

Joc de societate - Tension Junior

Conținut – carduri de joc Tension Junior (un pachet albastru și un pachet roz), planșă de joc, zar cu culori, clepsidră, pionii, dispozitiv Tension pentru scor

OBIECTIVUL JOCULUI - În partea de sus a fiecărui card se află o temă și o listă cu zece răspunsuri legate de aceea temă. Obiectivul jocului este ca echipa ta să ghicească cât mai multe dintre aceste răspunsuri într-un minut, strigând tot ce le vine în minte în legătură cu tema aleasă. Prima echipă care ajunge la spațiul FINISH (SFĂRȘIT) câștigă jocul.

ÎNAINTE SĂ ÎNCEPEȚI JOCUL- Împărțiți-vă în două echipe de dimensiuni și niveluri de abilități aproximativ egale. Un mix de vârste este benefic, deoarece jocul conține o varietate largă de subiecte. Așezați planșa de joc în mijlocul zonei de joc. Amestecați separat cele două pachete de carduri și așezați câte un pachet pe fiecare parte a planșei de joc, cu fața în jos. Fiecare echipă își alege un pion și îl plasează pe zona de start de pe planșa de joc.

Dispozitivul pentru scor Tension va fi folosit pentru a înregistra scorul fiecărei runde de joc. Înainte de a începe, împingeți toți glisoarele gri spre dreapta, astfel încât toate secțiunile verzi să fie ascunse și să fie vizibile doar secțiunile roșii.

DESFĂȘURAREA JOCULUI - Echipa în care se află cel mai tânăr jucător începe prima. Un jucător din echipa adversă primește dispozitivul pentru scor Tension. Acest jucător ia un card de sub unul dintre pachete (albastru sau roz). Pe fiecare parte a cardului se află o temă și o listă cu zece răspunsuri posibile. Fără a arăta cartea echipei care joacă, jucătorul citește cu voce tare ambele teme, câte unul de pe fiecare parte a cardului. Echipa care joacă alege tema la care crede că se va descurca cel mai bine. Partea aleasă a cardului este așezată cu fața în sus în spațiul special de pe dispozitivul pentru scor Tension. Se întoarce clepsidra, iar echipa activă începe să ghicească cât mai multe dintre răspunsurile aflate pe card.

Toate răspunsurile corecte sunt înregistrate pe cartonașul de scor prin împingerea glisorului corespunzător spre stânga. De exemplu, dacă echipa care joacă ghicește răspunsul 4 (Melci- Limpets), jucătorul care ține dispozitivul cu cartonașul de scor împinge al patrulea glisor spre stânga, dezvăluind fila verde. Doar răspunsurile care se află pe card sunt valabile, așa că echipa trebuie să continue să ghicească răspunsuri până când se scurge timpul. Când clepsidra s-a golit, se dezvăluie numărul de răspunsuri corecte ghicite, și apoi răspunsurile de pe card care nu au fost menționate.

Notă - Vor exista numeroase exclamații de tipul "Am spus asta!", așa că echipa care ține scorul va trebui să decidă dacă acceptă sau nu răspunsul. Ține minte că va veni rândul echipei tale, așa că un gest de generozitate acum va fi apreciat mai târziu.

Numărați câte spații verzi au fost dezvăluite în partea dreaptă a dispozitivului cu cartonașul pentru scor — acest lucru indică câte răspunsuri corecte au fost date. Echipa care a jucat își mută pionul înainte cu atâtea spații pe traseul cu baloane câte răspunsuri corecte a reușit să ghicească. De exemplu, dacă au ghicit cinci răspunsuri, mută pionul cinci spații înainte. **Notă:** Ambele echipe pot ocupa același spațiu pe traseul cu baloane în același timp.

CONTINUAREA JOCULUI

Cardul folosit se întoarce la vârful pachetului corespunzător, iar dispozitivul cu cartonașul pentru scor este resetat astfel încât să fie vizibile doar zonele roșii. Rândul trece la cealaltă echipă. Jocul continuă prin alternarea rundelor, fiecare echipă jucând un card nou de fiecare dată și transformând răspunsurile corecte în mutări pe tabla de joc.

SPAȚIILE CU BALON AURIU - O echipă care ajunge pe un spațiu cu Balon Auriu trebuie să dea cu zarul imediat și să avanseze până la următorul balon de culoarea indicată de zar.

SPAȚIILE CU BALON SPART (POP!) - O echipă care ajunge pe un spațiu cu Balon Spart (POP!) trebuie să dea cu zarul imediat și să se întoarcă înapoi până la următorul balon de culoarea indicată de zar.

CÂȘTIGAREA JOCULUI – Echipa care ajunge prima la spațiul cu Finish sau îl depășește câștigă jocul.