

Joc de societate – Tension

CONȚINUT:

240 de carduri Tension conținând 480 de subiecte: 240 de subiecte albastre și 240 de subiecte roșii; un tabel Tension pentru scor, tablă de joc, pionii, clepsidră de 60 de secunde.

Obiectivul jocului: În partea de sus a fiecărui card se află un subiect și o listă cu zece răspunsuri asociate. Scopul jocului este ca echipa ta să ghicească cât mai multe dintre cele 10 răspunsuri în mai puțin de un minut, spunând tot ce vă vine în minte legat de subiectul dat.

ÎNAINTE DE A ÎNCEPE

Împărțiți-vă în două echipe de dimensiuni și niveluri de abilități cât mai echilibrate. Alegeți câte un căpitan de echipă, care va fi responsabil cu notarea scorului în fiecare rundă de joc. Plasați tabla de joc în mijlocul zonei de joc. Alegeți două pachete de carduri de culori diferite din cutie: un pachet albastru și un pachet roșu. Amestecați bine cele două pachete, apoi așezați-le unul lângă altul, cu fața în jos, lângă tabla de joc.

Notă: Pentru copiii mai mici, este recomandat să jucați doar cu cartonașele albastre, deoarece acestea sunt puțin mai ușoare. Jucați jocul ca de obicei, ignorând spațiile albastre și roșii de pe tabla de joc. Alternativ: puteți juca în varianta Copii vs. Adulți, unde copiii folosesc cartonașele albastre și adulții pe cele roșii.

PREGĂTIRE

Fiecare echipă își alege un pion de joc colorat și îl așază pe spațiul START de pe tabla de joc.

Tabelul Tension pentru scor este utilizat pentru a înregistra scorul fiecărei runde. Înainte de a începe jocul, mutați toate glisoarele gri spre dreapta, astfel încât toate secțiunile verzi să fie ascunse, iar cele roșii să fie vizibile.

DESFĂȘURAREA JOCULUI

Echipa care are cel mai tânăr jucător va începe prima. Căpitanul echipei adverse (Echipa 2) ia un card din oricare dintre pachete (albastru sau roșu) și îl întoarce cu fața în jos, astfel încât partea folosită să rămână ascunsă pentru toți jucătorii din Echipa 1. Cardul este așezat în spațiul special Tension. Fiecare față a cardului conține un subiect principal și o listă de zece răspunsuri posibile. Căpitanul Echipei 2 citește subiectul cu voce tare, apoi pornește clepsidra (60 de secunde). Înainte ca timpul să se scurgă, Echipa 1 trebuie să ghicească cât mai multe dintre cele 10 răspunsuri aflate pe card, spunând idei care au legătură cu subiectul. Echipa 2 va nota răspunsurile corecte, mutând glisoarele corespunzătoare spre stânga, astfel încât să se vadă secțiunea verde. Dacă Echipa 1 ghicește răspunsul 4 de pe cartonaș (de exemplu: "măslina"/ "olives"), Echipa 2 va striga "DA!" și va muta al patrulea glisor spre stânga pentru a arăta o secțiune verde. Doar răspunsurile care apar exact pe card vor fi punctate, deci echipele trebuie să continue să spună răspunsuri până expiră timpul. La finalul runde: se anunță numărul de răspunsuri corecte și se dezvăluie și răspunsurile care nu au fost ghicite.

AM SPUS ASTA!

Vor exista numeroase exclamații de tipul "Am spus asta!", așa că va fi nevoie de răbdare și un dram de diplomatie. Ține minte că va veni rândul echipei tale, așa că un gest de generozitate acum va fi apreciat mai târziu.

PUNCTAJ

Numărați câte răspunsuri corecte ați obținut, adunând secțiunile verzi de pe partea dreaptă a tabelului pentru scor. Echipa își mută pionul colorat înainte pe tabla de joc cu același număr de spații. De exemplu, dacă au fost ghicite cinci răspunsuri corecte, pionul este mutat cinci spații înainte.

Notă: Ambele echipe pot ocupa același spațiu pe tablă în același timp.

CONTINUAREA JOCULUI

Cardul folosit se pune la fundul pachetului corespunzător, iar rândul trece la cealaltă echipă. În rundele următoare, culoarea pachetului de carduri care trebuie folosită este dictată de spațiul pe care se află pionul echipei la începutul turei — fie albastru, fie roșu. Căpitanul echipei 1 resetează tabelul pentru scor Tension, astfel încât să se vadă doar secțiunile roșii, și introduce următorul card. Jocul continuă cu echipele jucând pe rând, câte un card niu de fiecare dată și transformând

răspunsurile corecte în mutări pe tabla de joc. Când sunteți pregătiți, anunțați noul subiect, întoarceți clepsidra și echipa 2 începe să ghicească răspunsurile.

SPAȚIILE CU VÂRTEJ

O echipă care ajunge pe un spațiu cu vârtaj își dublează scorul în runda respectivă și trebuie imediat să mute pionul înainte cu același număr de spații ca scorul obținut în runda respectivă. De exemplu, dacă o echipă a obținut 4 puncte și a ajuns pe un spațiu cu vârtaj, va mai muta încă 4 spații suplimentare pionul pe traseu.

SPAȚIILE CU SEMNUL ÎNTREBĂRII (DE NOMINALIZARE)

O echipă care începe o tură pe un spațiu SEMNUL ÎNTREBĂRII trebuie să prezică câte răspunsuri corecte va ghici pentru un anumit subiect. Căpitanul echipei adverse extrage un carte din oricare pachet, îl întoarce și anunță subiectul. Echipa trebuie să anunțe, înainte de începerea jocului, ținta lor — adică câte răspunsuri cred că vor ghici în timpul acordat.

Dacă echipa reușește să ghicească exact câte răspunsuri a spus că va ghici (atenție: nu se punctează dacă se ghicesc mai multe), atunci își mută pionul înainte cu acel număr de spații.

Dacă echipa nu reușește, atunci trebuie să mute înapoi pionul cu numărul de spații egal cu ținta anunțată.

CÂȘTIGAREA JOCULUI

Prima echipă care ajunge cu pionul până la sau dincolo de spațiul FINISH câștigă jocul.