

CONCEPTTM

Concept într-un minut

Descrierea jocului

În Concept, scopul vostru este să ghiciți cuvinte prin asociere cu pictograme. O echipă de doi jucători – vecini la masă – alege un cuvânt sau o frază pe care ceilalți jucători trebuie să le ghicească. Acționând împreună, ei plasează piese, în mod logic, pe pictogramele disponibile pe tabla de joc. Primul jucător care descoperă cuvântul sau fraza primește 2 puncte victorie, echipa primește la fel puncte, iar jucătorul care termină cu cele mai multe puncte câștigă.

Exemple:



Un lichid alb care este și ceva ce poate fi mâncat? Bineînțeles că este **laptele**.

.....



Acum lichidul este roșu în loc de alb? **Ketchup**, poate, sau **vin roșu**.

.....



Aici cautăm un animal care este asociat cu apa. Ce ne vine prima dată în minte? Un **pește**.

.....

Concept ne permite mai mult decât descoperirea de hrană sau animale. Dacă vă indicăm:



Aceasta este o **drujba**, care este, o unealtă mecanică care taie lemnul.

.....

Concept nu este limitat la cuvinte simple, de asemenea, este posibil să ghiciți persoane faimoase:



Un bărbat al artelor cu urechea tăiată? Ați ghicit? Este **Vincent van Gogh**, desigur!

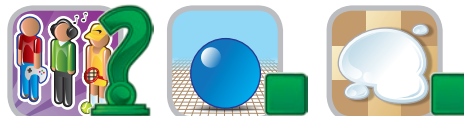


Ați observat că până acum am folosit un pion și cuburi într-o singură culoare. Adăugând pionii și cuburile în culori **diferite**, puteți adăuga sub-concepte pentru a clarifica conceptul principal căutat.

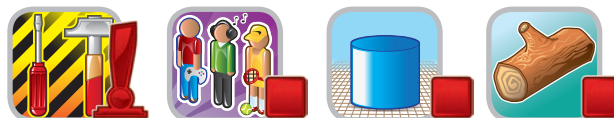


Aici cautăm o clădire metalică aflată într-o locație sau țară asociată cu culorile albastru, alb și roșu (și nu o clădire care este albastră, albă și roșie). Se pare că vă uitați după **Turnul Eiffel**.

.....



Cautăm după o activitate sau un sport care folosește o minge albă. Haideti să adăugăm un sub-concept pentru a restrânge posibilitățile:



Hmm, această activitate sau sport folosește o unealtă cilindrică din lemn. Acum adăugăm un alt sub-concept:



Țara este Statele Unite, deci vorbim despre **baseball**!

Retineți că am desemnat conceptul principal cu pionul verde, apoi am adus unul sau mai multe sub-concepte în joc pentru a-l clarifica pe cel principal.

Găsiți mai multe exemple la sfârșitul acestui regulament.

Componente:

- 1 tabla de joc cu pictograme generale
- 5 seturi de pionii și cuburi:
 - 1 set **verde** constând din pionul conceptului principal (semnul mare de întrebare) și 10 cuburi
 - 4 seturi (**albastru**, **rosu**, **galben**, **negru**) fiecare constând dintr-un pion pentru sub-concept (semnul exclamării) și 8 cuburi
- 110 carti Concept, fiecare cu 9 cuvinte/fraze în trei categorii de dificultate: **Usor**, **Greu** și **Competitiv**.
- Jetoane pentru puncte victorie Simple și Duble (Simplu valorează 1 VP, în timp ce Dublu valorează 2 VP)
- 2 fise de ajutor pentru jucători
- 1 bol pentru depozitare



Regulile jocului

Instalarea jocului:

Plasati tabla de joc cu pictograme în centrul mesei astfel încât să ajunga și să aibă acces ușor la ea toți jucătorii. Amestecați pachetul de carti Concept și plasati-le cu fața în jos, apoi faceți o gramada de 12 jetoane VP Duble și o mulțime de jetoane VP Simple. Plasati pionii și cuburile în bol: ele reprezintă uneltele necesare ghicirii cuvintelor! Acum determinați, în orice fel doriți care echipa formată din cei doi parteneri, vecini la masă, va începe prima.

Runda de joc:

Echipa trage o carte Concept și selectează un cuvânt sau o frază din lista, pe care ceilalți jucători le vor ghici. Pentru primele jocuri, vă recomandăm să alegeți un cuvânt Usor.

Retineti ca cuvintele Competitive necesita o experienta mare de joc.

Plasati mai întâi pionul pentru conceptul principal pentru a reprezenta cuvântul ce trebuie ghicit, apoi plasati cuburi de aceeași culoare pentru a clarifica conceptul principal. Apoi, dacă este necesar, dezvoltati sub-concepte plasând pionii suplimentari și cuburi în culorile corespunzătoare (vedeti exemplele).



Primul jucător care găsește soluția câștigă 1 jeton Dublu (valoare 2 VP), în timp ce fiecare membru al echipei care a ghicit cuvântul câștigă 1 jeton Simplu (valoare 1 VP). Apoi următorii doi jucători, în sens orar, în jurul mesei, iau o nouă carte pentru a alege un cuvânt pe care să îl ghicească ceilalți.

Clarificari:

- Ceilalți jucători pot încerca să ghicească conceptul cât de des doresc.
- Membrii echipei pot spune "da" când ceilalți dau un răspuns bun sau urmeza direcția corectă a ideii, însă nu pot comunica în mod direct cu ceilalți jucători.
- Ordinea în care membrii echipelor plasează cuburile poate fi importantă. Nu ezitați să eliminați cuburi și să le plasați din nou pentru a scoate în evidență ordinea în care ele apar.
- Membrii echipelor ar trebui să vorbească și să se concutele, discret, unul cu celălalt, fiind posibil ca ei să nu găsească în aceeași direcție când vine vorba de indicii!
- Membrii echipelor pot plasa cuburile după cum doresc; ei NU sunt obligați să execute runde atunci când fac asta.
- Membrii echipelor pot folosi câți pionii și cuburi doresc pentru a-i ajuta pe ceilalți în ghicirea cuvântului, dar trebuie să aibă grija să nu îi încurce pe ceilalți jucători cu prea multe informații. Nu există o limită sau penalitate pentru numărul de piese folosite!
- După un timp, dacă nimeni nu ghicește cuvântul, membrii echipei aleg un al treilea jucător să îi asiste. Dacă în ciuda acestui ajutor, nimeni nu ghicește corect, jucătorii renunță la cuvânt și nimeni nu punctează în această rundă.
- Fisele de ajutor contin o listă, nu completă, cu sensurile pictogramelor generale. Aveți posibilitatea de a citi descrierile pentru a descoperi multitudinea de sensuri posibile.
- Dacă ceilalți jucători nu se mai descurcă, membrii echipei pot curăța tabla de joc de pionii și cuburi, apoi să dea din nou indicii urmând o altă cale.

Finalul jocului:

Odata ce au fost revendicate 12 jetoane VP Duble, jocul se termină. Jucătorul sau jucătorii care au cele mai multe VP câștigă jocul.

Cuvântul editorului:

- În timpul sesiunilor extinse de testare, în cele din urmă am abandonat sistemul de punctare și am păstrat doar plăcerea de a ghici și de ne fi ghicite cuvintele. Puteti face la fel, și distracția va fi la fel de mare!
- În ceea ce privește nivelul de dificultate, noi am decis să nu acordăm multe puncte pentru cei care ghicesc cuvinte din categoriile Greu sau Competitiv. Dacă doriți, puteți recompensa acest nivel de dificultate dând 1 sau 2 VP în plus echipei și jucătorului care a ghicit cuvântul.

Exemple suplimentare:

Concept este un joc care poate fi personalizat. Folositi materialele cum credeti de cuviinta! Toate ideile, chiar si cele nebunesti, pot functiona – atâta timp cât ceilalti jucatori va pot înțelege. Aici avem mai multe exemple:



Un conflict si o multime de piese be barbat? Acesta este **razboiul**!



Un film fictiv cu doi barbati de marimi diferite? Înca nu ati gasit un raspuns? Haideti sa adaugam un sub-concept.

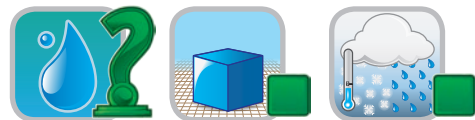


Aa, filmul este alb-negru. Trebuie sa fie **Stan si Bran**.



Un animal mare, verde care este batrân sau de demult? Un **dinozaur**.

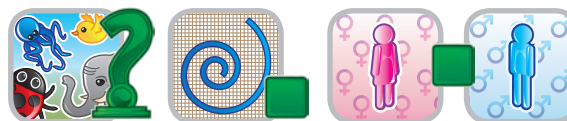
Pictogramele universale au câteva sensuri similare, cu înțelesuri diferite ce pot fi folosite pentru efect mai mare:



Un **cub de gheata**, aici fiind folosit "rece" pentru a indica temperatura.



Aici "rece" indica anotimpul iarna, ajutând jucatorii în ghicirea **Craciunului**, o vacanta sau un eveniment care presupune si existenta jucariilor.



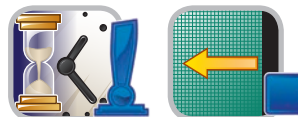
Acest set de indicii arata un **melc**, despre care se stie ca este hermafrodit.



Cautam un barbat a carui munca implica lupta. Un boxer? Cineva din armata? Haideti sa adaugam un sub-concept.



Recunoastem steagul Japoniei, dar înca nu suntem lamuriti. Adaugati un alt sub-concept.



Aa, este un luptator din trecut - un **samurai**!



Deci avem o slujba pentru barbati. Spune-mi mai mult.



Un animal mare, rapid, maro este acum parte a conceptului, dar cum?



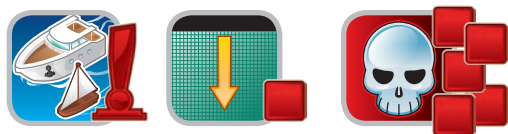
Barbatul este deasupra sau dedesubt, sau mai mare decât animalul. Hmm...



Avem ca tara Statele Unite, deci este un **cowboy**!



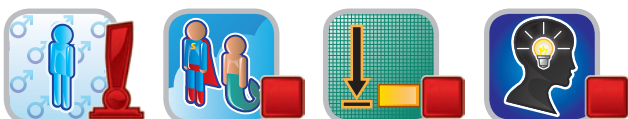
Este vorba despre un actor sau un regizor.



O nava merge în jos - se scufunda, și sunt multi morti.
Trebuie sa fie Titanic, deci este vorba despre **Leonardo DiCaprio!**



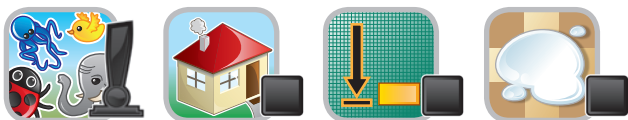
O carte de benzi desenate, banuiesc. Ce urmeaza?



Un personaj masculin, mic, care este gânditor sau inteligent.



Un personaj masculin, mare, îmbrăcat în albastru și alb.



Un mic animal de casa alb.



Iar cei doi barbati lupta cu italienii din vechime? Timpul romanilor! **Asterix și Obelix!**

Traducere și adaptare Militaru Robert
games_manger@yahoo.com



Ce bautura galbena va face la petreceri capul sa se învânteasca? **Sampania!**

MERITE



Autori:

Alain Rivollet și Gaëtan Beaujannot



Dezvoltare:

"Belgienii cu sombrero" a.k.a. Cédric Caumont și Thomas Provoost



Grafica și tehnoredactare:
Éric Azagury și Cédric Chevalier



Director productie:
Guillaume Pilon



Director tehnoredactare:
Alexis Vanmeerbeeck



Corectura regulament:
Ann Pichot, Axel Koszo



Traducere:

W. Eric Martin și Éric Harlaux



Mulumiri lui:

Yannick Mescam și Emilie Fleuret, Denise Stallings,
participanților la Belgoludique și Gathering of Friends.

Concept este un joc de la REPOS PRODUCTION.
Rue Lambert Vandervelde, 7 • 1170 Brussels - Belgium
www.rprod.com • +32 471 95 41 32
© REPOS PRODUCTION 2013. TOATE DREPTURILE REZERVATE.

Materialele din acest joc folosesc anumite denumiri și mărci comerciale indiferent dacă acestea sunt înregistrate sau nu, care sunt proprietatea detinatorilor de drept. Acest joc și folosirea acestor materiale nu sunt sponsorizate sub nicio formă, sprijinite, mandatate sau aprobate de titularii acestor mărci, inclusiv drepturile rezervate. Aceste materiale pot fi folosite numai pentru propriul amuzament.

