

CONCEPT

ΧΩΡΙΣ ΛΟΓΙΑ

Το Concept σε ένα λεπτό

Το παιχνίδι γενικά

Στο Concept, ο σκοπός σας είναι να μαντέψετε έννοιες συνδυάζοντας τα εικονίδια του ταμπλό. Μια ομάδα δυο παικτών – γείτονες στο τραπέζι – επιλέγουν μια λέξη ή φράση, την οποία οι άλλοι παίκτες πρέπει να μαντέψουν. Συνεργαζόμενοι, τοποθετούν πιόνια πάνω στα εικονίδια του ταμπλό. Ο πρώτος παίκτης που θα ανακαλύψει τη λέξη ή φράση κερδίζει 2 πόντους, και ο παίκτης που στο τέλος θα έχει τους περισσότερους πόντους θα είναι ο νικητής.

Παραδείγματα:



Ένα άσπρο υγρό; Προφανώς είναι το **γάλα**.



Κόκκινο υγρό; **Κέτσαπ** ή **Κόκκινο Κρασί**.



Εδώ ψάχνουμε για ένα ζώο που ζει στο νερό. Τι έρχεται αυθόρμητα στο νου; Το **ψάρι**.

Το Concept θα σας ζητήσει να βρείτε πολύ περισσότερα εκτός από φαγητά και ζώα. Αν σας δείξουν:



Αυτό είναι ένα **αλυσοπρίονο**, δηλαδή ένα μηχανικό εργαλείο που κόβει ξύλα.

Το Concept δεν περιορίζεται σε απλές λέξεις, αφού είναι δυνατό να μαντέψετε διάσημες προσωπικότητες:



Ένας καλλιτέχνης με κομμένο αυτί; Το μαντέψατε; Είναι ο **Βίνσεντ Βαν Γκογκ** φυσικά!



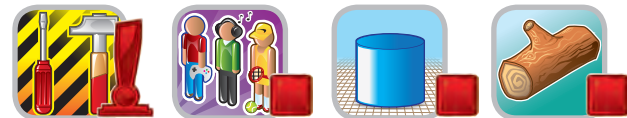
Μπορεί να προσέξατε ότι έως τώρα έχουμε χρησιμοποιήσει πιόνια ενός μόνο χρώματος. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πιόνια και άλλων χρωμάτων για να προσθέσετε βοηθητικές έννοιες και να διευκρινίσετε την βασική έννοια που αναζητούν οι παίκτες.



Εδώ ψάχνουμε για ένα μεταλλικό κτίριο που βρίσκεται σε ένα μέρος ή χώρα που σχετίζεται με τα χρώματα μπλε, άσπρο και κόκκινο (και όχι ένα κτίριο που είναι μπλε, άσπρο και κόκκινο). Απ' ό,τι φαίνεται ψάχνουμε για τον **πύργο του Άιφελ**.



Ψάχνουμε για ένα άθλημα όπου χρησιμοποιείται μια άσπρη μπάλα. Ας προσθέσουμε μια βοηθητική έννοια για να περιορίσουμε τις εναλλακτικές:



Χμμ, αυτό το άθλημα χρησιμοποιεί ένα κυλινδρικό ξύλινο εργαλείο. Τώρα ας προσθέσουμε ακόμα μια βοηθητική έννοια:



Η χώρα είναι οι Ηνωμένες Πολιτείες, άρα μιλάμε για το **μπέιζμπολ**!

Σημείωση:

Έτσι έχουμε την βασική Έννοια (Concept) (σημειώνεται με το πράσινο πιόνι) και μια ή περισσότερες βοηθητικές έννοιες που χρησιμοποιούνται για να διευκρινίσουν την βασική έννοια. Οι βοηθητικές έννοιες είναι πολύ χρήσιμες αφού δίνουν στοιχεία για την τελική απάντηση.

Μπορείτε να βρείτε περισσότερα παραδείγματα στο τέλος αυτών των κανόνων.

Περιεχόμενα:

- 1 ταμπλό με εικονίδια.
- 5 σέτ πιονιών:
 - 1 **πράσινο** σέτ αποτελούμενο από το πιόνι της βασικής Έννοιας (το μεγάλο ερωτηματικό) και 10 κύβους
 - 4 σέτ (**μπλε**, **μαύρο**, **κόκκινο**, **κίτρινο**), καθένα από τα οποία αποτελείται από ένα πιόνι Βοηθητικής Έννοιας (το θαυμαστικό) και 8 κύβους.
- 110 κάρτες, καθεμία από τις οποίες περιέχει 9 λέξεις/φράσεις σε τρία επίπεδα δυσκολίας: **Εύκολη**, **Δύσκολη** και **Πρόκληση**
- Δείκτες για Μονούς ή Διπλούς Πόντους Νίκης (Οι Διπλοί δίνουν 2 ΠΝ, ενώ οι Μονοί δίνουν 1 ΠΝ)
- 2 βοηθήματα.
- 1 Ένα δοχείο.



Κανόνες του παιχνιδιού

Προετοιμασία:

Τοποθετήστε το ταμπλό στο κέντρο του τραπεζιού έτσι, ώστε όλοι οι παίκτες να το βλέπουν και να έχουν εύκολη πρόσβαση σε αυτό. Ανακατέψτε την τράπουλα και τοποθετήστε την κλειστή στο τραπέζι. Κατόπιν φτιάξτε ένα σωρό αποτελούμενο από τους 12 δείκτες Διπλών ΠΝ και πολλούς δείκτες Μονών ΠΝ. Τοποθετήστε τα πιόνια και τους κύβους στο δοχείο: είναι πολύτιμα εργαλεία για να μαντέψετε τις λέξεις! Στη συνέχεια με κάποιο τρόπο καθορίστε ποιοι θα είναι οι δυο παίκτες οι οποίοι θα αποτελέσουν την πρώτη ομάδα.

Γύρος παιχνιδιού:

Η ομάδα τραβάει μια κάρτα και επιλέγει μια λέξη ή φράση από τη λίστα, την οποία οι υπόλοιποι παίκτες πρέπει να μαντέψουν.

Για τις πρώτες σας παρτίδες, σας προτείνουμε να επιλέξετε μια **Εύκολη** λέξη. Σημειώστε ότι οι λέξεις στις Προκλήσεις απαιτούν καλή γνώση του παιχνιδιού από όλους τους παίκτες.

Τοποθετήστε πρώτα το πιόνι της βασικής Έννοιας, για να δείξετε την λέξη που πρέπει να βρεθεί, και κατόπιν τοποθετήστε κύβους του ίδιου χρώματος για να διευκρινίσετε αυτή την βασική Έννοια. Στη συνέχεια, αν είναι απαραίτητο ή το επιθυμείτε, προσθέστε βοηθητικές έννοιες τοποθετώντας επιπλέον πιόνια και τους αναλόγου χρώματος κύβους (δείτε τα παραδείγματα).



Ο πρώτος παίκτης που θα βρει τη λύση κερδίζει 1 Διπλό δείκτη (που δίνει 2 ΠΝ), ενώ κάθε μέλος της ομάδας που η λέξη τους βρέθηκε κερδίζει 1 Μονό δείκτη (που δίνει 1 ΠΝ).

Κατόπιν οι επόμενοι δυο παίκτες (δεξιόστροφα) τραβάνε μια νέα κάρτα για να επιλέξουν μια λέξη που θα πρέπει να μαντέψουν οι υπόλοιποι.

Διευκρινήσεις:

- Οι υπόλοιποι παίκτες μπορούν να επιχειρήσουν να μαντέψουν όσες φορές θέλουν.
- Τα μέλη της ομάδας θα πρέπει διακριτικά να μιλούν και να συνεννοούνται μεταξύ τους. Σας συνιστούμε να το κάνετε, επειδή μπορεί να μην σκέφτεστε το ίδιο όταν δίνετε στοιχεία!
- Τα μέλη της ομάδας μπορούν να πουν «ναι» όταν οι υπόλοιποι δώσουν μια καλή απάντηση ή σκέφτονται με το σωστό τρόπο, ειδικά αν δεν επιτρέπεται να επικοινωνούν άμεσα με τους άλλους παίκτες.
- Τα μέλη της ομάδας είναι ελεύθερα να τοποθετήσουν τους κύβους όποτε θέλουν: **ΔΕΝ** είναι υποχρεωμένοι να το κάνουν ο ένας μετά τον άλλο.
- Η σειρά με την οποία τοποθετείτε κύβους στο ταμπλό είναι σημαντική! Μην διστάσετε να ξαναδείξετε τη σειρά με την οποία εμφανίζονται οι κύβοι.
- Τα μέλη της ομάδας μπορούν να χρησιμοποιήσουν όσα πιόνια και κύβους θέλουν για να βοηθήσουν τους υπόλοιπους να μαντέψουν τη λέξη, θα πρέπει όμως να προσέξουν να μην τους μπερδέψουν με πάρα πολλές πληροφορίες. Δεν υπάρχουν όρια ή ποινές λόγω του πλήθους των κομματιών που χρησιμοποιήθηκαν!
- Μετά από ένα εύλογο χρονικό διάστημα, αν κανείς δεν μαντέψει τη λέξη, τα μέλη της ομάδας επιλέγουν ένα τρίτο παίκτη για να τους βοηθήσει. Εάν, παρ' όλη την επιπλέον βοήθεια, κανείς δεν μπορεί να μαντέψει σωστά, οι παίκτες εγκαταλείπουν τη λέξη και κανείς δεν παίρνει πόντους σε αυτό το γύρο.
- Τα βοηθήματα περιέχουν μια αρκετά εκτενή αλλά όχι πλήρη λίστα περιγραφών για τα εικονίδια. Μπορείτε ελεύθερα να διαβάσετε τις περιγραφές αυτές για να ανακαλύψετε τον πλούτο των πιθανών νοημάτων.
- Αν οι υπόλοιποι παίκτες έχουν μπερδευτεί, μην διστάσετε να αφαιρέστε μερικά ή και όλα τα πιόνια και τους κύβους, και να ξαναρχίσετε την παρουσίαση στοιχείων ακολουθώντας διαφορετική πορεία.

Το τέλος του παιχνιδιού:

Όταν οι παίκτες πάρουν και τους 12 Διπλούς δείκτες ΠΝ, το παιχνίδι τελειώνει.

Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους νίκης είναι ο νικητής.

Παρατηρήσεις:

- Κατά τη διάρκεια των δοκιμών του παιχνιδιού, κάποια στιγμή εγκαταλείψαμε το σύστημα πόντων και προτιμήσαμε την ευχαρίστηση του απλά να μαντεύεις ή να βοηθάς να μαντέψουν οι άλλοι. Είστε ελεύθεροι να κάνετε το ίδιο, αφού η ικανοποίησή σας θα είναι το ίδιο μεγάλη!
- Όσον αφορά τα επίπεδα δυσκολίας, αποφασίσαμε να μην δίνονται περισσότεροι πόντοι σε όσους μαντεύουν λέξεις στο Δύσκολο ή στην Πρόκληση. Αν θέλετε, μπορείτε σε αυτά τα επίπεδα δυσκολίας να επιβραβεύετε με 1 ή 2 επιπλέον ΠΝ και την ομάδα και τον παίκτη που μάντεψε τη λέξη.

Επιπλέον παραδείγματα:

Το Concept είναι ένα παιχνίδι που μπορείτε να το προσαρμόσετε εύκολα στις προτιμήσεις σας. Χρησιμοποιήστε τα υλικά του όπως θέλετε! Όλες οι ιδέες, ακόμα και οι πιο τρελές, μπορεί να λειτουργήσουν – αρκεί οι υπόλοιποι παίκτες να σας καταλαβαίνουν. Ακολουθούν μερικά παραδείγματα:



Βάλατε πολλά κομμάτια στον Άντρα; Είναι **πόλεμος**!



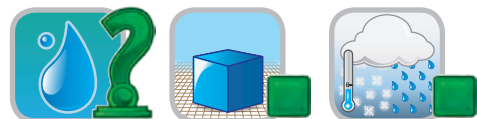
Ένα κινηματογραφικό δίδυμο διαφορετικών διαστάσεων. Δεν το βρήκατε ακόμα; Προσθέστε μια βοηθητική έννοια.



Χοντρός και Λιγνός.



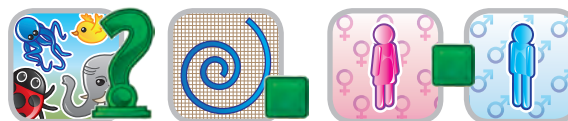
Ένα μεγαλόσωμο πράσινο ζώο το οποίο είναι μεγάλο σε ηλικία ή ζούσε πολύ παλιά; Ο **δεινόσαυρος**.



Ένα **παγάκι**, με το «κρύο» να χρησιμοποιείται εδώ για να δείξει χαμηλή θερμοκρασία.



Εδώ το «κρύο» σημαίνει τη χειμερινή περίοδο βοηθώντας τους παίκτες να συμπεράνουν ότι είναι τα **Χριστούγεννα**.



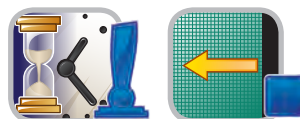
Το **σαλιγκάρι**, του οποίου το καβούκι έχει σχήμα σπирάλ και είναι ερμαφρόδιτο.



Ψάχνουμε για έναν άντρα του οποίου η εργασία περιλαμβάνει το να μάχεται. Ένας πυγμάχος; Ένας στρατιωτικός; Προσθέστε μια βοηθητική έννοια.



Αναγνωρίζουμε τη σημαία της Ιαπωνίας. Προσθέστε μια ακόμα βοηθητική έννοια.



Αχα, είναι ένας πολεμιστής από το παρελθόν – ένας **σαμουράι**!



Αρα κάποια εργασία που απαιτεί άντρα.



Ένα ζώο έγινε τώρα μέρος του γρίφου, τα οποία είναι μεγάλο, γρήγορο και καφέ.



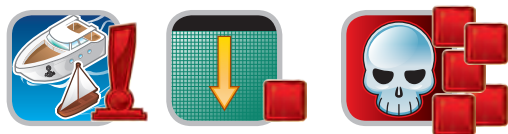
Ο άντρας είναι πάνω στο ζώο.



Η χώρα είναι οι Ηνωμένες Πολιτείες, οπότε είναι ένας **Κάου-μπόι**.



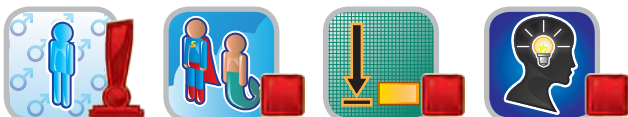
Πιθανότατα κάποιος ηθοποιός ή σκηνοθέτης.



Ένα πλοίο πάει προς τα κάτω – βυθίζεται και πεθαίνουν πολλοί.
Πρέπει να είναι ο Τιτανικός, άρα είναι ο **Λεονάρντο ντι Κάπριο!**



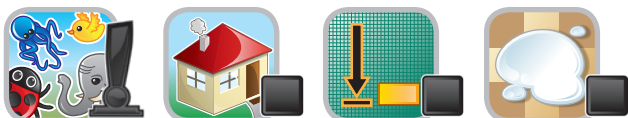
Ένα κόμικ, χωρίς αμφιβολία.



Ένας έξυπνος μικρόσωμος χαρακτήρας.



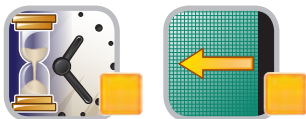
Ένας μεγαλόσωμος χαρακτήρας με άσπρα και μπλε ρούχα.



Ένα άσπρο κατοικίδιο.



Και οι δυο άντρες πολεμούν Ιταλούς παλαιότερων χρόνων;
Της Ρωμαϊκής εποχής! **Αστεριξ και Οβελιξ.**



Τι είναι ένα κίτρινο υγρό σε πάρτυ που κάνει το κεφάλι μας να γυρίζει; Η **Σαμπάνια!**

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ



Δημιουργοί:

Alain Rivollet & Gaëtan Beaujannot



Ανάπτυξη:

«Οι Βέλγοι με τα Σομπρέρος»

γνωστοί και ως **Cédric Caumont & Thomas Provoost**



Διεύθυνση DTP:

Alexis Vanmeerbeeck



Υπεύθυνος Παραγωγής:

Guillaume Pilon



Εικονογράφηση & DTP

Eric Azagury & Cedric Chevalier



Έλεγχος κανόνων:

Ann Pichot & Axel Koszo



Μετάφραση:

Γιάννης Παλαιολόγος



Ελληνική έκδοση : **Κάισσα**

Καραϊσκάκη 20 • 14343 Ν. Χαλκηδόνα

www.kaissagames.com • info@kaissagames.com

A game from REPOS PRODUCTION
published by SOMBREROS PRODUCTION
© Sombreros Production (2014) • All rights reserved.
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels • Belgium
+32/471 95 41 32 • www.rprod.com



Το υλικό αυτού του παιχνιδιού χρησιμοποιεί ορισμένους εμπορικούς τίτλους και σήματα, κατατεθειμένα ή μη, τα οποία ανήκουν στους ιδιοκτήτες τους. Το παιχνίδι και η χρήση αυτού του υλικού δεν είναι καθ' οιονδήποτε τρόπο χορηγούμενη, υποστηριζόμενη, ανατεθειμένη ή εγκεκριμένη από τους ιδιοκτήτες αυτών των εμπορικών σημάτων και τίτλων, συμπεριλαμβανομένων και όλων των κατοχυρωμένων δικαιωμάτων. Αυτό το υλικό μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο για προσωπική και ιδιωτική ψυχαγωγία.