

DÉJÀ VU

Szerző: Heinz Meister

Illusztráció: Jan Saße

Játékosok: 2-6

Ajánlott: 8 éves kortól

Játékidő: 15 perc

Tartalom

36 kártya



36 tárgy



A cél

Tegyétek próbára az emlékezőképességeteket! Sorban egymás után fordítsátok fel a lapokat. Aki úgy gondolja, hogy egy tárgy képét másodszor látja, az kapja el azt a tárgyat középről. Ha hibázott, akkor kiesik a fordulóból. A győztes az, aki a legtöbb tárgyat gyűjtötte.

Az előkészületek

Keverjétek össze a kártyákat, és három lapot megnézés nélkül tegyetek félre. Ezeknek a lapoknak majd a forduló végén lesz jelentőségük. A maradék lapokból alakítsatok ki egy lefordított húzópaklit az asztal közepén. Hagyjatok a pakli mellett egy kevés helyet a lerakópaklinak, ami a játék közben alakul ki majd. Fektesseitek a pakli köré a 36 tárgyat úgy, hogy a tárgyak ne fedjék egymást és mindenki jól láthassa azokat. Kezdődhet a játék!



A játékmenet

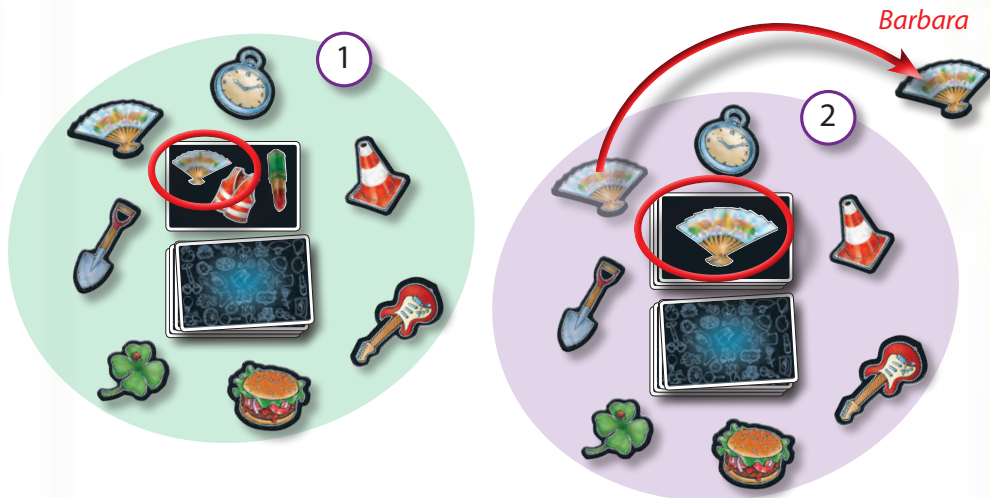
Sorban egymás után fordítsátok fel egy-egy lapot a húzópakliból és tegyétek felfordítva a lerakópaklira. Figyeljétek meg a lapokon látható tárgyakat. Ügyeljétek arra, hogy a lerakópaklinak mindig csak a legfelső lapja legyen látható.

A kártyát mindig magatoktól kifelé irányban fordítsátok fel!



Kapjatok el egy tárgyat!

Minden tárgy két kártyán szerepel. Amikor úgy gondoljátok, hogy egy tárgy képét másodszor látjátok, akkor kapjátok el azt a tárgyat középről. Aki elsőként kapja el a tárgyat, az leteheti azt maga elé. Bármikor bármelyik tárgyat elvehetitek középről, nem csak azt, amelyik képét éppen megláttátok.

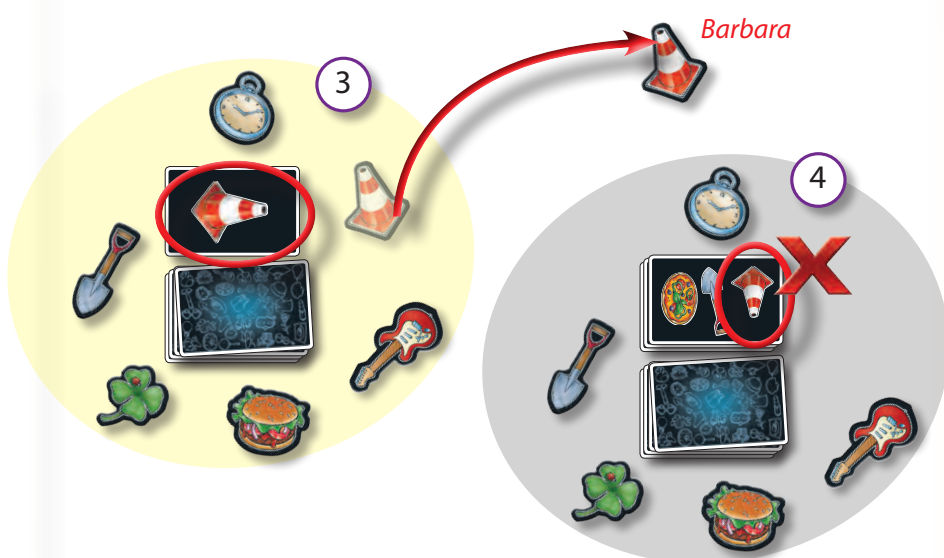


András, Barbara, Cintia és Dani egymás után fordítják fel a lapokat. Barbara úgy gondolja, hogy most látja a legyezőt másodszor, ezért villámgyorsan elkapja középről a legyezőt, és leteszi maga elé.

Figyelem! Aki elvett egy tárgyat, az már nem teheti vissza azt.

Hibáztál?

A játék folyamán figyeljetelek arra, hogy ki milyen tárgyat vett el. Ha feltűnik egy olyan tárgy képe, amelyik már valaki előtt fekszik, akkor az a valaki nyilvánvalóan hibázott. Elvette a tárgyat azelőtt, hogy azt másodszor látta volna a kártyákon. Aki ilyen hibát követett el, az azonnal kiesik a fordulóból. Nem vehet el több tárgyat középről, sőt az értékelésben sem vehet részt. Azok a tárgyak, amiket összegyűjtött a forduló végéig elötte maradnak. A többiek nem vehetnek el belőlük.



A játékosok további kártyákat fordítanak fel. Barbara úgy gondolja, hogy másodszor látja a bóját, ezért elveszi középről a bóját. Valójában csak egyszer láthatta azt. Ez akkor derül ki, amikor nem sokkal ezután ténylegesen feltűnik a bója képe másodszor. Barbara kiesett a fordulóból.

A pontozás

Felfordítottátok az utolsó kártyát is, és már senki sem akar elvenni középről egy tárgyat sem? Akkor kezdhettek a pontozást. Fordítsátok fel azt a három kártyát, amit a forduló elején félreraktatok. Ekkor kiesik a fordulóból az a játékos, aki előtt olyan tárgy fekszik, amelyik a három felfordított kártya valamelyikén látható. Mindenkinek íratok fel minden tárgyért, amit megszerzett 1 pontot – természetesen csak azoknak, akik nem estek ki a fordulóból.

Kezdjétek el a következő fordulót!

Játszatok egymás után három fordulót. A fordulók előkészítése és menete az eddig megismertek szerint történjen. Természetesen az előző fordulóban kiesett játékosok ismét játékba kerülnek.

A játék vége

A játéknak a 3. forduló után vége. A győztes az, aki a három forduló során a legtöbb pontot gyűjtötte.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!