

KONCEPT™

Koncept w skrócie

Wprowadzenie

W grze Koncept twoim celem jest odgadnięcie słów poprzez skojarzenie ze sobą pozornie odrębnych symboli. Drużyna złożona z dwóch graczy – sąsiadów przy stole – wybiera słowo lub frazę, którą pozostali gracze mają za zadanie odgadnąć. Działając wspólnie, umieszczają pionki na symbolach na planszy. Pierwszy gracz, który odgadnie hasło otrzymuje 2 punkty, a gracz który w trakcie gry zdobędzie ich najwięcej zostanie zwycięzcą.

Przykłady:



Biały płyn spożywczy? To musi być mleko!



A czerwony? Wino.



Szukamy zwierzęcia żyjącego w wodzie. Co przychodzi na myśl jako pierwsze? Ryba.

Koncept to więcej kategorii niż tylko jedzenie i zwierzęta.
Jeśli podpowiem ci coś takiego:



To chodzi mi o piłę mechaniczną, czyli narzędzie do cięcia drewna.

Koncept nie ogranicza nas do odgadywania jedynie pojedynczych słów.
Możemy również odgadywać nazwiska znanych osób:



Artysta, który odciął sobie ucho? Już wiesz?
Oczywiście chodzi o Vincenta Van Gogha!



Być może zauważyłeś, iż dotychczas używaliśmy pionków tylko jednego koloru. Możesz jednak używać innych kolorów, aby do poszukiwanego hasła dodać podkategorie.



Szukamy zatem budynku z metalu położonego w kraju w jakiś sposób powiązanego z kolorami: niebieskim, białym i czerwonym (kolory dotyczą położenia, a nie samego budynku). Wygląda więc na to, że obiektem naszym poszukiwań jest Wieża Eiffla.



Szukamy sportu, w którym używa się białej piłki.
Dodajmy podkategorie, aby zawęzić obszar poszukiwań:



Hmm, w tym sporcie używa się także drewnianego narzędzia o podłużnym kształcie.
Dodajmy kolejną podkategorie:



Krajem są najwyraźniej Stany Zjednoczone... więc mówimy o bejsbolu!

Uwaga:

Mamy więc kategorię główną (oznaczoną zielonym pionkiem) i możliwość dodania jednej lub kilku podkategorii dla jej uściślenia. Podkategorie są bardzo pomocne, zapewniają podpowiedzi prowadzące do odgadnięcia hasła.

Więcej przykładów znajdziecie na końcu niniejszej instrukcji.

Komponenty:

- 1 plansza z symbolami
- 5 zestawów pionków:
 - 1 zielony zestaw składający się z pionka Głównej Kategorii (duży znak zapytania) i 10 kosteczek;
 - 4 zestawy (niebieski, czarny, czerwony, żółty), z których każdy składa się z pionka Podkategorii (wykrzyknik) i 8 kosteczek
- 110 kart z hasłami; na każdej 9 słów/fraz o trzech poziomach trudności: łatwym, trudnym i mistrzowskim;
- żetony pojedynczych i podwójnych punktów zwycięstwa (podwójne są warte 2 PZ, pojedyncze 1 PZ);
- 2 pomoce gracza;
- 1 miseczka.



Zasady gry

Przygotowanie:

Położcie planszę pośrodku stołu, tak aby wszyscy gracze mieli do niej dostęp i przede wszystkim dobrze ją widzieli. Potasujcie talię kart z hasłami i połączcie w zakrytym stosie. Następnie utwórzcie stos składający się z 12 żetonów podwójnych punktów zwycięstwa i wielu żetonów punktów pojedynczych. Umieście pionki i kosteczki w miseczce: są niezwykle cennymi narzędziami do odgadywania haseł! Na koniec wybierzcie w dowolny sposób pierwszą drużynę (dwie osoby siedzące obok siebie), które rozpoczną rozgrywkę.

Przebieg tury:

Drużyna dobiera kartę i wybiera jedno słowo lub frazę, które będą odgadywane przez pozostałych graczy. Podczas pierwszych rozgrywek zalecamy wybór haseł z „łatwej” kategorii.

Uwaga: kategoria „mistrzowska” wymaga bardzo dobrej współpracy i znajomości gry przez wszystkich graczy.

Położcie wpieryw na planszy pionek Kategorii Głównej, aby reprezentował odgadywane hasło, a następnie rozmieście kosteczki w tym samym kolorze, aby ją dookreślić. Następnie, jeśli czujecie taką potrzebę, rozmieście na planszy pionki Podkategorii i dookreślajcie je kosteczki w tych samych kolorach (patrz: przykłady).



Pierwszy gracz, który odgadnie hasło zdobywa 1 żeton podwójnych punktów zwycięstwa (wart 2 PZ), a gracze drużyny wybierającej hasło otrzymują po 1 żetonie pojedynczego punktu (wartym 1 PZ).

Następnie do wskazywania hasła przystępuje kolejna para przy stole, czyli osoby siedzące po lewej stronie graczy, którzy zakończyli właśnie swoją turę.

Objaśnienia:

- Gracze mogą podejmować dowolną liczbę prób odgadnięcia hasła.
- Członkowie drużyny powinni konsultować się ze sobą w taki sposób, aby odgadujący ich nie słyszeli. Zalecamy, aby gracze uzgadniali ze sobą swoje poczynania, gdyż ich skojarzenia mogą iść zupełnie innymi torami.
- Członkowie drużyny mogą mówić „tak”, gdy pozostali gracze idą dobrym tropem, ale poza tym, nie mogą w żaden sposób bezpośrednio porozumiewać się z graczami odgadującymi hasło.
- Członkowie drużyny mogą rozmieszczać kosteczki według własnego uznania; nie muszą robić tego na zmianę itp.
- Kolejność, w jakiej na planszy rozmieszczane są kosteczki może być istotna! Członkowie drużyny mogą pokazać jeszcze raz kolejność, w jakiej zaznaczali kolejne symbole.
- Członkowie drużyny mogą użyć tyłu pionków i kosteczek, ile chcą, ale powinni uważać, aby nie zarzucić odgadujących zbyt wieloma informacjami. W grze nie przewidziano żadnych ograniczeń (ani tym bardziej, kar) co do liczby wykorzystywanych elementów.
- Jeśli w ciągu pewnego czasu nikt nie odgadnie hasła, członkowie drużyny wybierają trzeciego gracza do pomocy. Jeśli pomimo pomocy, nikt nie odgadnie hasła, gracze odkładają kartę z hasłem na bok i nikt nie zdobywa punktów w tej turze.
- Pomoce gracza zawierają pokazaną listę znaczeń dla symboli znajdujących się na planszy. Zapoznajcie się z ich opisami, aby odkryć bogactwo możliwych znaczeń.
- Jeśli gracze nie potrafią odgadnąć hasła i nawet nie podążają właściwym tropem, możecie usunąć wszystkie lub część podpowiedzi z planszy i rozmieścić je na nowo komponując inną ścieżkę skojarzeń.

Koniec gry:

Gra dobiega końca po wyczerpaniu się wszystkich 12 żetonów podwójnych punktów. Gracz lub gracze, którzy zdobyli najwięcej punktów zostają zwycięzcami.

Uwagi wydawcy:

- Podczas wielu testów, jakie przeprowadziliśmy, zrezygnowaliśmy w naszym gronie z punktowania i cieszyliśmy się samą ideą odgadywania haseł. Zachęcamy i Was do takiego podejścia i mamy nadzieję, że przyniesie Wam ono tyle radości, ile przyniosło nam!
- W toku testów uznaliśmy także, iż system punktacji nie będzie się zmieniał wraz ze zwiększaniem się poziomu trudności. Ale grający mogą zdecydować się na zwiększenie liczby przyznawanych punktów za odgadywanie haseł na wyższych poziomach o 1 lub 2 PZ.

Dalsze przykłady:

Koncept jest grą elastyczną i podatną na drobne zmiany i nowinki w zasadach. Zadowolenie graczy jest wartością nadrzędną! W grze mogą się sprawdzić nawet najbardziej szalone pomysły, o ile wszyscy gracze je rozumieją. Oto przykłady:



A jeśli umieścić dużo elementów na polu Mężczyzny? To będzie oznaczało wojnę!



Nikt nie odgadł? Dodajmy podkategorie

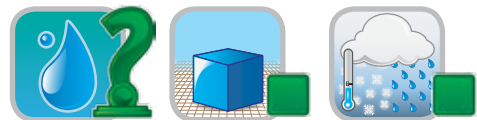


Flip i Flap!



Duże zwierzę, bardzo stare lub żyjące przed wieloma laty? Dinozaur!

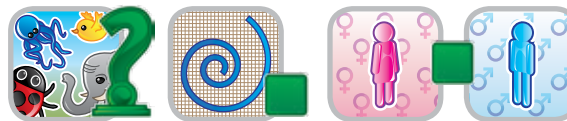
Uniwersalne symbole posiadają kilka podobnych, ale jednak różnych znaczeń, które mogą zdecydować o sukcesie odgadujących:



Kostka lodu. Określenie „zimno” zostało tu użyte do wskazania temperatury.



W tym przypadku „zimno” ma naprowadzić odgadujących na zimę i przerwę świąteczną.



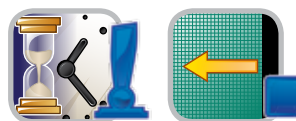
To ślimak, który, jak wszyscy wiedzą, jest obojniakiem.



Szukamy kogoś, czyja praca związana jest z walką. Bokser? Wojskowy? Chyba trzeba dodać podkategorie.



My rozpoznajemy flagę Japoni. Kolejna podkategoria?



Ach, więc to japoński wojownik z przeszłości. Samuraj!



Hmm, typowo męski zawód...



Pojawiło się duże, szybkie, brązowe zwierzę? Ale jakie?



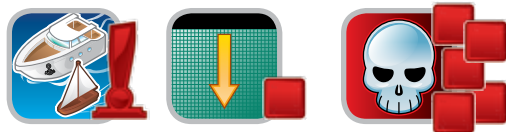
Teraz do układanki dochodzi zwierzę z człowiekiem na grzbiecie...



Państwem są niewątpliwie Stany Zjednoczone, więc chyba chodzi o kowboja!



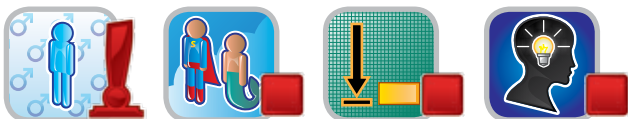
Statek skierowany w dół, czyli tonie... i jest dużo ofiar.



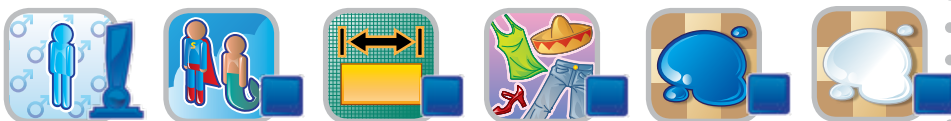
To musi być Titanic, a to z kolei oznacza, że poszukiwanym jest Leonardo DiCaprio!



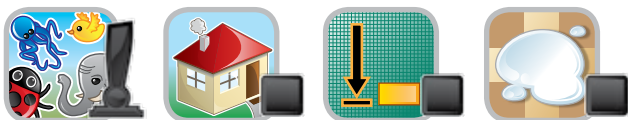
Bezapelacyjnie, komiks.



Hmm, rezolutna lub sprytna postać...



Duża postać w biało-niebieskim ubraniu?



I do tego białe zwierzątko domowe!



Czyli dwóch mężczyzn walczących z Włochami w dawnych czasach? Aaa, walczyli z Rzymianami! Toż to Asteriks i Obeliks!



A cóż to za żółty napój, idealny na imprezy, który powoduje zawroty głowy? Jak nic, mowa o szampanie!

AUTORZY I PODZIĘKOWANIA



Autorzy:

Alain Rivollet i Gaëtan Beaujannot



Opracowanie projektu:

**„The Belgians with Sombreros”,
a.k.a. Cédric Caumont & Thomas Provoost**



Kierownik DTP:

Alexis Vanmeerbeek



Kierownik produkcji:

Guillaume Pilon



Ilustracje i DTP:

Eric Azagury a Cedric Chevalier



Korekta instrukcji:

Ann Pichot, Axel Koszo



Tłumaczenie:

Monika Żabicka

Wydanie i dystrybucja w Polsce :

Rebel Sp. z o.o.

ul. Matejki 6 • 80-232 Gdańsk

<http://wydawnictwo.rebel.pl>

Gra wydawnictwa REPOS PRODUCTION
Wydana przez SOMBREROS PRODUCTION
© Sombreros Production (2014) • All rights reserved.
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium
www.rprod.com • +32 471 95 41 32



Gra zawiera powszechnie rozpoznawalne nazwy handlowe i znaki handlowe, zarejestrowane i nie, których użycie, jak i samej gry, nie jest w żaden sposób sponsorowane ani zaaprobowane przez prawnych właścicieli tych znaków. Zawartość gry jest przeznaczona wyłącznie do użytku prywatnego.