

GiftTRAP (Ajándékcsapda)

BEVEZETÉS

A tökéletes társasjáték 3-8 fő részére, akik éppen eléggé ismerik egymást ahhoz, hogy veszélyesek legyenek. Egyes pikánsabb ajándékok inkább felnőtt társaság szórakoztatására alkalmasak. Amikor a pénz nem akadály, s az ajándékok kényesebbé válnak, a megfelelő ajándék összepárosítása a megfelelő személlyel kiváló kiindulást nyújt egy szemfelyitő erejű beszélgetésre! Rontsd csak el a párosítást, s a beszélgetések minden bizonnyal a játék után is folytatódni fognak...

CÉL

A GiftTRAP célja, hogy a játékosok ugyanolyan tehetségesek legyenek az ajándékok adásában és fogadásában egyaránt. Légy te az első, aki mindkét jelzőjét a kezdő mezőtől (Go) a célig (Gifted) juttatja! Előre akkor léphetsz, ha egyrészt azokat az ajándékokat adod a többieknek, amelyeket valóban akarnak, másrészt azokat kapod meg, amelyeket te is a legjobban akarsz. Ha nem jön össze, hátra kell lépned.

GYŐZELEM

Nem elég eljutni a célig (Gifted), ott is kell maradni addig, amíg mindkét jelződ oda nem ér és ott is marad a forduló befejezésekor.

ELŐKÉSZÍTÉS

1. LÉPÉS – AJÁNDÉKOK

A játéktábla kihajtása után a négy különböző színű ajándékkártya-paklit helyezétek el a tábla mellett. A különböző színű paklik eltérő értékű ajándékokat jelölnek. Az osztó ezután fogja elhelyezni az ajándékkártyákat a játéktábla ajándékmezőire.

Fekete kártyák értéke: \$\$\$\$

Kék kártyák értéke: \$\$\$

Piros kártyák értéke: \$\$

Sárga kártyák értéke: \$



2. LÉPÉS – AJÁNDÉKCSOMAGOK

A játékosok kiválasztanak egy-egy színes ajándékcsomagot, melyek az alábbi elemeket tartalmazzák az adott színben:

- Két pontjelző

ADOK (zárt ajándékdoboz) és **KAPOK** (nyitott ajándékdoboz).

- Kilenc **ADOK** (Give) lapka

A számozott ajándékmezőkre helyezett ajándékkártyák pozícióját jelző lapkák, melyeket a játékosok a többieknek adnak – a megajándékozandó személyek ismerete alapján.

- Négy **KAPOK** (Get) lapka

A játékosok saját választásait jelző lapkák.

- Kívánatos ajándékok: Nagyszerű (Great), Jó (Good), OK
- Nemkívánatos ajándékok: Semmi szín alatt! (No way)

- **Kiegészítő stratégiakártyák – opcionális**

- Adj többet! (Give More)
- Kapj többet! (Get More)
- GiftTRAP



3. LÉPÉS – PONTJELZŐK

Az ábrának megfelelően minden játékos helyezze el a saját ADOK jelzőjét (zárt ajándékdoboz) és a KAPOK jelzőjét (nyitott ajándékdoboz) a kezdő mező (Go) megfelelő részén.



ADOK jelző



KAPOK jelző



ADOK lapkák



KAPOK lapkák



Ne feledjétek, a GiftTRAP célja, hogy a játékosok ugyanolyan tehetségesek legyenek az ajándékok adásában és fogadásában egyaránt.

Légy te az első, aki mindkét jelzőjét a kezdő mezőtől (Go) a célig (Gifted) juttatja!

Előre akkor léphetsz, ha egyrészt azokat az ajándékokat adod a többieknek, amelyeket valóban akarnak, másrészt azokat kapod meg, amelyeket te is a legjobban akarsz.

Ha nem jön össze, hátra kell lépned.

ÉRTÉKELÉS

A játékosok egyedülálló módon két pontsávon – ADOK (Give) és KAPOK (Get) – is számolják pontjaikat.

Az ajándékot adó és kapó mindkét játékos lépteti a saját jelzőjét mindegyik ajándék felfedésénél (lásd következő oldal, 5. lépés).

Előre akkor léphetsz, ha az általad adott ajándékot a megajándékozott játékos is kívánatosnak – nagyszerű, jó vagy OK – minősítette saját magának:

| | | |
|--------------------------|--|---------------------|
| Nagyszerű (Great) | | Lépj előre 3 mezőt! |
| Jó (Good) | | Lépj előre 2 mezőt! |
| OK | | Lépj előre 1 mezőt! |

Minden más esetben – vagyis ha a megajándékozott játékos nemkívánatosnak (Semmi szín alatt!) minősítette az ajándékot vagy semmilyen KAPOK lapkával (Nagyszerű, Jó, OK, Semmi szín alatt!) nem párosította össze – hátra kell lépned:

| | | |
|-----------------------------------|--|---------------------|
| Semmi szín alatt! (No way) | | Lépj hátra 4 mezőt! |
| Nincs párosítás | | Lépj hátra 1 mezőt! |

Ha ajándékot kapsz, a KAPOK jelzőt a KAPOK (Get) sávon kell léptetni.



Ha ajándékot adsz, az ADOK jelzőt az ADOK (Give) sávon kell léptetni.

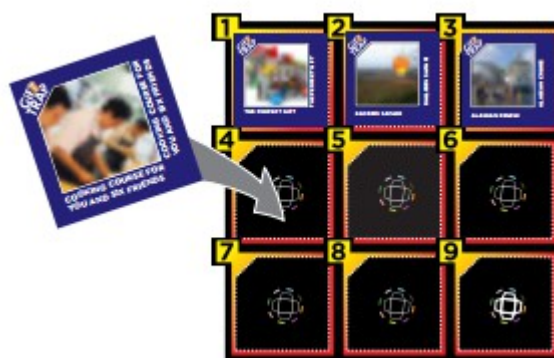


A kezdő mezőhöz (Go) képest nem lehet hátrébb lépni, s a célon (Gifted) túl sem lehet menni. **A célról lehet hátrafelé lépni.**

EGY FORDULÓ MENETE

1. LÉPÉS – OSZTÁS

Válasszatok egy osztó játékost!
Az osztó kiválasztja, melyik ajándékkártyapakli lapjai kerüljenek sorra minden egyes fordulóban. Az ajándékkártyák dupla oldalúak: mindkét oldalon különböző ajándékok szerepelnek.



Az osztó a játékosok számánál **eggyel több** ajándékkártyát a pakli tetejéről sorban a számozott ajándékmezőkre helyez az ábrának megfelelően.

2. LÉPÉS – VÁLASZTÉK

Nézd meg az ajándékmezőkön szereplő ajándékválasztékot, s gondold át az alábbiakat:

- Melyik ajándékot érdemes adnod az egyes játékosoknak?
- Mely ajándékokat szeretnéd megkapni?
- Melyik ajándékot szeretnéd a legkevésbé?

3. LÉPÉS – ADOK

Az ajándékmezőkön szereplő ajándékokat az ADOK lapkákön szereplő számok (és azok pozíciója) azonosítják. Minden játékos egy-egy darab ADOK lapkát – vagyis ajándékot – választ ki minden más játékosársának. Az ajándékok egyelőre titkosak: az ADOK lapkákat lefordítva (a Give oldal legyen fölül) kell a megajándékozandó játékosársak elé helyezni.

4. LÉPÉS – KAPOK

Az ajándékozás után minden játékos kiválasztja a számára legkívánatosabb három (Nagyszerű, Jó és OK) 😊😊😊 és a legkevésbé kívánatos (Semmi szín alatt!) 😞 ajándékot. Minden játékos elhelyezi mind a négy KAPOK lapkáját az ajándékmezőkön szereplő megfelelő ajándékkártyákon. E szimpátiaszavazás szintén titkos (a KAPOK lapkák Get oldala legyen fölül).

5. LÉPÉS – FELFEDÉS

- Az ajándékok felfedését az osztó kezdi a négy saját KAPOK lapkája felfordításával.
- Ezután valamelyik ajándékba kapott, előtte lévő ADOK lapkát fordítja fel.
- Ezen ajándék értékelését az ajándékot adó és kapó **mindkét** játékos elvégzi.
- **Csak** az ajándékot felfedő játékos lép a KAPOK (**Get**) sávon, a **többiek** az ADOK (**Give**) sávon mozgatják a pontjelzőjüket.
- A megmaradt ADOK lapkák **mindegyikét** ugyanígy kell értékelni.

Az osztótól balra ülő játékosal folytatva minden játékos hasonlóan jár el egészen addig, amíg mindenki felfedte az ajándékait és lelépték a pontjaikat.

A **játék folytatódik**: miután mindenki felfedte az ajándékait és megkapta a pontjait, a játékosok visszakapják saját színű lapkáikat. Az ajándékkártyák a pakli aljára kerülnek, s az újabb forduló újabb osztóval veszi kezdetét.

GYŐZELEM

A játékot az a játékos nyeri, aki először éri el a célt **mindkét** – ADOK és KAPOK – jelzőjével egy forduló befejezésekor.

A célról lehet hátrafelé lépni.

Megjegyzés: Az ajándékkártyák mindegyikének felhasználása a játékban opcionális. Az egyes ajándékkártyák tartalma és a rajtuk ábrázolt kép nem feltétlenül felel meg minden korosztály, illetve társaság számára. A játékban szereplő több kép is hozzáad hasonló játékosoktól érkezett. Te is benne szeretnél lenni a játékban? Látogasd meg a www.giftrap.com honlapot!

Szabály variáns:

3-4 játékos esetén házi szabályként kétszer annyi ajándékkártyát osztunk ki, mint egyébként. Egy helyett minden játékos két ajándékot ad mindenki másnak. A többi szabály változatlan marad.

Limitált kiadás: Minden egyes GiftTRAP-kiadás egyedülálló, ezért kíváncsiak vagyunk, melyek voltak a legjobb / legrosszabb ajándékok, amelyeket valaha is kaptál.

Tetszenek a dobozon feltüntetett fotók?

Tudnál jobbat is készíteni?

Oszd meg velünk a fotóidat, és Te is benne lehetsz az új játékban. Részletekért látogasd meg a www.GiftTRAP.com honlapot!

KIEGÉSZÍTŐ STRATÉGIAKÁRTYÁK - opcionális

ADJ TÖBBET! (Give More)

Duplázd meg az adományt!

Ezt a kártyát fordulónként egyszer játszhatod ki egy ADOK lapkával együtt. Azzal az – általad adott – ajándékkal érdemes kijátszani, amelyikben a legbiztosabb vagy. E kártyával megdupláزد az adott ajándékért járó pontszámodat, de vigyázz, nehogy véletlenül dupla sebességgel kelljen visszafele lépned!



KAPJ TÖBBET! (Get More)

Duplázd meg a hozományt!

Ezt a kártyát fordulónként egyszer játszhatod ki egy – más által eléd rakott – KAPOK lapkával együtt, még mielőtt felfeded bármelyik lapkádát. Döntsd el, melyik játékos a legesélyesebb arra, hogy azt a bizonyos Nagyszerű ajándékot adja neked! Csúsztasd be e kártyát e játékos eléd rakott KAPOK lapkája alá. E kártyával megdupláزد a kapott ajándékért járó pontszámodat, de vigyázz, nehogy véletlenül dupla sebességgel kelljen visszafele lépned!



Figyelem: Csak az Adj többet! Vagy Kapj többet! kártyákat kijátszó játékosok duplázzák meg a pontszámukat.

GiftTRAP

Bezár a bazár!

Ezt a kártyát a játék során egyetlenegyszer használhatod fel – egy adott forduló során bármikor, akár pontozás közben is – arra, hogy egy általad választott ajándékért járó pontszámokat leblokkoljad. „GiftTRAP!” felkiáltással dobod rá a kártyát a blokkolni kívánt ajándékkártyára.

Innentől kezdve a forduló végéig senki nem szerezhethet további pontot az adott ajándék révén.

Mindazon szerencsés játékosok, akik már korábban mégis pontot szereztek általa, megtarthatják azokat.



Magyar fordítás: Gyime
Szerkesztés: Artax

A játék megvásárolható a Játékmester társasjátékboltban.
www.jatekmester.com