

CONCEPT™

A Concept egy percben

A játék áttekintése

A Conceptben a játékosok célja az, hogy képek segítségével, asszociációval találják ki a feladványok megoldását. Egy kétfős csapat (két egymás mellett ülő játékos) választ egy feladványt, a többi játékosnak pedig ki kell találnia azt. A két játékos közösen próbálja rávezetni a többieket a megoldásra úgy, hogy a játéktáblán látható kis képek mellé utalásképpen színes kockákat helyeznek. Az első játékos, aki eltalálja a megoldást, 2 győzelmi pontot kap, a feladványt elmutogató csapat is kap pontokat, a játék végén pedig a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer.

Példák



Fehér folyadék, ami egyfajta étel? Ez nem lehet más, mint a **tej**.

.....



Ezúttal piros a folyadék, nem fehér? **Ketchup**, vagy talán **vörösbor**.

.....



Egy állat, ami kapcsolódik a vízhez? Az első dolog, ami eszünkbe jut, az a **hal**.

.....

A Conceptben nem csak ételek vagy állatok szerepelnek. Például ha ezt a négy képet mutatom segítségképpen:



akkor ez a **láncfűrész**, egy szerszámgép, amivel vágni lehet a fát.

.....

A Concept nemcsak egyszavas feladványokra alkalmas, de akár híres emberek is kitalálhatóak vele:



Egy férfi művész, akinek levágták a fülét? Kitaláltad? Természetesen **Vincent van Gogh**!

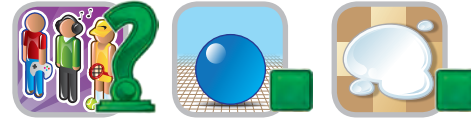


Talán észrevettétek, hogy eddig csak egyszínű kérdőjelet és kockákat használtunk. Ha a többi szín felkiáltójeleit és kockáit is felhasználjuk, kifejtethetjük a feladvány különböző vonatkozásait is, amelyek közelebb vihetnek a megoldáshoz.

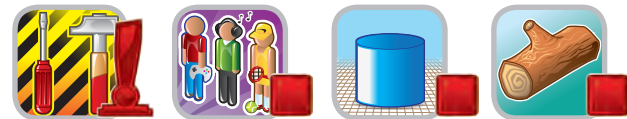


Itt például egy épületet keresünk, amely fémből készült, és egy olyan országban található, amihez kapcsolódnak a kék, a fehér és a piros színek (a színek tehát nem az épületre magára vonatkoznak). Úgy tűnik, a megoldás az **Eiffel-torony** lesz.

.....



Olyan tevékenységet vagy sportot keresünk, amihez egy fehér labdára van szükség. Fejtsük ki egy vonatkozását, hogy szűkítsük a lehetőségeket:



Ehhez a sporthoz egy henger alakú fa tárgyra van szükség. Hmm. Nézzünk egy másik vonatkozást:



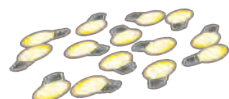
Az Egyesült Államokhoz köthető. Akkor ez a **baseball**!

Figyeld meg, hogy a fő koncepciót a zöld kérdőjellel és kockákkal jelöljük, míg a többi szint a különböző vonatkozások kifejtésére használjuk.

A játékszabály végén további példákat találhatsz.

A doboz tartalma

- 1 játéktábla képekkel
- 5 készlet figura és kockák:
 - 1 zöld készlet a fő feladvány meghatározására (a nagy kérdőjel) és kifejtésére (10 kocka)
 - 4 készlet (kék, piros, sárga, fekete) melyek mindegyike tartalmaz egy felkiáltójelet és 8 kockát, ezekkel fejthetjük ki a feladvány különböző vonatkozásait
- 110 feladványkártya, mindegyiken 9 feladvány, amelyek három nehézségi szintre oszthatók (Könnyű, Közepes, Nehéz)
- Győzelmpont-jelzők, melyek 1 (szimpla jelző) vagy 2 (dupla jelző) győzelmi pontot érnek
- 2 játékossegédlet
- 1 tálca



Játékszabály

Előkészületek

Tegyük a táblát az asztal közepére, hogy mindenki jól lássa és elérje. Keverjük össze a feladványkártyákat, és tegyük a paklit képpel lefelé a tábla mellé. A 12 dupla győzelmpont-jelzőt és a szimpla győzelmpont-jelzőket tegyük egy kupacba a tábla mellé. A kérdőjelet, a felkiáltójeleket és a kockákat tegyük a tálkába, ezek segítségével tudjuk majd elmutogatni és kitalálni a feladványokat. Ezt követően tetszőleges módszerrel válasszunk két egymás mellett ülő játékost: ők lesznek az első csapat.

A játék egy fordulója

A soron lévő csapat húz egy feladványkártyát, és eldöntik, melyik feladványt kell majd a többieknek a kilenc közül kitalálniuk. Az első néhány játék során javasoljuk, hogy a könnyű feladványok közül válasszatok.

Figyelem! A Nehéz feladványokhoz már az összes játékosnak jól kell ismernie a játékot.

Tegyék a zöld kérdőjelet egy olyan kép mellé, amelyik a fő feladványt jelképezi, majd zöld kockákkal fejték ki a feladványt. Ha szeretnétek és/vagy szükség van rá, további színek segítségével a feladvány más vonatkozásait is kifejthetitek (lásd a példákat).



Az első játékos, aki eltalálja a megoldást, egy dupla győzelmpont-jelzőt kap, a csapat mindkét tagja pedig egy-egy szimpla győzelmpont-jelzővel lesz gazdagabb. Ezután az óramutató járása szerint következő két játékos alkot majd egy csapatot, húz kártyát, és próbál elmutogatni egy feladványt.

Fontos:

- A kitaláló játékosok bármennyiszer tippelhetnek a megoldásra.
- Ha jó megoldás érkezik, vagy ha a kitalálók jó nyomon járnak, a csapat jelezheti ezt egy „igen”-nel, de más módon nem kommunikálhatnak a többi játékoskal.
- A kockák lehelyezésének sorrendje fontos lehet. Ne habozzunk visszavenni egyes kockákat, majd újra letenni őket, ezzel nyomatékosítva a sorrendjük jelentőségét!
- A csapat tagjai diszkréten megbeszélhetik egymás között, hogy milyen gondolatmenetet kövessenek, ugyanis lehet, hogy teljesen másként jár az agyuk.
- A csapat tagjai tetszőleges sorrendben tehetnek fel kockákat, NEM kell felváltva cselekedniük.
- A csapat tagjai bármennyi felkiáltójelet és kockát használhatnak, de óvatosságnak kell lenniük, nehogy a túl sok információ összezavarja a többi játékost. Nincs korlátozva, hogy hány kocka használható fel, és büntetés sem jár a használatukért.
- Egy bizonyos idő után, ha még nem érkezett helyes megfejtés, a csapat bevehet egy harmadik játékost, aki segít nekik a feladvány elmagyarázásában. Ha hárman sem sikerül rávezetniük a megoldásra a játékosársakat, akkor fel kell adniuk, ezért a feladványért senki nem kap győzelmi pontot.
- A játékossegédlet csupán egy iránymutató, hogy melyik kép mit jelenthet. Ez azonban nem kizárólagos: a játékosok teljesen szabadon használhatják a képeket, újabb és újabb jelentéseket társítva hozzájuk.
- Ha a kitaláló játékosoknak végképp fogalmuk sincs a megoldásról, a csapat tagjai levehetnek mindent a tábláról, hogy teljesen új úton próbálják rávezetni a játékosársakat a megoldásra.

A játék vége

Amint mind a 12 dupla győzelmpont-jelző elfogy, a játék véget ér. A győztes az a játékos, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. Döntetlen esetén mindannyian nyertek.

A szerkesztő megjegyzése

- a tesztelés során idővel elhagytuk a pontozást, és csak a feladványok kitalálásának örömeért játszottunk. Nyugodtan tegyetek ti is így, a játékelményt egyáltalán nem csökkentti!
- Úgy döntöttünk, hogy nem jár több győzelmi pont a nehezebb feladványok kitalálásáért, de ha szeretnétek, jutalmazhatjátok 1 vagy 2 plusz győzelmi ponttal a Közepes vagy Nehéz feladványokat.

További példák

A Concept teljesen szabadon alakítható játék. Használjátok a játék elemeit úgy, ahogy nektek tetszik. Bármilyen ötlet, még a legőrültebb is működhet – ha a játéktársak megértik. Íme még néhány példa:



Egy összecsapás, és rengeteg kocka az embert ábrázoló képen? Ez a **háború!**



Egy kitalált történet, egy film két különböző méretű emberrel? Ha még nincs meg a megoldás, fejtsük ki a különböző vonatkozásait:

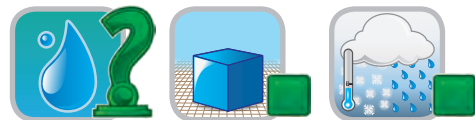


Aha, a film fekete-fehér! Akkor ez **Stan és Pan!**



Egy nagy zöld állat, ami nagyon öreg, vagy régen élt? Ez a **dinoszaurusz!**

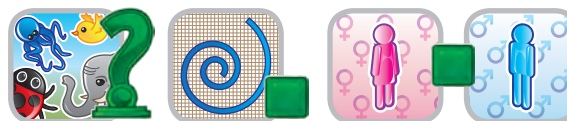
Az általános képeknek több hasonló, ám mégis eltérő jelentése lehet, amelyek segítségével nagyon jól lehet árnyalni a feladványt:



Egy **jégkocka** – itt a hideg a hőmérsékletre utal.



Itt a hideg a télre utal, ennek segítségével a játékosok kitalálhatják a **Karácsonyt**, egy olyan ünnepet, amelyben központi szerepe van a játékoknak.



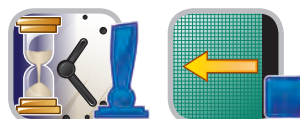
Ez a pár kép a **csigára** utal, amelyről mindenki tudja, hogy kétnemű.



Egy férfit keresünk, akinek olyan a munkája, aminek köze van a harchoz, küzdelemhez. Talán bokszoló? Vagy egy katona? Fejtsük ki jobban.



Felismerhető Japán zászlaja, de még mindig nem tudjuk a megoldást. Adjunk hozzá egy újabb vonatkozást.



Aha, ez egy harcos a múltból – egy **szamuráj!**



Hmm, van egy férfias foglalkozásunk. Ez még nem elég a megfejtéshez.



Egy nagy, barna, gyors állat is része a megfejtésnek. De hogyan?



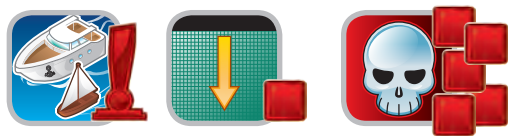
A férfi az állaton vagy afölött van. Hmm...



A Egyesült Államokhoz kapcsolódik, szóval ez egy **cowboy!**



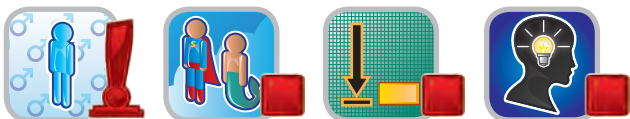
Valószínűleg egy színész vagy egy rendező.



Egy hajó, ami lefelé megy – süllyed, és rengeteg a halott. Ez biztos a Titanic, szóval a megfejtés **Leonardo di Caprio!**



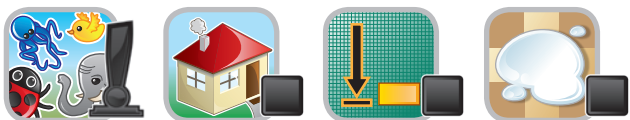
Kétségtelenül képregény. Hogyan tovább?



Egy alacsony férfi szereplő, aki előrelátó vagy okos.



Egy széles férfi szereplő kék-fehér ruhában.



Egy kis fehér háziállat.



És ez a két férfi olaszokkal harcolt a múltban? Rómaiak. **Asterix és Obelix!**



Mi az a bulikban előkerülő sárga ital, amitől forog az ember feje? **Pezsgő!**

KÉSZÍTŐK



Tervezők:

Alain Rivollet a Gaëtan Beaujannot



Fejlesztés:

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



Tördelés vezetője:
Alexis Vanmeerbeeck



Produkciós vezető:
Guillaume Pilon



Illusztrációk s tördelés:
Eric Azagury a Cedric Chevalier



Szabály korrektúrája:
Lacxox



Szabályt fordította:
Kohári Zsolt

A game from REPOS PRODUCTION
published by SOMBREROS PRODUCTION
© Sombreros Production (2015) • All rights reserved.
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium
www.rprod.com • +32 471 95 41 32



A játék feladványaiban előfordulnak márkanevek, ezek jogai tulajdonosaik birtokában vannak. A játékot nem támogatta sem anyagilag, sem más formában egyik márka képviselője sem, és nem is felügyelték a játék elkészültét. A márkaneveket tartalmazó feladványok a többi feladványhoz hasonlóan kizárólag a szórakozás céljából szerepelnek.