

# Firka FUTAM

BUVARP ÉS SVENSSON

EGY PÖRGŐS RAJZOLÓS JÁTÉK 3-7 JÁTÉKOS RÉSZÉRE, 10 ÉVES KOR FELETT. JÁTÉKIDŐ: 15-20 PERC.

## ÁTTEKINTÉS

Minden fordulóban lesz egy **kitaláló**, a többi játékos pedig a **rajzolók** szerepét töltik be. A **rajzolók** megpróbálják a megadott szót minél gyorsabban és pontosabban lerajzolni. A **kitalálónak** az lesz a feladata, hogy kitalálja ezt a szót, úgy, hogy egyesével haladva megnézi a rajzokat, kezdve annak a játékosnak a rajzával, aki elsőként fejezte be a rajzolást. Akinek a rajza alapján a **kitalálónak** sikerül rájönnie a szóra, az kap egy pontot, ahogyan a **kitaláló** is. A játék végén a legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes.

## A JÁTÉK TARTOZÉKAI

7 RAJZTÁBLA

7 FILCTOLL

70 KÁRTYA  
(490 feladvány)



24 PONTJELZŐ



1 HENGER



1 DOBÓKOCKA

(csak egy oldalán  
található szimbólum)

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

1. Keverjétek meg a **kártyákat!** Alkossatok egy **közös paklit** úgy, hogy a pakliba **játékosonként két lap** kerüljön, majd tegyétek ezt az asztal egyik felére!  
**PÉLDA:** Egy 5 fős játékban 10 lap kerül a **közös pakliba**.

**3-4 fős játék esetén:** Alkossatok egy **12 lapból** álló közös paklit.

2. Osszatok ki minden játékosnak egy **rajztáblát** és egy **filctollat**. A megmaradt **rajztáblákat** és **filctollakat** tegyétek vissza a dobozba.
3. Tegyétek a **pontjelzőket** egy kupacba az asztal másik felére.
4. Helyezétek a **hengert** és a **kockát** az asztal közepére, úgy, hogy mindenki számára könnyen elérhető legyen.

**3 fős játék esetén:** Tegyétek vissza a **hengert** a **dobozba** (csak a kockát fogjátok használni).

## A JÁTÉK MENETE

Az első fordulóban a legidősebb játékos lesz a **kitaláló**. Minden fordulóban a következő lépéseket hajtsátok végre, a megadott sorrendben:

1. SZÓ FELFEDÉSE
2. RAJZOLÁS
3. TALÁLGATÁS ÉS PONTOZÁS
4. FORDULÓ VÉGE

1

## SZÓ FELFEDÉSE

A **kitaláló** **becsukja a szemét**, és egészen a **(3) TALÁLGATÁS ÉS PONTOZÁS lépésig** csukva tartja. A **kitaláló** balján ülő játékos felhúzza, majd felfordítva az asztal közepére teszi a pakli **legfelső kártyáját**. Minden kártyán 7 sorszámozott szó található. A **kitaláló** mond egy számot (1 és 7 között). Az adott fordulóban a rajzolóknak azt a szót kell lerajzolniuk, ami a bemondott szám mellett látható. Ügyeljenek arra, hogy a **kitalálón** kívül mindenki lássa a szót!

**FONTOS!** Fordítsátok meg a kártyát! A **kitaláló** a **3. lépésig** nem tudhatja a kitalálandó szót!

**MEGJEGYZÉS:** Amennyiben fiatalabb játékosok is vannak, hagyjátok figyelmen kívül a \*-gal megjelölt szavakat (minden kártyán egy ilyen található). A kitaláló ebben az esetben válasszon egy másik számot. Példa: \*TITANIC.

- |   |              |
|---|--------------|
| 1 | MAMUT        |
| 2 | PIZSAMA      |
| 3 | BÉKA         |
| 4 | BIKA         |
| 5 | *MÚMIA       |
| 6 | BOWLING/TEKE |
| 7 | RÓKA         |

**PÉLDA:** Gabi a kitaláló ebben a fordulóban, és a 4-es számot mondta be. Ebben a fordulóban a „bika” szót kell lerajzolniuk a rajzolóknak.

A „szó” **definíciója ebben a játékban:** A szabály a „szó” kifejezést használja, de előfordulhat, hogy a feladvány két különböző szóból áll, például „Star Wars”.

2

## RAJZOLÁS

A **kitaláló** jelzésére minden **rajzoló** elkezd rajzolni az adott szót a saját **rajztáblájára**.

1. Az a **rajzoló**, aki **elsőként** fejezi be a rajzát, megragadja és maga elé helyezi a **hengert** (kivéve a 3 fős játékban ld. lent), majd képpel lefelé fordítja a **rajztábláját**.
2. Az a **rajzoló**, aki **másodikként** fejezi be a rajzát, megragadja a **kockát**, képpel lefelé fordítja a **rajztábláját**, majd minél gyorsabban **dob** a kockával. Addig **dob újra és újra a kockával**, amíg meg nem dobja a dobókocka szimbólumos oldalát, ekkor felkiált, hogy: **„STOP!”** Ilyenkor az összes többi **rajzoló** azonnal fejezze be a **rajzolást**, majd tegye a **rajztábláját** képpel lefelé maga elé. A kockával dobó játékos magánál tartja a kockát.



Az a **rajzoló**, aki elsőként fejezi be a rajzát, megragadja a **hengert**.



Az a **rajzoló**, aki másodikként fejezi be a rajzát, **dob** a kockával.



A többi **rajzoló**nak abba kell hagynia a rajzolást, amint a kocka szimbólumos oldala látható.

**3 fős játék:** Mivel a **henger** nincs játékban, az a **rajzoló** dob a **kockával**, aki elsőként fejezi be a rajzát.

# TALÁLGATÁS ÉS PONTOZÁS

**FONTOS!** Ügyeljenek arra, hogy **minden rajztábla** képpel lefordítva legyen! A **kitaláló** most kinyithatja a szemét.

1. Az a **rajzoló**, akinél a **henger** van (kivéve 3 fős játék esetén, ld. lent), elsőként fedi fel a rajzát. A **kitaláló** egyet (és csakis egyet) tippelhet. Ha eltalálta, a **rajzoló** és a **kitaláló** kapnak egy-egy pontot, és a **(4) FORDULÓ VÉGE** lépés következik.
2. Amennyiben nem találta el, az a **rajzoló** fedi fel a rajzát, akinél a **dobókocka** van, és a **kitaláló** ismét tippel egyet. Ha eltalálta, a **rajzoló** és a **kitaláló** kapnak egy-egy pontot, és a **(4) FORDULÓ VÉGE** lépés következik.
3. Amennyiben megint nem találta el, az összes többi **rajzoló** (3–4 fős játékban csak egy ilyen **rajzoló marad**) egyszerre fedi fel a rajzát, és a **kitaláló** utolsó tippje következik. Ha eltalálta, minden **rajzoló**, aki most került sorra és a **kitaláló** kap egy-egy pontot, és a **(4) FORDULÓ VÉGE** lépés következik. Ha nem találta el, senki nem kap pontot ebben a fordulóban.

**Megjegyzés:** Amikor egy játékos **pontot** kap, vegyen el egy **pontjelzőt** (1-es értékkel), és gyűjtse ezeket maga előtt! Ha elfogynának az **1-es** értékű jelzők, a játékosok váltsanak be 3 db **1-es** értékű jelzőt egy **3-as** pontjelzőre!

**ABBAN A RITKA ESETBEN**, ha elfogynának a **pontjelzők**, használjatok helyette bármilyen tetszőleges jelölőt!

**3 fős játék:** Mivel a **henger** nincs játékban, az a **rajzoló** fedi fel elsőként a rajzát, akinél a **dobókocka** van.

**PÉLDA („bika” a szó):**

RAJZOLÓK

1. András



KITALÁLÓ:

**SISAK**

Gabi

2. Rita



**SZELLEM**

Gabi

3. Cili és Laura



**BIKA**

Gabi



Cili: ☆ Laura: ☆

Gabi (kitaláló): ☆

**PÉLDA:** Mivel sem András, sem Rita rajza alapján nem érkezett jó tipp, Cili és Laura egyszerre fedik fel rajzaikat. Ezúttal Gabi jól tippel, így Cili, Laura és Gabi kapnak fejenként 1 pontot.

## 4 FORDULÓ VÉGE

Tegyétek vissza a **hengert** és a **dobókockát** az asztal közepére! Töröljétek le a rajzokat a rajztábláról, a **filctoll** végén található szivaccsal! A felhasznált **kártyát** tegyétek félre! A **kitaláló** balján ülő játékos lesz a következő fordulóban a kitaláló.

## A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor a pakli utolsó **lapját** is felhasználtátok.

Minden játékos összeadja a **pontjelzőkön** található pontjait.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.

## PONTOSÍTÁSOK

- A **rajzoló** nem írhatnak betűket vagy számokat. Ha egy játékos olyan rajzot fed fel, amin betű vagy szám található, kezdjétek egy új fordulót a **dobozba** visszatett kártyák egyikével.

- A **rajzoló** rajzolhatnak szimbólumokat. Például: nyíl, pénznemek jelzései, hangjegy, plusz, mínusz stb.

- Ha több szó is szerepel egy számnál a kártyán, a tipp bármelyikkel egyezhet. *A felvonó helyes tipp, ha lift/felvonó szerepel a kártyán.*

- A szavak főnevek, címek vagy nevek. Ha a **kitaláló** a megfelelő igét tippeli, az helyes tippnek számít. A „*búvárkodik*” a „*búvár*” szó esetén *helyes tippnek felel meg*.

- Amennyiben a kitaláló többszámban mondja az adott szót, a tipp helyes. *Helyes tippnek számít a „fogak”, a „fog” esetében.*

- A **kitalálónak** mindenképpen ki kell mondania az adott számhoz tartozó szó minden részét (kivételeket ld. fent)! *Azaz, az „alvópárna” a „párna” szó esetén helyes tipp, míg a „kalózhajó” esetén nem elegendő annyit mondania, hogy „hajó”.*

- Ne legyetek túl szigorúak, ha a tippelt szó gyakorlatilag ugyanazt jelenti, mint a kártyán szereplő szó, adjátok meg a pontot! Kerüljétek a vitákat, a szórakozás a lényeg!

- Ne adjatok tippeket a kitalálónak!

- Amennyiben ketten vagy többen egyszerre ragadjátok meg a **hengert**, a legfiatalabb játékos kapja meg azt, míg közülük a második legfiatalabb játékos magához veszi a **dobókockát** (akkor is, ha egy másik játékos már elvette a **kockát**).

Amikor képpel lefelé fordítjátok a **rajztáblái-tokat**, a rajzotok egy része letörölődhet. Hogy ezt elkerüljétek tegyétek a hüvelykujjatokat a **rajztábla** és az asztal közé.

**Köszönet az összes tesztelőnek, különösen Ines Buvarnak, Nora Opdal Svenssonnak, Lin Heidínak Isaksen, az Oldeman Lund családnak, az Oldeman Christensen családnak és a Matagot csapatának.**

**Tervezte:** Fridtjof Buvarp, Eilif Svensson, Maija Buvarp, Pauline Buvarp, Åsmund Svensson  
**Fejlesztők:** Chilifox Games and Matagot  
**Grafika:** Denis Hervouet  
**Lektorálta:** Van Willis  
**Fordította:** Szöllösi Rita  
**A magyar kiadást lektorálta:** Vágó I. Dániel



Minden jog fenntartva!  
© 2023  
Chilifox Games AS