

Tokyo Train

4, 6 és 8 játékos részére – 8 éves kortól

Tartalom

16 fülkekártya – 12 6-os és 4 9-es ülés-kártya (alternatív verzióhoz)
24 turistakártya
8 utasításkártya
1 műanyag állvány
4 szabálykártya

A játék menete és célja

A tokiói vonatokon ritkán ülnek az utasok a helyükön. 2 fős csapatokban próbáljátok őket a helyükre ültetni. Az a cél, hogy az ellenfélnél kifejezőbbek legyetek és hamarabb érétek el a megszerezhető maximális pontszámot.

Előkészületek

Alakítsatok 2 tagú csapatokat: egyikük egy japán személy lesz, a társa pedig egy turista. Minden japán személy az asztal azonos oldalára ül, a turisták pedig a másik oldalra, társaikkal szembe. Válogassátok szét a fülkekártyákat, a turistakártyákat és az utasítás-kártyákat. Tegyetek minden turista elé minden színből egy turistakártyát (6 kártya játékosonként).

Az utasításkártyák mind duplán szerepelnek. Adjatok a párok mindkét tagjának egy-egy utasításkártyát, de figyeljete, hogy egy pár két tagjának azonos kártyái legyenek. Minden turistakártya ugyanolyan színű, mint az egyik utasítás. *(Azaz a különböző színekkel írt japán szavak. A fordító megjegyzése.)*

A 9-es ülés-kártyákat tegyétek vissza a dobozba; ezek egy lehetséges variációhoz használhatóak.

Keverjétek meg a 6-os ülés-kártyákat és tegyétek a paklit képpel lefelé az asztalra.

A játék

A turistajátékosok egyike választ egy 6 üléses fülkekártyát, és minden turista maga elé helyezi a 6 turistakártyáját a kártyán szereplő ábrának megfelelően: ez lesz a kiindulási pozíció.

Ez a kártya képpel lefelé az asztalon marad.

A japán személyek felállítanak egy második 6 üléses fülkekártyát a műanyag állványukra az asztal közepére úgy, hogy a japánok láthatják, de a turisták nem: ez lesz a végső pozíció. (ábra)

Amint az egyik játékos megadja a kezdő jelzést, minden japán személy egyidejűleg próbálja társának elmagyarázni a 6 turistakártya végső elhelyezkedési pozícióját. De ehhez mindössze három mozdulat áll a rendelkezésükre:

- 1) A nagy függőleges helyváltás: Kinyújtott karjaidat egyidejűleg mozgasd előre-hátra ahhoz, hogy két nem szomszédos turistát egy oszlopban átültess. (ábra)
- 2) A kis függőleges helyváltás: Mozgasd karjaidat kisebb mozdulatokkal előre-hátra ahhoz, hogy két szomszédos turistát egy oszlopban átültess. (ábra)

- 3) A vízszintes helyváltás: keresztezd folyamatosan két karoddal magad előtt ahhoz, hogy két szomszédos turistát egy sorban átültess. (ábra)

A japán játékosnak mindig meg kell neveznie egy, a turista színének megfelelő utasítást, mielőtt bármilyen parancsot adna neki.

Ebből fogja partnere tudni, melyik kártyát kell mozgatnia.

Az utasítás-kártyákon látható fekete felirat (Tokusishemu) tulajdonképpen egy negyedik utasítás: a törlés.

A japán játékos ezzel utasítja társát utolsó mozdulata visszavonására.

Amint egy csapat a megfelelő pozícióba helyezte mind a 6 turistakártyáját, a japán játékos „Tokyo Train”-t kiált.

A kiinduló pozíció 6 üléses fülkekártyát akkor nyerik el, ha a többi játékos is jóváhagyja az ültetés helyességét.

Hiba esetén az a csapat nyeri el a kártyát, aki észrevette a hibát.

Kezdődhet egy új kör:

- A végső pozíció lesz most a turisták új kiinduló pozíciója
- Egy új 6 üléses fülkekártyát húzunk a végső pozícióhoz
- Az egyik játékos megadja a kezdő jelzést...

Figyelem, a két csapattárs között szigorúan tilos:

- Ujjal kártyára mutatni
- Egy színt megnevezni
- Bólintani vagy fejét rázni (egyetértés vagy tiltakozás)

A győztesek

Három kör után a játékosok szerepet cserélnek társaikkal további 4 körre. 7 kör után a legmagasabb pontszámot elért csapat lesz a győztes.

„Váltott” verzió

Ha még több interkulturális kihívásra vágytok, dönthettek úgy is, hogy a játékosokat nem társaikkal szembe ültetitek az asztalhoz. (ábra)

„9 üléses fülkék” verzió: 4 tapasztalt játékosnak

A turisták csoportokban utaznak... még hozzá 9-es csoportokban! A 6 üléses fülkekártyák helyett használjátok a 9 üléses fülkekártyákat.

A kör elején, miután a 9 üléses fülkekártyát az állványra helyezték, a japán játékosok elárulják a 3 megduplázott színt. Ezután odaadják társaiknak a 3 plusz turistakártyát, amire abban a körben szükség lesz. Így minden turistának 3 kártyája lesz, amely kétszer szerepel.

Az induló pozícióhoz minden játékos véletlenszerűen helyezi el 9 turistakártyáját egy 3×3-as alakzatba.

„Elveszett és Megtalált” verzió

Ha már ismeritek a játékot, kipróbálhatjátok a következő változatot, melyben újabb módokon kommunikálhattok társaikkal a karjelzések helyett. Természetesen ez nem egy kimerítő lista:

	A nagy függőleges helyváltoztatás	A kis függőleges helyváltoztatás	A vízszintes helyváltoztatás
Taps	3 taps	2 taps	1 taps
Grimaszok	Pislogás	Nyelvöltés	Fintorgás
Körbeforgás	3 fordulat	2 fordulat	1 fordulat
Japán szavak	„Shinkansen”	„Sushi”	„Banzai”
A mozgásra váró kártyának megfelelő utasítás ismétlése	Mondd még háromszor	Még kétszer	Még egyszer
Hangváltoztatás	Mondd a kártyának megfelelő utasítást magas hangon	Mondd a kártyának megfelelő utasítást rendes hangon	Mondd a kártyának megfelelő utasítást mély hangon
Hangerő változtatás	Kiáltsd a mozgásra váró kártyához tartozó utasítást	Mondd rendesen a mozgásra váró kártyához tartozó utasítást	Suttogd a mozgásra váró kártyához tartozó utasítást

Néhány szó a kiadótól:

Mivel szívünk mélyén mindannyian világjárók vagyunk, ez a játék elragadott bennünket, visszaadva azokat a kínos pillanatokat, amelyekbe külföldi utazásaink során kerülünk, ha nem beszéljük az adott ország nyelvét.

Jelbeszéd, kiáltások, érthetetlen tájszólások azok, melyek együttevén szerettedik meg velünk ezt a bolondos játékot, amelyben lehetünk színészek vagy megfigyelők.

Vigyázz, indul a vonat...

Pascaline, Gabriel, Miguel és Matthieu

Fordította és szerkesztette a Játékmester Társasjátékbolt megbízásából: **X-ta**
Lektorálta: **Artax**

