

Djeco társasjáték – Qui á quoi? – KiHolMit?



Cikkszám: DJ00829

Ajánlott életkor: 7-99 éves korig

Játékosok száma: 1-4 játékos részére

Játékidő: 15 perc

A játék tartalma: 1 játékasztal, 3 játéktábla, 30 feladvány, 18 játékkorong, 1 segédtábla

Képzeljük magunk elé: az asztal elő van készítve, a játék ki van pakolva...de mindenkinek megvannak a saját elképzelései: öcsi nem akarja kiosztani a bábukat, anyának feltétlen szüksége van egy kávéra, a nővérek pedig semmi esetre sem szeretnének egymás mellé ülni. Most mit tegyünk, hogy mindenki boldog legyen?

A játék célja: Helyezd a különböző karaktereket a hozzájuk tartozó tárggyal és uzsonnával együtt a megfelelő helyre!

Előkészületek: Összeállítjuk a kis asztalkát, a játékosok elé helyezzük az asztalon és alácsúsztatjuk a kiválasztott feladatkártyát (a csillagos oldalával felfelé). Kiválasztjuk a feladatkártyán megadott korongokat és mindenki számára elérhető helyre tesszük. Ha mindenki készen áll, kezdődhet is a parti!



A játék menete: Az asztalka kialakításának köszönhetően minden játékos a feladatkártyának csak egy részét láthatja.

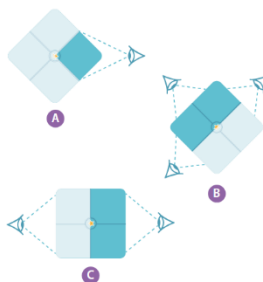
4 játékos esetén: minden játékos a kártya negyedét látja. **A**

3 játékos esetén 2 lehetőség van:

- mind a 3-an 2 negyed részt látnak (így van közös terület) **B** VAGY
- az egyik játékos 2 negyed részt figyel, a másik kettő pedig 1-1-et.

2 játékos esetén: minden játékos 2 negyed részt figyel (tehát a feladatkártya felét) **C**

1 játékos esetén: a játékos a feladatkártyát a kezében tartja, így az egészet egyben láthatja.



A játékosok a játék alatt szabadon beszélgethetnek, hogy információikat megoszthassák egymással. Eközben a korongokat (személyeket, tárgyakat és uzsonnákat) próbálják elhelyezni, ide-oda tologatni. Mindenkinél fontos információk vannak, a kulcs a kommunikációban rejlik.

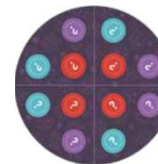
A játék akkor ér véget, amikor a játékosok úgy gondolják, hogy megtalálták a megoldást. Ezután jön az ellenőrzés: a játékosok megfordítják a feladatkártyát, és megnézhetik, hogy minden(ki) a helyére került-e.

A feladatkártyák nehézségét a csillagok száma mutatja:

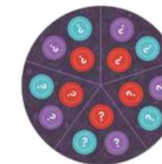
1 csillag: kezdő / 2 csillag: haladó / 3 csillag: profi



A játék különböző nehézségű játéktáblái:



Könnyű



Közepes nehézségű



Nehéz

A feladatkártyákon található szimbólumok magyarázata:

(Minden játékos csak a feladatkártya rá eső részét nézheti)



Az = azt jelenti, hogy a 2 korong ugyanabban a „negyedben/részben” található (pl. apa és a kávé), összetartoznak.



A : azt jelenti, hogy a 2 korong pontosan milyen pozícióban található egymás mellett (pl.: a lány a sütitől jobbra lévő részben található).



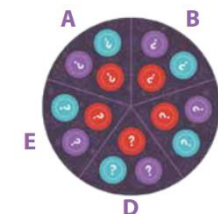
A 2 nyíl azt jelenti, hogy a 2 korong egymás melletti negyedben/részben van, de nem tudni, pontosan hogyan. (pl.: anya a fia mellett van jobbra vagy balra).



Az 5 pötty a szemközi oldalt jelöli (pl.: a lány szembe van az anyukájával).

FONTOS! Az 5 karakteres játéktáblán következőképpen alakulnak a szemközi oldalak:

C és D szemben vannak A-val
E és D szemben vannak B-vel
A és E szemben vannak C-vel
A és B szemben vannak D-vel
B és C szemben vannak E-vel



Tipppek a játékhoz:

- Győződjünk meg arról, hogy minden játékos tisztában van a szimbólumokkal!
- Érdekes a „biztos ponttal” kezdeni: pl. ha = is szerepel, azt a játékos(ok) egy mezőn belül le tudják(k) helyezni.
- Ha elakad a csapat, érdemes odáig visszasedni a korongokat, ameddig még biztosak vagyunk a lehelyezésben.
- A „Qui á quoi” játék sikere legfőképpen a kommunikáción, a szervezőkészségen és a kölcsönös egymásra figyelésen múlik.

Új kihívások:

- Ha a csapat úgy érzi, hogy eleget gyakorolt már, akkor itt az ideje nehezebb vizekre evezni!
- Válasszunk ki 4 (különböző nehézségű) feladatkártyát, a többit tegyük félre! Próbáljuk ki, hogy egyre nehezebb feladatokat végzünk!
- A pontszámot a sikeresen végrehajtott feladatok száma határozza meg.
- Állítsunk be időt – pl. 5 percünk van arra, hogy megoldjunk annyi feladatot, amennyit csak tudunk.

Megjegyzés: egyszemélyes játékban a játékos maga elé veszi a feladatkártyát, így egyben látja az összes információt.

Yoann Levat és Fabien Gridel játéka