

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
- 4 játékosgedlet
- 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 felfelé 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.

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



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

Fontos:

- A kitaláló játékosok bármennyiszor 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 játékosal.
- A kockák lehelyezésének sorrendje fontos lehet. Ne habozzunk visszavenni egyes kockákat, majd újra letenni őket, ezzel nyomatékositva 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 óvatosnak 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 játékosgedlet 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 levezethetnek 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 játékélményt egyáltalán nem csökkent!
- 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.