

Beugró Társasjáték, játékszabály

A játékot 2-4 csapat játszhatja. A csapatoknak legalább 3 tagból kell állniuk. Minden csapat kijelöl egy játékvezetőt, aki a szomszédos csapat játékát irányítja. Az alapszituációkat kiválasztja, felolvassa, a csengőt kezeli, valamint a kártyákat osztja.

A táblán 6 feladatmező található, melyeket lépőmezők kötnek össze. A csapatokat egy-egy bábú jelöli a táblán. A csapatok saját maguk határozzák meg melyik feladatmezőről indulnak, erre a mezőre helyezik kezdéskor bábujukat. A feladatmezők teljesítésének sorrendje mindegy, a lényeg, az hogy a zsebszöveg mező legyen az utolsó, és hogy minden csapat az összes feladatmezőt érintse. Egy feladatmezőn egyszerre csak egy csapat tartózkodhat. A füzet végén található táblázatban a játékosok bejelölhetik, hogy a játék során melyik feladatmezőket érintették, játszották el szabályszerűen a szituációkat, itt követhetik nyomon, hogy melyik feladatokat kell még teljesíteni, mielőtt a Zsebszöveg mezőre érnek.

A játékosok kockadobással haladnak a bábukkal, a lépésmezőkön bármelyik irányba. A feladatmezőkre csak pontos kockadobással lehet belépni.

Minden feladatmezőn a játék nevével azonos feladatot kell végrehajtani a füzetből, az ott megadott instrukciók szerint. A játékvezető feladata kiválasztani, hogy a csapat az adott feladathoz tartozó szituációk közül melyiket játssza el.

Az a csapat nyer, amelyik elsőként jut el a Zsebszöveg feladatmezőre, miután már teljesítette a másik öt feladatot.

A csapatok alapvető feladata a többi játékos szórakoztatása, de vannak olyan feladatmezők, amelyekről csak bizonyos kritériumok teljesítése esetén jutnak tovább. Amennyiben ezeknek a kritériumoknak nem felelnek meg első próbálkozás alkalmával, a következő körben ismét próbálkozhatnak. A feladatmezőről csak annak teljesítése után lehet a bábunak továbbhaladnia.

Mit tegyünk, ha csak négyen szeretnénk játszani?

Ebben az esetben 2 csapat játszik. A csapatok 2 tagból állnak, és a játékvezető feladatát minden esetben az ellenkező csapat egyik tagja látja el. Ő az aki az alapszituációkat kiválasztja, felolvassa, a csengőt kezeli, valamint a kártyákat osztja.

Bekérdező

A játékosok csak kérdezhetnek egymástól, kizárólag kérdésekkel bonthatják ki a szituációt. Az első kérdést a játékvezető adja meg. **A játék során mindkét szereplőnek legalább 5 kérdést kell feltennie. Amennyiben ez nem sikerül elsőre, a csapatnak a következő körben kell újra próbálkoznia.** A játékvezetőnek a jelenet végén, vagy abban az esetben, ha valamelyik játékos nem kérdéssel válaszol, le kell csengetnie a feladatot.

Ördög és Angyal

A játékosok közül kettő, az ördög és az angyal próbálja rossz, illetve jó irányba terelni a harmadik cselekedeteit egy adott helyzetben, kimondva annak gondolatait. Ha az adott helyzetben nem egyértelmű, melyik oldal a jó és melyik a rossz, akkor egyszerűen helyezkedjenek ellentétes álláspontra és azok nevében instruálhatják a hezitáló játékost. A feladatban résztvevők közül kettő húz az Ördög-Angyal kártyák közül, hogy eldöljön, ki melyik álláspontot képviseli. A játékvezető a jelenet végén – vagy ha már nem várható, hogy értelmes irányba halad a jelenet – lecsengeti a feladatot.

4 játékos esetén:

Az ördög és az angyal a csapat két játékosa, az akit instruálnak a másik csapat tagja.

Stoptrükk

Az alapszituációt eljátszó két (esetleg három) játékost bármely másik megállíthatja a „STOP” szóval, és az adott pillanatban rögzült mozdulattal az egyik játékos helyére lépve új jelenetet kezdhet. A jelenetben résztvevő játékosok, nem csak mozdulataikkal játszhatnak, hanem beszélhetnek is. Azok a játékosok, akik éppen nem szerepelnek a jelenetben, háttal állnak, és „vakon” mondják a „STOP” szót. Fontos szabály a játékban, hogy kizárólag akkor lehet elfogadni teljesítettnek a feladatot, ha a játékos pontosan lemásolja annak a testtartását, mozdulatát, akit vált. **Minden szereplőnek legalább 2 alkalommal kell beszállnia.** Amennyiben ez nem sikerül, a csapatnak a következő körben ismét próbálkoznia kell.

4 játékos esetén:

A játékban a mezőn tartózkodó csapat egyik tagja valamint másik csapat tagja kezdi játszani az alapszituációt. A másik csapattársnak kell a szituációt a STOP szóval megállítani.

Váltóláz

A játékosokat az adott szituációban a kártyákon piros, illetve kék színnel jelölt érzelmek, jellemvonások, tulajdonságok instruálják. Ezek alapján kell az eljátszott szerepüket tovább alakítaniuk. A játékvezető feladata, hogy a kártyapakliból a színek szerint véletlenszerűen húzzon, és a lapokat kiossza a megfelelő szereplőknek. Mindig az a szereplő kapja a kék kártyákat, aki első alkalommal szólal meg a jelenet során. Mindkét szereplőnek 4-4 kártyát kell kapnia. Amikor elfogynak a kártyák, a játékvezető lecsengeti a feladatot.

1-2-3-4

A játékosok a négy számozott kártyából húznak egyet-egyet. Csak pontosan annyi szóból álló mondatokat mondhatnak ki a jelenet során, amelyik számot húzták. (Így van, aki szabadabban beszélhet, míg valaki csak egy szóval helyeselhet, kérdezhet, stb.)

Mindegyik szereplőnek legalább 3 alkalommal meg kell szólalnia a jelenet során. Amennyiben ez nem sikerül, a következő körben kell újra próbálkoznia. A játékvezető feladata, hogy a megfelelő számú megszólalás után lecsengetse a jelenetet, számolja a megfelelő szószámot. Rontás esetén is le kell csengetnie a feladatot, és a csapatnak a következő körben újra kell próbálkoznia.

4 játékos esetén:

A csapat két játékosa két-két számozott kártyát húz, és azokat felváltva használva alakítják a dialógust.

Zsebszöveg

2 játékos vesz részt a jelenetben. A játékosok a játék elején fejenként 4 kártyát húznak. Elkezdik a játékvezető által kiválasztott szituáció eljátszását, de csengőszóra felváltva előveszik a kártyákat, melyekről a játékvezető instrukciója szerinti mondatot (A, B, vagy C) be kell építeniük a párbeszédbe. Amikor elfogynak a kártyák, a játékvezető lecsengeti a feladatot, és ezzel véget ér a játék.

Amennyiben a csoportok által eljátszandó jelenethez a csapatban nincs elegendő tag, akkor szabadon választhatnak maguk mellé tagot a társaság tagjai közül.