256mm

128mm

128mm

183mm

Face

Back

YKON!

8+
20’
2-6

ELŐKÉSZÜLETEK:

Minden játékos vegyen magához egy sablont, egy ceruzát és két lapot a tömbből.

Az egyik lap a rajzokhoz kell, a másikra a pontokat írjátok.

Keverjétek meg a szókártyákat és tegyétek őket le az asztalra lefordítva, hogy senki ne lássa a szavakat.

Ha időkorláttal szeretnétek játszani, indítsatok el egy virtuális stoppert egy okostelefonon, vagy használjatok bármilyen más időmérő megoldást.

Ha haladóbb kihívást szeretnétek, rajzonként legfeljebb öt alakzatot használjatok.

A JÁTÉK TARTALMA:



• 96 db szókártya



• 6 db ceruza



• 6 db sablon



• 1 db vászonzsák



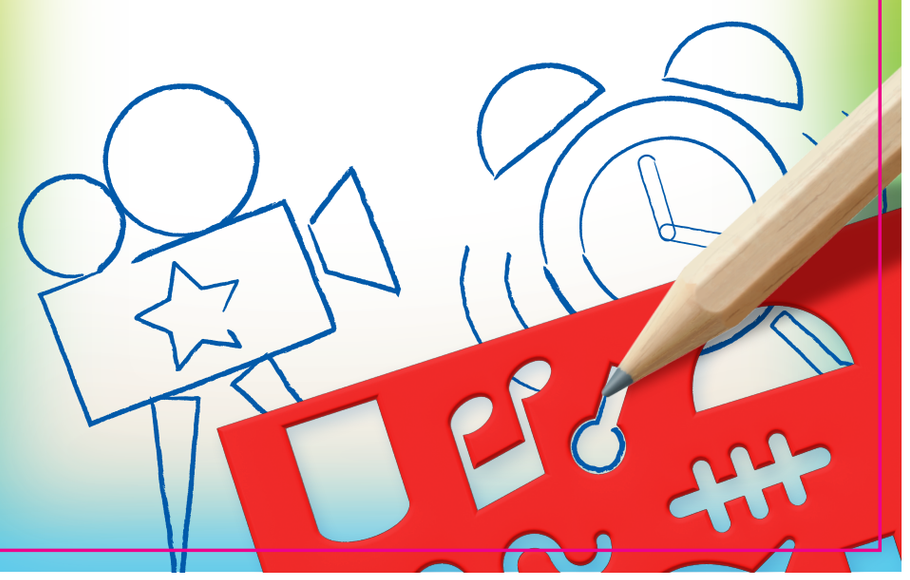
• 1 tömb rajz- és pontozólap
A tömb lapjai kétoldalasak: az egyik oldalon a körönkénti rajzolós mezők vannak, a másik oldalon pedig a pontozótáblázat.

Yohan Goh

YKON!

Rajzolj könnyedén, találd ki villámgyorsan!

**Rajzold meg a sablonok segítségével a feladványokat!
Találd ki a többiek szavait és gyűjts pontokat a jó tippekkel.
Pontot ér az is, ha mások eltalálják a te feladványodat.
Rajzolj bátran akkor is, ha nem vagy profi!**



HOGYAN JÁTSSZUNK?

Minden kör három részből áll: rajzolás, tippelés és pontozás.

RAJZOLÁS

Osszatok ki minden játékosnak egy szókártyát. Mindenki nézze meg a saját szavát, de ne árulja el a többieknek! Amikor mindenki tudja, mit kell rajzolnia, indítsátok el a stoppert (ha használtok), és mindenki kezdjen rajzolni a következő szabályok szerint:

1. A rajzot az adott körhöz tartozó mezőbe készítsétek, és csak a sablonon lévő alakzatokat használhatjátok.

2. Az alakzatokat teljes egészében meg kell rajzolni, pont úgy, ahogy a sablonon szerepelnek. Nem rajzolhattok le csak egy darabot belőlük, viszont összerakhatjátok, kombinálhatjátok őket egymással.

3. (Opcionális) Ha lejár az idő, senki nem rajzolhat tovább.

Minél többen kitalálják a szót, amit lerajzoltál, annál több pontot kapsz.

TIPPELÉS

Miután lejárt a rajzolási idő, tegyétek a szókártyákat a zsákba, majd adjatok hozzá két véletlenszerűen húzott kártyát azok közül, amiket ebben a körben nem használtatok. Ezek lesznek a csapdaszavak.

Ezután tegye ki mindenki a rajzát az asztalra úgy, hogy jól látható legyen a játékosok számára.

Húzzatok ki egy szókártyát a zsákból, és tegyétek az asztalra. Mindenki nézze meg a kihúzott szót, majd a kirakott rajzok között keresse meg, melyik rajz illik hozzá.

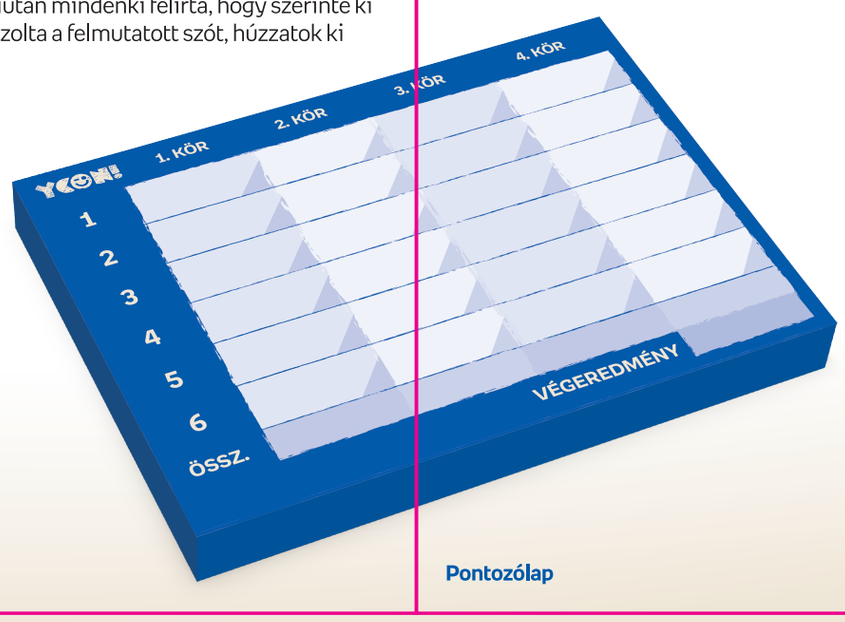
Minden játékos titokban beírja a választáblázatába a felmutatott szóhoz tartozó sorszám mellé annak a játékosnak a nevét, akiről azt gondolja, hogy ő rajzolta. Úgy írd, hogy senki ne lássa. Ha szerinted senki sem rajzolta, írd azt, hogy „csapda”.
Ha a felmutatott szó a te szavad, akkor a saját nevedet írd be.

Miután mindenki felírta, hogy szerinte ki rajzolta a felmutatott szót, húzzatok ki a zsákból egy újabb kártyát, tegyétek az előző mellé egy sorba, és ugyanígy folytassátok, amíg ki nem húzzátok az összes kártyát a zsákból.

Fontos: Miután egy szót hozzárendeltél egy játékoshoz, vagy „csapdaként” jelölted, azt utólag már nem cserélheted át másra, viszont ugyanahhoz a játékoshoz akár több szót is hozzárendelhetsz.

2 FŐS JÁTÉKBAN

Ha valaki kitalálja az ellenfele szavát, 1 helyett 2 pontot kap.



Pontozólap

PONTOZÁS

Miután a zsákból az összes szót kihúztátok, olvassátok fel őket egymás után, az elsőtől kezdve. Ilyenkor mindenki elmondja, hogy az ő szava volt-e, ha pedig senki sem vállalja, akkor kiderül, hogy az "csapda" volt-e.

Minden helyesen hozzárendelt szóért (akár játékoshoz tartozott, akár csapda szó volt) 1 pontot írjatok a szó melletti, jobb oldali sarokba.

A saját szavadnál annyi pontot kapsz, ahány játékos eltalálta.

A rosszul hozzárendelt szavakért nem jár pont.

Mindenki felírja a pontjait szavanként, majd a végösszeget beírja a lap alján lévő pontjelzőbe.

A kör végén mindenki balra adja az ikon sablonját, és jöhet a következő kör ugyanígy: minden játékos kap egy új szókártyát.

A JÁTÉK VÉGE

Négy kör után adjátok össze a megszerzett pontokat. Aki a legtöbbet gyűjtötte, megnyeri a játékot.