

illusion



Wolfgang Warsch

Mennyi szint látsz valójában?

Játékosok: 2-5 személy

Korhatár: 8 év felett

Játékidő: kb. 15 perc

Tartalom

12 nyíl-kártya



3-3 piros, sárga,
zöld és kék színű

98 színkártya



Előlap



Hátlap

A színkártyák hátlapjain meg van adva, melyik színből hány százalék látható a kártya előlapján.

Megjegyzés: A százalékokba az előlapnak a fehér mezejét is beleszámítottuk (de a szürke keretet nem).

A játék lényege

Minden körben a nyíl színe fogja meghatározni, **melyik szín** van játékban. A nyíl irányába építjük a kártyasort úgy, hogy **a megadott szín aránya** a kártyákon a nyíltól távolodva **egyre magasabb** (vagy ugyanakkora) kell, hogy legyen.



A zöld szín arányának jobbra haladva kártyáról kártyára egyre magasabbnak kell lennie. A nyíl melletti kártyán a zöld aránya csekély, az a mellett lévön már jó I

láthatóan több. A harmadik kártyán már sokkal több a zöld, és egészen a sor jobb végén lévő kártyán pedig már egészen sok. Eddig minden rendben!

Amikor egy játékosra kerül a sor, akkor két dolgot tehet: vagy megkérdőjelezi **az eddig fennálló sor helyességét**, vagy húz **egy újabb színekártyát** a pakliból, és a szerinte (remélhetőleg) helyes helyre beállítja a sorba.

Előkészületek

A **12 nyíl kártyát** megkeverjük, és **nyíllal lefelé** egy pakliba rakjuk az asztal szélén. A legfelső nyíl kártyát felfedjük, és **nyíllal felfelé** az asztal közepére helyezzük. A **98 színekártyát** szintén megkeverjük, és a színes előlapjukkal felfelé pakliba rendezzük az asztal szélén, a nyíl kártyás pakli mellé. A legfelső színekártyát levesszük a pakli tetejéről, és **színes oldalával felfelé** a nyíl mellé helyezzük, ezzel megkezdve a sort.

Figyelem: A színekártyákat úgy mozgassuk, hogy azok hátlapja (százalékok) **ne** látszódjon.

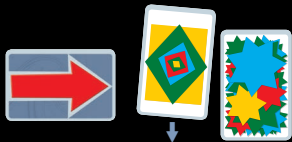


A legfelső nyíl kártyát (piros) felfedtük, és nyíllal felfelé az asztal közepére helyeztük. A legfelső színekártyát levettük a pakliról, és a nyíl mellé raktuk.

Játékmenet

A játékosok kisorsolják, ki kezd. A szerencsés játékos leveszi a színpakli legfelső lapját, és a már lerakott első színekártya mellé helyezi, annak bal vagy jobb oldalára, a nyíl irányának megfelelően.

Nagyon fontos: A színekártyák hátlapján lévő százalékokat semmiképpen sem szabad megnézni.



Tomi leveszi a legfelső színekártyát a pakliról, és a már elhelyezett első kártyához képest balra rakja. Tomi úgy gondolja, hogy ettől még a piros aránya a nyílnak megfelelően jobbra növekedik.

Az óra járásával egyező irányban következő játékoson a sor, hogy eldöntse: **elhiszi**, hogy az eddig lerakott **összes** kártya sorrendje helyes, vagy **meg is kérdőjelezheti** az eddig lerakott **összes** kártya sorrendjének helyességét.

→ Ha **elhiszi** a teljes színsor helyességét, akkor leveszi a színpakli legfelső kártyáját, és beállítja a már lerakott kártyák sorába; balra, jobbra vagy két kártya közé. A kártyákat a művelet után megint szépen egymás mellé rendezzük.

Megjegyzés: A már lerakott kártyák sorrendjén utólag nincs lehetőség változtatni.



Saci leveszi a következő színkártyát a pakliról, és a már elhelyezett kártyák közé rakja.

Megint az óra járásával egyező irányban következő játékoson a sor, hogy megállapítsa: **elhiszi**, hogy az eddig lerakott **összes** kártya sorrendje helyes, vagy **meg is kérdőjelezheti** az eddig lerakott **összes** kártya sorrendjének helyességét. Amíg valaki meg nem kérdőjelezi a sorrendet, a körök a szabályoknak megfelelően folytatódnak – és a kártyasor csak egyre növekszik.



Tasziló és Eszti egymás után jönnek, és további kettő szinkártyát állítanak be a sorba.

- Ha a soron lévő játékos **megkérdőjelezi** a teljes kártyasor helyességét, akkor hangosan ki kell mondania, hogy „szerintem a sorrend rossz”. Ezután az összes eddig lerakott szinkártyát megfordítja, hogy hátlapjuk legyen felfelé, és le tudja ellenőrizni a százalékok alapján, hogy helyes-e a sorrendjük. **A sorrend akkor helyes**, ha a nyíl által kijelölt irányba egyre növekszik a megfelelő szín aránya a kártyák hátlapján.

Figyelem! Ha két egymás mellett lévő kártyán ugyanakkora a százalék értéke, az is helyesnek minősül.



Tomí nem hisz Esztinek, aki előtte volt soron, és azt mondja, hogy szerinte a sorrend nem stimmel. Megfordítja mind az öt lerakott szinkártyát. És lám: a 16% után egy alacsonyabb érték (11%) következik – ez bizony nem helyes.

- Ha a játékos **helyesen kérdőjelezte meg** a sorrendet, mert abba legalább egy hiba csúszott (mindegy, hogy ki követte el ezt a hibát), a kételkedő jutalmául megkapja a sor el ejéről a nyíl kártyát.

Tomí joggal volt hitetlen, és zsákmányaként elveszi a piros nyíl kártyát.

- Ha a játékos nem helyesen kérdőjelezte meg a sorrendet (azaz a teljes sorrend

helyes volt), akkor az a játékos kapja meg a nyílkartyát, aki a kételkedő előtt az utolsó kártyát helyesen lerakta.

További játékmenet és a játék vége

A felhasznált szinkártyákat összegyűjtjük; ebben a játékban még egyszer már nem használhatjuk fel őket. Kezdődhet a következő kör. A követ kező kör előkészületei és menete a már leírt szabályoknak megfelelően történik. A következő kört az a játékos kezdi, aki az előző kör végén a nyílkartyát megszerezte. Addig tart a játék, amíg valaki 3 nyílkartyát össze nem gyűjt – ő lesz a győztes. Természetesen, tetszés szerint 12 kört is lehet játszani. Akkor az a játékos nyer, aki a legtöbb nyílkartyát gyűjti össze.