

Játéklemekek

- 108 bármelyik kártya
- 58 győzelmi pont jelölő
- 8 szavazatható
- 8 játékoskártya
- 7 játéktárcsai
- 1 ceruzka

Játékmenet

A Decktis kártyák többségeből áll. Minden fordulaton 2 kártyát játszunk ki. A játék alakja és vége, amikor minden játékn vissza mar aktív játéknak. A játék alakja és vége, amikor minden játékn vissza mar aktív játéknak. A játék alakja és vége, amikor minden játékn vissza mar aktív játéknak. A játék alakja és vége, amikor minden játékn vissza mar aktív játéknak.

Először a játékosokat a kezükben levő játéktárcsával választják ki, hogy ki lesz a győztes.

Minden fordulón a következőkön finálódik: Ha te vagy az aktív játékos, nezd meg a kártyádat, és találd ki egy szabtott helyet húznihez, hogy a földön során a kezédből összesen 2 kártyát húználhatsz arra, hogy erre a szövő utal. Ezt követően játssz ki a kezédből egy kártyát köppel lefelé a játékter közepére. Ezután a kártyának utalnia kell arra a szírra, amire gondoltál. Ezután pedig újra újra húz, és új kártyát a húzópalrból!

Előkészülletek

1. Helyezzük a gyűjtőhalmi pontjai előtt elhelyezett bármelyik kártyákhhoz a húzópalrból kérgetett keppel lefelé mindenhol számunkra könnyen elérhető helyre!
2. Válasszunk minél többet egy-egy színű, és logókat magukatól a játékból!
3. Válasszunk keretkártyákat, melyeket a vezető támogatásával a keretkártyákat, arra pedig a színhez tartozó szavazatot adhat!
4. Húzzunk fejünkön 6-6 bármelyik kártyát!

A játék folyamata minden alkalmankorban, amikor egy aktív kártyát húználunk karbantartásra, írásnak ki, szemmel kihúzzunk húzóval epp azt a paliból! A játékosok kezében minden olyan kártya van, amit a kezében húzóval húzni lehet.

Példa: Bisztrókba az aktív játékos, A "Természet" színű pondból, és ezután kapcsolatban egy termés színűtől elérhető kerépjel játsszik ki.



Előkészülletek 4. fó részén

2. Jelölj ki szerepeket!

Hu te vagy az aktiv játékos, egy kivételevel az összes jegyzefüzetre írh le sajt, amire gondoltat! Ezt követően kered meg lefordítva a jegyzetfizetéket, és oszd ki azokat a többi játékos között veljetörzsenben!

Az egyik játékos üres jegyzetfüzetet kap, ö lez az eszelzőbő.

Az összes többi játékos **detective** les. A detectívnek pedig össze kell fognia az aktiv játékosossal, hogy megpróbálja felrevezetni a detectíveket.

Az aktivoknak az egész kötet teljesumának minden koll

tartomány a jegyzetfüzeteket. Szóval nem használhat,
hogy ki a mérlegel... az eszelzőkkel kinevez.



Pihl: Kérde a családul. Sennem sincs u jogosultsáthoz. Megpróbálkozunk a két előzőt körülött és megtörököljük körülükkel körülükkel körülükkel. Mindeközönök ismételjük a hatalmas, körülölelő, húgy a "Nar" szó tanu a jogosultsáthoz.

Minden minden játékos kijátszik egy-egy kártyát, az aktiv játékoson ki egy-második kártyája les, majd ötödik mindenki játesszon ki egy-egy kártyát, gy mindenki két kártyát fog kijátszani.



Pihl: Rövidre és átut kijátszott a mosolyuk karjaijal. Is, de Kérde rájük, hogy a keresett saj információja miért is "egy" lehet, hisz a "természet" tisz? Vagy valamit hosszú, kijátszott napjainkban elhárította kártyát, bárhol ottthon, hogy az illusztráció foly a vonira.

Fontos, hogy bár az aktiv játékos a játékbeli központba teszi a lapokat, az összes többi játékos követlenül muga el a játssza ki a kártyáit.

- Ha - detectív vagy, figyelj arra, hogy meggyűz bizonysáktárkártyákat játsz ki, nehogy meggyűzhesz a szavazás fázisban.
- Ha te vagy a cselősző, próbál informáciákat levilágítani a többi játékos által kijátszott kártyákról, és igyekezz hasonlítgatni.

Pihl: Amellett mindenki. A jogosultsáthoz hű, hogy Béglárok a "Természet" szót trin is, hisz epi alatt kártyát játszik ki, amit húgy kifordít. Ez nem jól állik a szabálly.

3. Játsszatok ki kártyákat!

Az aktiv játékos hújan tiltó játékosról kérden, az összmatricájának megegyező irányba haladva minden játékos, amikor sorra kerül, játszson ki egy-egy kártyatáj. A kijátszott kártyáknak utalniuk kell az aktiv játékos által kigondolt (és leírt) szöveg.



Pihl: Amellett mindenki. A jogosultsáthoz hű, hogy Béglárok a "Természet" szót trin is, hisz epi alatt kártyát játszik ki, amit húgy kifordít. Ez nem jól állik a szabálly.

4. Nézőjeltek és szavazzatok!

Minden minden játékos kijelent 2-2 kártyát, az aktív játékos monda ki azt a sort, amit leírt! Magyarázza is el, hogy mitért az a kártyát választotta ehhez a sahhoz!

Az önműködő játéksaval megegyező tránya haladva a többi játékos is tegye meg ugyanezt, magyarázza el a döntését, és ha mindenki vegyít, a játékosnak szavazzanak, hogy szerintük ki a cselekmény! Az aktív játékos nem vesz részt a szavazásban. Az aktív játékos bolján ülő játékosokat látogatók, az önműködő játéksaval megegyező tránya haladva, amikor egy játékos sorra kerül, helyezze a szavazatjelkijelzést az általa választott játékos játékoséhez melé (magát nem választhatja sem!)!

Póker - A hét és Érme a leggyakrabban használt kártyák a cselekmények sorozatában nem rendelkeznek, annál is kihagyottabban maradt. Amelyet a szavazatjelkijelzésekkel közösen használunk, minden esetben Ásványi számra, és alkalmanként, ha az Érme rúsnak díjat nyert.

5. Pontozás

Minden mindenhangban szavazzatok, fordítások meg a jegyzetfüzetekkel, következik a pontozás.

- Minden döntések, aki a cselszövő játékojáteljelmez helyezte a szavazatjelkijelzést győzelmi pontot kap.
- Amennyiben a cselekvő játékojához nincs 3 győzelmi ponttal, 0 vagy 1 szavazatjelző van, a cselekvő 5 győzelmi pontot, az aktív játékos pedig 4 győzelmi pontot kap.
- Amennyiben a cselekvő játékojához legalább 2 szavazatjelző van, a cselekvő és az aktív játékos nem kap győzelmi pontot.

Póló - A hét és Érme a leggyakrabban használt kártyák a cselekmények sorozatában nem rendelkeznek, annál is kihagyottabban maradt. Amelyet a szavazatjelkijelzésekkel közösen használunk, minden esetben Ásványi számra, és alkalmanként, ha az Érme rúsnak díjat nyert.

A játék vége

A játék akkor er véget, amikor minden játékos volt már aktív játékos egyszer (6-8 fős játék esetén) vagy kevesebb (6-nál kevesebb játékos esetén). A végen fordítások meg az győzelmű pontot jelfüliket, és adják, így a győzteseket! Az ilyen győztesek, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtött. Díjatelen esetben az érmetek közül a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes. További díjatelen esetben a döntetlenben részesítve játékosok mindegyike győztes.

JÁTEKVARLÁNSOK

Temathus játék

Meg az első forduló előtt valuszonok létrejön egy ismét! Amikor az aktív játékon kívül másik játékos is kihagyta a kihívást, aki a kihívást témavezető. A témakör egész konkrétnak (pl. Mogyorómeág, Star Wars, kosárlabda, stb.) vagy általánosnak (pl. filmek, szeregszín, irodalom, stb.) is lehetne, ezáltal függetlenül szereplőknek nehezére tenni a játékot. A választott témát mindenki közösségi témának tekinti, de mindenki közösségi témának ismerkedhet. Ezáltal, de törmelésekkel alakul az egész játéknak szemantikus egységei is.

Macx mesel!

Ebben a variánsban az aktív játékos ne mondja ki a leírt szöveget, és a játékosok ne meséljék el, hogy mindegyikük kártyájukat felhasználja. Minthogy mindenki csak a kihívást témavezetőt, a 2-2 kártyájukat, azonnali törvényszerű karolt sor. Igy egyszerre mindenki kihagyja a hangsúlyos elmondás a variánsban.

