuvalmistelut:

Laittakaa ikonilauta pöydän keskelle, jotta kaikki pelaajat näkevät sen helposti. Sekoittakaa Concept-kortit ja laittakaa ne nostopakaksi kuvapuoli alaspäin. Kootkaa läjä, jossa on 12 tuplavoittopistemerkkiä ja paljon yksittäisiä voittopisteitä. Laittakaa nappulat ja kuutiot kulhoon: niitä tarvitaan sanojen arvaamiseen! Valitkaa jollain tavalla ketkä kaksi vierekkäin istuvaa pelaajaa muodostavat ensimmäisen joukkueen.

Kierroksen kulku:

Joukkue nostaa Concept-kortin ja valitsee kortista sanan tai lauseen, joka muiden on arvattava. Ensimmäisten pelien ajaksi suosittelemme, että pitäydytte helpoissa sanoissa.

Huomattakaa, että haastavat sanat edellyttävät, että kaikki pelaajat hallitsevat pelin hyvin.

Laittakaa pääkäsitteen nappula edustamaan arvattavaa sanaa ja lisätkää sitten kuutioita selventämään tätä pääkäsitettä. Lisätkää tarpeen mukaan alakäsitteitä käyttämällä nappuloita ja samanvärisiä kuutioita.



Pelaaja, joka keksii ratkaisun, voittaa yhden tuplavoittopisteen (arvoltaan 2 VP). Joukkueen jäsenet saavat kumpikin yhden yksittäisen voittopisteen (arvoltaan 1 VP). Sen jälkeen seuraavat kaksi pelaajaa järjestyksessä myötapäivään ottavat uuden kortin ja valitsevat sanan, jota muut arvaavat.

Selvennyksiä:

- Muut pelaajat voivat arvata käsitettä niin usein kuin haluavat.
- Joukkueen jäsenet saavat sanoa "kyllä" kun muut vastaavat hyvin tai seuraavat oikeaa ajatusketjuja, mutta joukkueen jäsenet eivät saa viestiä muiden pelaajien kanssa muilla tavoilla.
- Järjestys, jossa kuutiot pelataan laudalle, voi olla merkittävä. Kuutioita saa ottaa pois ja laittaa uudestaan painottaakseen järjestystä, jossa ne pelattiin.
- Joukkueen jäsenen kannattaa keskustella keskenään muiden pelaajien kuulematta, koska muuten he eivät välttämättä ajattele samalla tavalla antaessaan vihjeitä!
- Joukkueen jäsenet saavat laittaa kuutioita vapaasti, miten haluavat; heidän ei tarvitse laittaa kuutioita vuorotellen.
- Joukkueen jäsenet voivat käyttää niin monta nappulaa ja kuutiota kuin haluavat, mutta kannattaa varoa, ettei hämmennä muita pelaajia liialla informaatiolla. Kuutioiden käyttöön ei liity mitään rajoituksia tai sanktioita.
- Jos aikaa kuluu eikä kukaan arvaa sanaa, joukkue valitsee kolmannen pelaajan avukseen. Jos avusta huolimatta kukaan ei arvaa oikein, hylätään sana. Kukaan ei saa tässä tapauksessa pisteitä.
- Apulapussa on lista pelilaudan ikonien mahdollista merkityksistä. Ikoneilla voi toki olla muitakin merkityksiä. Lukemalla listan saa käsitystä mahdollisuuksista.
- Jos muut pelaajat ovat täysin hukassa, joukkueen jäsenet voivat tyhjentää laudan nappuloista ja kuutioista ja aloittaa vihjeiden antamisen alusta ja kokeilla erilaisia lähestymistapoja.

PELIN PÄÄTTYMINEN:

Kun kaikki 12 tuplavoittopistemerkkiä on kerätty, peli päättyy. Eniten voittopisteitä kerännyt pelaaja vie voiton.

Tekijöiden huomioita:

- Kattavan pelitestauksen aikana päädyimme lopulta hylkäämään pisteet kokonaan ja pelasimme vain arvailemisen ja arvatuksi tulemisen ilosta. Tekin voitte tehdä niin, jos pisteiden laskeminen tuntuu keinotekoiselta. Pelaaminen on varmasti aivan yhtä hauskaa!
- Päätimme, että vaikeammista sanoista ei tule lisäpisteitä. Jos haluatte palkita vaikeampien sanojen valitsemisen, voitte antaa yhden tai kaksi lisäpistettä sekä arvaajalle että joukkueelle, jos valitaan vaikeampi sana.

Lisää esimerkkejä:

Concept on peli, joka pitää kesyttää ja ottaa omakseen. Käyttäkää pelin materiaaleja miten haluatte. Kaikki hulluimmatkin ideat voivat toimia – kunhan toiset pelaajat vain saavat kiinni ajatuksenjuoksustasi. Tässä on lisää esimerkkejä:



Konflikti ja monta kuutiota miehen kohdalla? Se on **sotaa!**



Kuvitteellinen elokuva, jossa on kaksi erikokoista miestä? Etkö vielä keksi? Lisätään alakäsite.

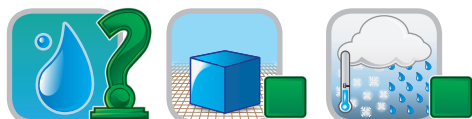


Ah, elokuva on mustavalkoinen. Sen täytyy olla **Ohukainen ja Paksukainen**.



Iso vihreä eläin, joka on vanha tai kaukaiselta ajalta? **Dinosaurus**.

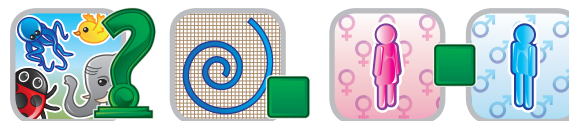
Ikoneilla on useita samankaltaisia, mutta eroavia merkityksiä, joita voi käyttää tehokkaasti:



Jääpala, jossa "kylmää" käytetään osoittamaan lämpötilaa.



Tässä "kylmä" viittaa talvikauteen, **osoittamaan joulua**, juhlaa tai tapahtumaa johon usein liittyy leluja.



Tämä vihjejoukko osoittaa **etanaan**, jotka kaikki tietävät hermafrodiiteiksi.



Etsimme miestä, jonka työhön liittyy taistelemista. Nyrkkeilijä? Sotilas? Lisätään alakäsite.



Tunnistamme Japanin lipun, mutta olemme silti hämärässä. Lisätään toinen alakäsite.



Kas, taistelija menneisyydestä – **samurai!**



Tässä on jonkinlainen maskuliininen työ. Kerro lisää.



Suuri, ruskea ja nopea eläin liittyy jotenkin asiaan, mutta miten?



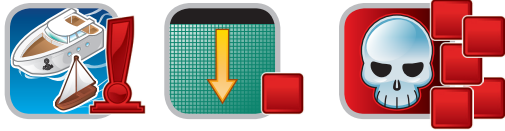
Mies on jonkun päällä tai yläpuolella, tai korkeammalla kuin eläin. Hmm...



Maa on Yhdysvallat, joten kyseessä on **cowboy!**



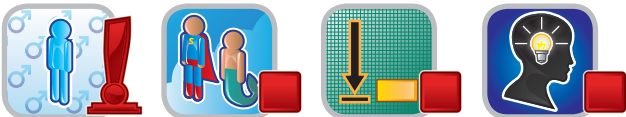
Luultavasti näyttelijä tai ohjaaja.



Laiva menossa alas – siis uppoamassa, ja kuolemaa on paljon.
Sen täytyy siis olla Titanic, joten kyseessä on **Leonardo DiCaprio!**



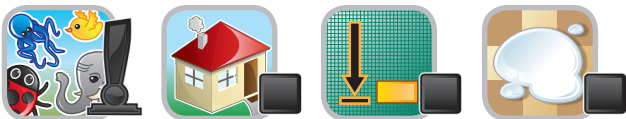
Sarjakuva, ilmiselvästi. Entä sitten?



Pieni mieshahmo, joka on ajattelevainen tai nokkela.



Leveä mieshahmo, jolla on sinivalkoiset vaatteet.



Pieni valkoinen lemmikkieläin.



Ja miehet taistelevat italialaisia vastaan menneessä ajassa? Roomalaisten aikaan! **Asterix ja Obelix!**



Mikä on keltainen juoma, jota juodaan juhlissa ja joka saa pään pyörälle? **Shampanja!**

TEKIJÄT



Suunnittelijat:
Alain Rivollet & Gaëtan Beaujannot



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



Taiton vastaava:
Alexis Vanmeerbeeck



Tuotanto:
Guillaume Pilon



Taide ja taitto:
Éric Azagury & Cédric Chevalier



Sääntöjen oikolukeminen:
Ann Pichot, Axel Koszo



Käännös:
Mikko Saari & Painava sana



Kiitos:
**Yannick Mescam & Emilie Fleuret, Denise Stallings,
Belgoludiquen ja Gathering of Friends in osallistujat.**

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



Pelimateriaalit käyttävät tiettyjä kauppanimiä ja tavaramerkkejä, jotka ovat omistajiensa omaisuutta. Näiden tavaramerkkien omistajat eivät millään tavalla tue, kannata, hyväksy tai ole tilanneet tätä peliä ja sitä, miten tämä peli tavaramerkkejä käyttää. Pelimateriaaleja saa käyttää vain henkilökohtaiseen ja yksityiseen