

CONCEPT™

Concept på ett minutt

Overblikk over spillet

I Concept er målet å gjette ord gjennom assosiasjon til ikoner. Et lag med 2 spillere, naboer ved bordet, velger et ord eller en frase som de andre spillerne må gjette seg frem til. Sammen må de andre spillerne legge brikker på de tilgjengelige ikonene på spillebrettet. Den første spilleren som oppdager ordet eller frasen får 2 seierspoeng, laget får også poeng, spilleren med flest poeng vinner.

Eksempler



En hvit væske man drikker? Dette er åpenbart **melk**.

.....



Nå en rød væske isteden for hvit? Ketchup, kanskje eller **rødvin**.

.....



Her leter vi etter et dyr som er assosiert med vann. Hva er det første man kommer på? En **fisk**.

.....

Konsept inneholder mer å oppdage enn mat og dyr. Hvis jeg indikerer følgende til deg:



Dette er en **motorsag**, altså, et mekanisk verktøy som kutter tre.

.....

Konsept er ikke begrenset til enkle ord da det også er mulig å gjette berømte personligheter.



En kunstnerisk person med et avkuttet øre? Har du gjettest det? Det er **Vincent van Gogh**, selvfølgelig!



Du har kanskje lagt merke til at vi frem til nå kun har brukt en brikke og kuber i samme farge. Ved å legge til brikker og kuber med forskjellige farger, kan du legge til for å avklare man leter etter.

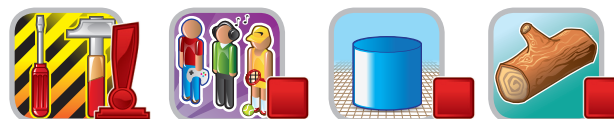


Her leter vi etter en metallisk bygning på et sted eller i et land man assosierer med fargene rødt, hvitt, blått (ikke en bygning som er rød, hvit og blå) Det virker som vi leter etter **Eiffeltårnet**.

.....



Vi leter etter en sport eller aktivitet der det brukes en hvit ball. La oss legge til et får å begrense mulighetene.



Hmm... denne... aktiviteten eller sporten bruker også et sylindrisk redskap av tre. Legg til enda et.



Landet er Amerika, så vi snakker om **baseball**!

MERK: Legg merke til at vi har gitt hovedkonseptet den grønne brikken, og deretter lagt til et eller flere underkonsepter for å klargjøre hovedkonseptet.

Du kan finne flere eksempler på slutten av disse reglene.

Innhold:

- 1 spillbrett med universale ikoner
- 5 sett med brikker og kuber
 - 1 grønt sett bestående av (det store spørsmåltegn) og 10 kuber
 - 4 sett (blå, rød, gul, sort) som består av en (utropstegnet) og 8 kuber
- 110 Konseptkort, hvert med 9 ord/fraser i tre kategorier med forskjellig vanskelighetsgrad: **Lett**, **Vanskelig** og **Utfordrende**
- Poengbrikker med single og doble seierspoeng. (Single er verdt 1 seierspoeng, doble er verdt 2 seierspoeng)
- 4 referansekort
- 1 bolle til lagring



Regler

Oppsett

Legg brettet på midten av bordet, så alle lett kan se og nå det. Stokk bunken med konseptkort og plasser den med bildesiden ned. Lag så en haug med 12 doble og mange enkle poengbrikker. Plasser brikkene og kubene i bollen: Disse er verdifulle hjelpemidler for å gjette ordene! Bestem så hvem som skal være de to naboene ved bordet som skal bli det første laget.

Spillrunde:

Laget trekker et konseptkort og velger et ord eller en frase fra listen som de andre spillerne skal gjette. I de første spillene anbefales det å velge et lett ord.

MERK: De utfordrende ordene krever at alle spillerne mestrer spillet.

Plasser hoved-konseptbrikken først for å representere ordet som skal gjettes, plasser så kuber av samme farge for å avklare dette. Deretter kan man, om man trenger eller ønsker, utvikle ved å plassere flere brikker og kuber med tilsvarende farge (se eksempler).



Spilleren som først finner løsningen vinner en poengbrikke verdt 2 seierspoeng. De andre spillerne på laget får en poengbrikke med 1 seierspoeng. Så tar de neste to spillerne rundt bordet (med klokken) et kort fra bunken med konseptkort og velger et ord eller frase som de andre spillerne skal gjette.

Avklaringer:

- De andre spillerne kan gjette på konseptene så ofte de vil.
- Lagspillerne kan si "JA" når de andre spillerne gir et bra svar eller følger den korrekte tankegangen, men de kan ikke på noen annen måte kommunisere direkte med de andre spillerne.
- Rekkefølgen kubene plasseres ut i på brettet kan være viktig. Ikke nøl med å fjerne kubene og plasser dem på nytt for å understreke hva rekkefølgen er.
- Laget bør diskret snakke og konsultere med hverandre, da de kanskje ikke tenker på samme måte om hvordan hintene skal gis!
- Lagets medlemmer kan plassere kuber som de ønsker. Det er ikke påkrevd å gjøre dette tur etter tur.
- Lagets medlemmer kan bruke så mange brikker og kuber de ønsker for å hjelpe andre til å gjette riktig ord, men de må være forsiktige så de ikke forvirrer andre spillere med for mye informasjon. Det er ingen grense eller straff for antallet brikker som brukes!
- Hvis, etter en stund, ingen gjetter ordet, velger lagets medlemmer et tredje lagmedlem som kan assistere dem.
- Referansekortene inneholder en ikke-fullstendig liste over betydninger av ikonene. Les gjerne beskrivelsene for å se de uendelige mulighetene.
- Hvis de andre spillerne går seg vill, kan lagmedlemmene fjerne brikker og kuber fra brettet for å starte på nytt langs en annen rute.

Spillets slutt:

Straks de 12 doble seierspoeng brikkene har blitt borte fra haugen slutter spillet. Spilleren eller spillerne med flest poeng vinner.

Redaktørens notater:

- I løpet av vår omfattende testing, fjernet vi poengsystemet og spilte kun for gleden av å gjette og bli gjettest. Føl dere fir til å gjøre det samme siden deres glede og opplevelse vil være den samme.
- Med hensyn til vanskelighetsgrad bestemte vi oss for å ikke gi flere poeng til de som klarer vanskeligere ord i "vanskelig" og "utfordrende" kategoriene. Om dere vil, kan dere godt gi disse vanskelighetsnivåene 1 eller 2 tilleggspoeng til laget og spilleren som gjettet ordet.

Flere eksempler:

Konsept er et spill som kan bli temmet og forandret. Bruk materialet som dere ønsker. Alle ideer, til og med helseprøve, kan fungere - så lenge de andre spillerne forstår deg. Her er flere eksempler:



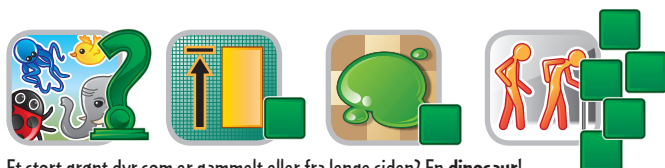
En konflikt og en mengde brikker på mannen? Dette er krig!



En underholdningsfilm om to menn i forskjellige størrelser? Har du fortsatt ikke svaret? La oss legge til et.

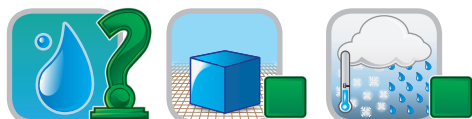


Ah, filmen er i sort/hvitt. Dette må være **Helan og Halan**.



Et stort grønt dyr som er gammelt eller fra lenge siden? En **dinosaur**!

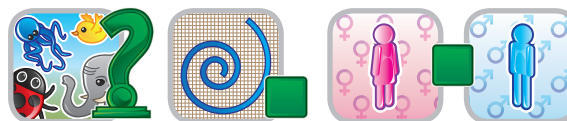
De universale ikonene har flere lignende, men forskjellige meninger som kan bli brukt med stor effekt.



En isbit med "kald" blir her brukt for å indikere temperatur.



Her er "kald" vintersesong for å hjelpe spillerne til å gjette på jul, en høytid eller en hendelse som ofte innebærer leker.



Dette settet med hint indikerer en **snegle**, som alle vet er hermafrodit.



Vi leter etter en mann som har et yrke som innebærer mye slossing? En bokser? Noen i militæret? La oss legge til et.



Vi kjenner igjen Japans flagg, men er fortsatt famlende. Legg til enda et.



Ah, det er en gammel kriger. En **samurai**!



Vi har tilsynelatende en maskulin jobb, fortell mer!



Et stort brunt og ikke minst raskt dyr er nå en del av konseptet, men hvordan?



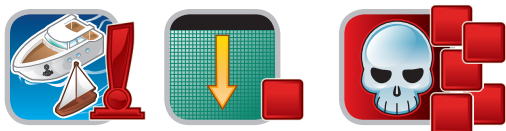
Mannen er høyere eller over dyret. Hmm?



Han er amerikansk så dette er en **cowboy**!



Mest sannsynlig en regissør eller skuespiller.

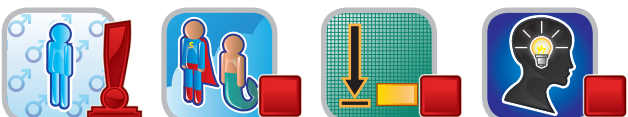


Et gammelt skip, som synker, og det er masse død. Må være Titanic så vi er ute etter **Leonardo DiCaprio!**

.....



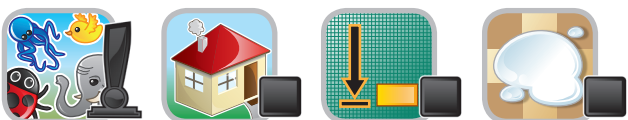
En tegneserie, uten tvil, hva kommer nå?



En liten mannlig karakter som er tankefull eller lur.



En bred mannlig karakter med blå og hvite klær.



Et lite hvitt kjæledyr?



Og de to mennene slåss mot italienere i gamle dager? **Asterix og Obelix!**



En gul drikk man drikker i selskap som gjør deg svimmel? **Champagne!**

.....

MEDVIRKENDE:



Forfattere:
Alain Rivollet & Gaëtan Beaujannot



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



DTP regissør:
Alexis Vanmeerbeeck



Produksjonssjef:
Guillaume Pilon



Kunst og DTP:
Éric Azagury & Cédric Chevalier



Regelkorrigering:
Ann Pichot, Axel Koszo



Takk til :
Yannick Mescam & Emilie Fleuret, Denise Stallings,
participants of the Belgoludique og the 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



Materialet i dette spillet benytter seg av registrerte varemerker og navn som, registrert eller ikke, tilhører sine respektive eiere. Dette spillet og dets materiale er ikke, under noen omstendigheter, sponset, støttet, kommisjonert eller godkjent av eierne av disse merkene. Dette materialet kan kun benyttes for egen personlig, privat underholdning