

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 szerszám, amivel vágni lehet a fát.

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



Egy férfi művész, akitnek 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 fejtsék ki a feladványt. Ha szeretnék és/vagy szükség van rá, további színek segítségével a feladvány más vonatkozásait is kifejtethetik (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 játékosal.
- A kockák lehelyezésének sorrendje fontos lehet. Ne habozzunk visszavenni egyes kockákat, majd újra felenni őket, ezzel nyomtatékosítva a sorrendjük jelentőségét!
- A csapat tagjai diszkrétén 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 álmagyarázásában. Ha hárman sem sikerül rávezetniük a megoldásra a játékostársakat, 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 megoldástól, a csapat tagjai levehetnek mindent a tábláról, hogy teljesen új úton próbálják rávezetni a játékostársakat 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 csökkentli
- 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 játékosársak 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, fejtjük 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? Fejtjük 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.



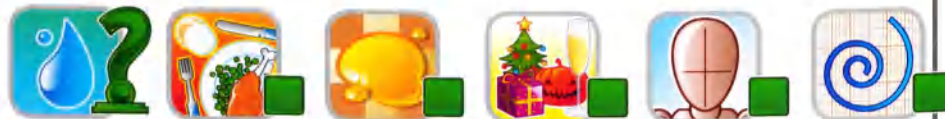
Egy széles férfi szereplő kék-fehér ruhában.



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 Vanmeerbeec



Produkción vezetője:
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 (2013) • All rights reserved.
Sombreros Production - Rue des comédiens, 22
1000 Bruxelles - Belgique • +32 471 95 41 32 • www.rprod.com



REPOS
PRODUCTION

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

Tárgy Dolog Csomag		Személy Család Csoport		Valóság Történelem		Képzelt Mesebeli Kivánság	
Nő Feleség Nőies		Férfi Férj Férfias		Fiatal/új Gyerek Kisbaba		Öreg Ősi Régmúlt	
Munka Szakma Foglalkozás		Hobbi Sport Tevékenység		Lassú Hosszan tartó Teknős		Gyors Élénk Nyúl	
Élővilág Állat		Növényzet Természet Növény		Védelem Védekezés Fal		Konfliktus Fegyver Harc	
Irodalom Írás Könyv		Zene Dal Hangjegy		Élet Szív Szerelem		Halál Gonosz Betegség	
Színház Mozi Kamera		Művészet Szobrászat Rajz/Festmény		Örömteli Pozitív		Szomorú Negatív	
Televízió Műsor Sorozat		Cím Márkanév Elnevezés		Elektronikus Számítógép		Mechanikus Ipari	
Ötlet Gondolat Koncepció		Kifejezés Dialógus/Nyelv Képregény/Rajzfilm		Pérez Gazdag Drága		Idő Időtartam	
Helyszín Ország Zászló		Épület Építmény Város		Vallás Mitosz Hit		Hatalom Politika	
Dátum Esemény Napszak		Szabadság Születésnap Ünnep		Tudomány Matematika Kémia		Orvosi Gyógyszer Gyógymód	
Vízi jármű Tengerészet Úszás		Légijármű Légijárat Repülés		Fej Arc		Kar Kéz	
Földi jármű Autó Kocsikázás		Szerszám Szerelés		Törzs Has		Láb Lábfej	
Játékok Játékszerek Fiatalság		Ruha Kiegészítő Jelmez		Fül Hang Hallani		Orr Illat Szagolni	
Étel Tápanyag Ehető		Otthon Beltéri Házias		Szem Látvány Nézni		Száj Íz Enni	

Felhő
Eső
Hő/hideg




Villám/elektromosság
Vihar
Düh

Éjszaka
Este
Hold




Nap/hőség
Fény
Nappal

Tűz
Égés
Hőség




Víz
Folyadék
Vízzel kapcsolatos

Levegő
Szél
Fújás




Föld
Kosz
Növekedés

Kő
Ásvány
Kemény




Fa

Fém




Szövet

Műanyag
Gumi






Papír
Lap

Ellentét
Ellenkező
Inverz




Törni
Elválasztani
Fél

Töredék
Többszörös
Por

Rész
Darab

Benne
Belső






Rács
Hálózat
Börtön

Nulla
Semmi




Egység
Egy

Egyenes
Sima
Emelkedés

Kanyar
ív
Lekerekített

Kereszt
Kereszteződés
Összeadás




Tört vonal
Éles
Egyenetlen

Spirál
Örület
Rugó




Hullámos
Fodor
Haj

Gyűrű
Kör




Kör
Gomb

Háromszög




Csillag

Négyzet
Téglalap




Lapos

Kocka
Tégla




Gömb

Piramis
Gúla




Henger

Kúp
Tölcsér




Üreges
Lyuk
Lyukas

Magas
Nagyobb




Alacsony
Kisebb
Kicsi

Nagy
Szélesebb
Hosszabb




Vékony
Közelebb
Rövid

Teteje
Följ
Rajta




Lefelé
Alul
Alatta

Balra
Első
Előtte




Jobbra
Vége
Utána

Fordulat
Körbevesz
Ciklus




Cselekvés - Ige
Használat

Piros




Narancs




Rózsaszín

Barna

Sárga




Zöld

Fekete




Szürke

Kék




Lila

Fehér




Láthatatlan
Átlátszó