

ACTIVITY®

Irkafirka



Ajánlott 3-10 játékos részére, 8 éves kortól

Tervezők: Pamela J. Free, Garrett J. Donner & Michael S. Steer

Az **Activity®** család új tagja az **Irkafirka** egy buliból sem hiányozhat! Eszeveszetten vicces parti-játék! A feladványok rajzolása közben ugyan olyan jól szórakozhatunk a saját ügyetlenségünkön, mint a játékosársaink ügyeskedésén!

Az **Irkafirka** játékban a feladványokat csak le kell rajzolni...

Ez túl egyszerűnek tűnik?...pedig nem az!

A feladványokat ugyanis a homlokunkra erősített rajztáblára kell lerajzolnunk.

Vajon mi lesz az eredmény – egy művészi alkotás, vagy egy irkafirka?

A játék tartalma

- 1 rajztábla gumiszalaggal
- 1 törölhető filctoll
- 1 törlőkendő
- 220 kártya (minden kártyán 4 feladvány)
- 20 műanyag korong
- 1 homokóra (30 másodperces)
- 1 játékleírás



A játékosok célja

Az a célod a játékban, hogy a homlokodra erősített rajztáblára úgy rajzold le a feladványokat, hogy a játékosársaid a rajzaidból meg tudják fejteni a feladványokat. Ha ügyesen improvizálsz, vagy ügyesen rajzolsz, akkor sok pontot szerezhetsz és megnyerheted a játékot.

Előkészületek

- A kártyákból megkeverés után alakítsatok ki egy lefordított paklit.
- A játék többi elemét tegyétek a kártyák mellé.

A játék menete

- Válasszátok ki az első rajzoló. Tőle kiindulva az óramutató járásával megegyező irányban kerültk majd sorra.
- Amikor te vagy a soron, akkor vedd magadhoz a rajztáblát, a filctollat és a törőlkendőt. A rajztáblát illeszd a homlokodra és a gumiszalagokkal rögzítsd a fejedre.
- Húzd fel a kártyapakli legfelső lapját úgy, hogy a játékosaid ne láthassák a kártyán álló feladványokat. Nézd meg az első feladványt, majd indítsd el a homokórát.
- Próbáld meg a homlokodra erősített rajztáblára lerajzolni az első feladványt. Ügyeskedésed közben szükség szerint használd a törőlkendőt. Rajzodat többször letörölheted, újakezdheted.

Tipp: Egyes feladványok különböző szavak összetételéből állnak. Az ilyen feladványokat könnyebb részeire bontva lerajzolni. Ha a játékosaid megfejtik a feladvány egyik részletét, akkor letörölheted és folytathatod a feladvány többi részének a lerajzolását. Nézzünk erre egy példát: A „körhinta” szót egyszerűbben lerajzolhatod egy kör és egy hinta rajzolásával.

Figyelem: Amikor a feladványt rajzolod, akkor nem beszélhetsz és nem is mutogathatsz, de fejbólintással jelezheted a játékosaidnak az egyes részmegoldások helyességét. Rajzod nem tartalmazhat sem betűket, sem pedig számokat. Ha megszeged a szabályokat, akkor az adott feladvány rajzolását abba kell hagynod és tovább kell lépned a következő feladvány rajzolására.

- Ha az egyik játékosad a rendelkezésedre álló időn belül (30 másodperc) megfejt az első feladványt, akkor egy pillanatra megállítjátok a játékot. Mind a ketten (a feladványt rajzol és a feladványt kitaláló) elvesztek 2-2 korongot a helyes megfejtésért. A játékot a kártya következő feladványának rajzolásával folytatod.
- Akkor, ha egyik játékosad sem tudja megfejtani az általa rajzolt feladványt 30 másodpercen belül, akkor lehetőség van egy második próbálkozásra. Nézd meg a rajzodat, és válassz a következő két lehetőség közül:
 - a rajzodat letörölöd és újakezded vagy
 - folytatod a megkezdett rajzot

Amikor eldöntötted, hogyan próbálkozol meg ugyanannak a feladványnak a lerajzolásával, akkor helyezd vissza a homlokodra a rajztáblát és újra indítsd el a homokórát. A második próbálkozásod elején meg kell mondanod az éppen rajzolt feladvány kezdőbetűjét a játékosaidnak.

Ha az egyik játékosad a második próbálkozásod során megfejt az első feladványt, akkor mind a ketten (a feladványt rajzol és a feladványt kitaláló) 1-1 korongot vehettek el a helyes megfejtésért. A játékot a kártya következő feladványának rajzolásával folytatod.

Ha a második próbálkozásod során sem fejt meg senki 30 másodpercen belül a feladványt, amit rajzolsz, akkor senki sem kap korongot. A játékot a kártya következő feladványának rajzolásával folytatod.

- Addig te maradsz a rajzó, amíg a kártyáról mind a 4 feladványt lerajzolod. Azután a játékot a következő játékos folytatja úgy, hogy átveszi a rajzeszközöket és a rajzó szerepét.

A pontok felírása

Mielőtt a következő játékos megkezd az új rajzot, jegyezzétek fel a megszerzett pontokat. Mindenki megszámolja és bemondja, hogy mennyi korongot szerzett. Az eredményeket jegyezzétek fel a játékosok nevei alá, majd tegyétek vissza a korongokat a közös készletbe.

A játék vége

A játéknak akkor van vége, ha 3-6 játékos esetén minden játékos 2x 7-10 játékos esetén minden játékos 1x sorra került a rajzolásban.

A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnikbp.hu
<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>



Figyelem! Nem ajánlott 3 évesnél fiatalabb gyerekek számára! Apró alkatrészeket tartalmaz. Az apró alkatrészek lenyelése fulladáshoz vezethet.

Fulladásveszély!

Orizze meg a csomagolást és a játékleírást, mert olyan fontos információkat tartalmaz, amikre a későbbiekben még szüksége lehet.