

CONCEPT™

Concept într-o clipă

Ideea jocului

În Concept, obiectivul vostru este să ghiciți cuvinte prin asocierea de simboluri. Veți forma echipe de câte doi jucători care împreună vor încerca să reprezinte pe tabla de joc unul din termenii aleși de pe cartea de joc ce au tras-o în respectiva tură. Ceilalți jucători vor încerca să ghicească termenul ales de echipa curentă. Primul jucător care va ghici, va primi puncte de victorie, la fel și echipa. Jucătorul care a acumulat cel mai mare număr de puncte de victorie la sfârșitul jocului este declarat câștigător.

Exemple:



Un lichid alb care este de mâncare. Evident este **lapte!**

.....



Acum un lichid roșu de mâncare. Ketchup sau poate **vin roșu?**

.....



Ceva legat de animale și apă. Poate un **pește**, o **rață?**

.....

Concept conține mai mult decât mâncare și animale.
De exemplu aș putea spune:



O unealtă mecanică ce taie lemne. Ai spune **drujbă?**

.....

Concept nu este limitat doar la simple cuvinte putând să ghicești și personalități!



Un om al artelor cu o ureche tăiată! Ai ghicit? Este **Vincent Van Gogh**, bineînțeles!

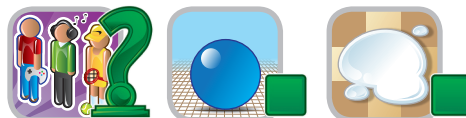


Poate ai remarcat că până acum am folosit doar pionul și cubulețele verzi. Adăugând pionii și cubulețele de diferite culori, poți adăuga concepte secundare pentru a ajuta la găsirea conceptului căutat.

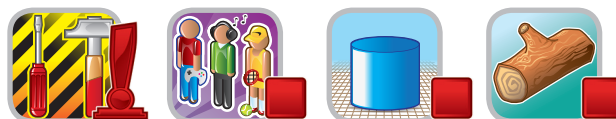


Suntem în căutarea unei clădiri de metal care se află într-un loc sau țară ce are asociate culorile albastru, alb și roșu (și nu o clădire care este colorată în albastru, alb și roșu). Probabil că este vorba de **Turnul Eiffel**.

.....



Căutăm un sport care se joacă cu o minge albă. **Fotbal? Golf?**
Este momentul să adăugăm un concept secundar pentru a rafina căutarea:



Se folosește în acest sport o unealtă de lemn cilindrică din lemn.
Și mai exact? Încă un concept secundar:



O țară cu albastru, roșu și stele albe.
Probabil Statele Unite ale Americii, deci clar **baseball!**

Atenție! Conceptul principal este notat mereu cu pionul verde și cubulețele lui, iar conceptele secundare sunt ulterior introduse prin intermediul celorlalți pionii și cubulețele lor asociate.

Mai multe exemple la sfârșitul acestui regulament.

Componente:

- 1 tablă de joc cu simboluri universale
- 5 seturi de pionii și cubulețe:
 - 1 set **verde** ce conține un pion în formă de semnul întrebării și 10 cubulețe;
 - 4 seturi (**albastru**, **roșu**, **galben**, **negru**) ce conțin fiecare un pion în formă de semnul exclamării, și 8 cubulețe, pentru a reprezenta concepte secundare
- 110 cărți cu concepte, fiecare cu 9 cuvinte / fraze pe trei nivele de dificultate: **Ușor**, **Dificil**, Provocator
- 37 jetoane puncte de victorie (27 puncte simple și 12 puncte duble)
- 2 cartonașe ajutătoare
- 1 bol



Regulamentul jocului

Pregătirea jocului:

Plasează tabla de joc cu simboluri universale în mijlocul mesei astfel încât să fie ușor vizibilă tuturor. Amestecați cărțile de joc și plasați-le cu fața în jos în locul desemnat de pe tabla de joc. Creați o stivă cu punctele duble de victorie (2PV) și una cu punctele simple de victorie (1PV). Plasați în bol toate cubulețele și lângă pionii. Alegeți doi jucători care stau alături la masa de joc, pentru a forma prima echipă.

O tură de joc:

Echipa trage o carte și alege de pe ea, în secret, un cuvânt / frază pe care ceilalți trebuie să îl / o ghicească. Pentru primele câteva jocuri recomandăm să alegeți cuvinte din nivelul ușor de dificultate – primul set de trei cuvinte / fraze.

Atenție! Frazele de la **nivelul provocator** de dificultate necesită o bună cunoaștere a jocului de către toți participanții la joc.

Plasați pionul verde, semnul întrebării, pe conceptul principal ce se vrea ghicit și apoi cubulețe de aceeași culoare pentru clarificare. Apoi dacă este necesar sau dacă doriți, dezvoltați concepte secundare adăugând pionii, semnul exclamării, și cubulețele corespunzătoare (vezi exemplele).



Primul jucător care ghicește cuvântul / fraza primește un jeton punct dublu victorie (2PV) în timp ce fiecare din membrii echipei ce a reprezentat cuvântul va câștiga un punct simplu victorie (1PV). Următorii doi jucători din jurul mesei, în sensul acelor de ceasornic, formează noua echipă, și trag o nouă carte de pe care ceilalți să ghicească un cuvânt / frază ales / ă de echipă.

Clarificări:

- Jucătorii pot încerca să ghicească cât de des cred de cuviință.
- Membrii echipei pot spune „DA” pentru a confirma jucătorilor că au ajuns la concluzia corectă sau că urmează raționamentul corect, dar altfel nu pot comunica verbal sau prin gesturi cu jucătorii.
- Ordinea în care sunt plasate cubulețele poate fi extrem de importantă. Nu ezitați să retrageți și să repositionați cubulețele pentru a scoate în evidență ordinea poziționării lor.
- Membrii echipei sunt încurajați să comunice, dar cu discreție, deoarece este posibil să nu vadă la fel modul în care să îndrume jucătorii și în care să le dea indicii.
- Membrii echipei pot pune cum consideră de cuviință pionii și cubulețele nefiind necesar să o facă pe rând.
- Membrii echipei pot folosi câți pionii și cubulețele consideră de cuviință dar trebuie să fie atenți să nu zăpăcească jucătorii cu prea multe informații. Nu există beneficii sau penalizări pentru că folosiți mai multe sau mai puține indicii.
- Dacă jucătorii nu par să se descurce cu indiciile date, membrii echipei sunt încurajați să elimine toate indiciile și să pornească de la început pe o cale complet nouă.
- Dacă nici un jucător nu pare să reușească să ghicească cuvântul / fraza atunci se mai adaugă încă un membru la echipă și se încearcă din nou. Dacă nici în această configurație nu se ghicește cuvântul, atunci se consideră un eșec și nimeni numai câștigă puncte.
- Cartonașele de ajutor conțin o listă sugestivă, dar nu exhaustivă, a potențialelor interpretări ale simbolurilor. Folosește-le cu mintea deschisă la alte posibile interpretări.

Sfârșitul jocului:

Odată ce stiva cu puncte duble victorie s-a epuizat, jocul se termină. Jucătorul care a acumulat cel mai mare număr de puncte de victorie la sfârșitul jocului este declarat câștigător.

Nota echipei:

- În timpul perioadei de testare a jocului am abandonat sistemul de punctare plăcerea de a ghici și de a vedea că ne descurcăm să dăm indicii fiind suficientă. Plăcerea jocului va fi la fel de mare!
- Cu privire la nivelul de dificultate al cuvintelor / frazelor am decis să nu acordăm mai multe puncte pentru nivelul Dificil sau Provocator. Dacă doriți puteți acorda extra 1PV (pentru nivelul Dificil) sau 2PV (pentru nivelul Provocator) atât membrilor echipei cât și jucătorului care a ghicit cuvântul / fraza.

Exemple suplimentare:

Concept este un joc care se poate personaliza în funcție de preferințe. Folosește jocul după cum ți se potrivește! Cele mai bizare idei pot să funcționeze, câtă vreme jucătorii înțeleg ce vrei să exprimi. Iată ceva mai multe exemple:



Un conflict și multe cubulețe pe om. Este probabil **război**.



Un personaj de film. De fapt două, unul mic și unul mare! Este momentul să adăugăm un concept secundar.

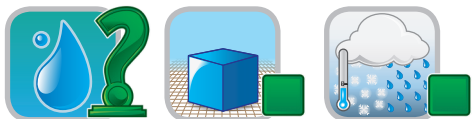


Filmul este alb / negru. Trebuie să fie **Stan și Bran**.



Un animal înalt și verde și tare, tare bătrân? Un **dinozaur**.

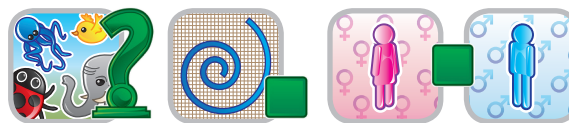
Simbolurile universale pot avea o multitudine de înțelesuri:



Apă cubică și plouă sau este frig. Grindină sau mai degrabă **cub de gheață**.



Aici frig ne duce împreună cu cadourile și jucăriile la ideea de sărbători de iarnă! Poate dacă am adăuga și un om am spune **Moș Crăciun**!



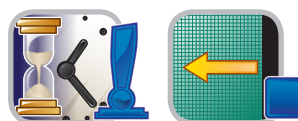
Aceste indicii ne duc cu gândul la **melc** care știm cu toții că este hermafrodit.



Căutăm un om care lucrează în conflicte. Probabil un războinic, sau boxeur. Este momentul să adăugăm un concept secundar.



Recunoaștem steagul Japoniei, dar încă ne este neclar. Hai să rafinăm și mai bine căutarea adăugând încă un concept secundar.



Este un războinic din trecut. Un **samurai** deci!



O slujbă bărbătească sau așa ceva. Este nevoie și de concepte secundare!



Un animal rapid, înalt și maro este parte din concept. Dar cum?



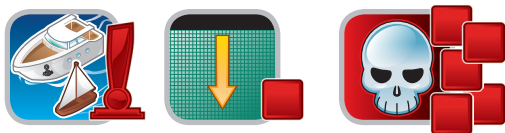
Omul este deasupra animalului. Probabil un călăreț.



Țara este Statele Unite ale Americii deci este un **cowboy**!



Cel mai probabil este vorba de un actor sau regizor.

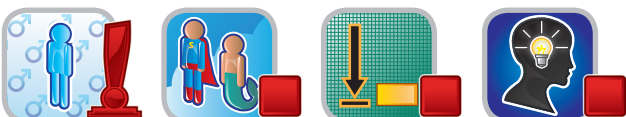


Un vapor dedesubt și moarte. Deci se scufundă! Deci este Titanic.
Trebuie să fie vorba de **Leonardo DiCaprio!**

.....



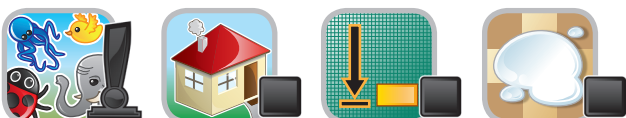
O bandă desenată! Mai departe?



Un bărbat scund care-i isteț.



Un bărbat gras care este îmbrăcat în alb și albastru.



Un animal domestic mic și alb.



Cei doi bărbați se luptă cu italieni din timpuri străvechi. Trebuie să fie **Asterix și Obelix!**



O băutură galbenă care îți face capul să se învârtă la petreceri. **Vin spumant!**

.....

CREDITE



Autori:

Alain Rivollet și Gaëtan Beaujannot



Dezvoltare:

**„The Belgians with Sombreros”,
a.k.a. Cédric Caumont & Thomas Provoost**



Director DTP:

Alexis Vanmeerbeeck



Director Produs:

Guillaume Pilon



Grafică și DTP:

Éric Azagury și Cedric Chevalier



Corectură text:

Andreea Petrache



Traducerea și adaptarea:

Play Days

ADC BLACKFIRE ENTERTAINMENT SRL
Str. Ceasornicului 17 • București • România
tel: +40 21 233 1954 • office@blackfire.ro
www.blackfire.ro

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

Anumite materiale din acest joc pot fi mărci înregistrate sau numele unor produse, persoane sau companii, și sunt proprietatea respectivelor persoane fizice sau juridice. Acest joc și conținutul său nu este sponsorizat, susținut, contractat sau aprobat de deținătorii legali ai acestor drepturi. Acest produs se poate folosi doar pentru divertisment personal și privat. Reprezintă un pamflet și trebuie tratat ca atare.



**REPOS
PRODUCTION**