



Ajánlott életkor: 6-99 éves korig

Játékosok száma: 3-8 játékos részére

A játék tartalma: 60 karakter kártya, 8 pontozó kártya, 8 eredményjelző kártya

A játék célja: A játék végéig a legtöbb pontot gyűjteni. Szóalj meg az adott körben kapott karakterednek legmegfelelőbb hangon és nyerd meg a játékot!

Előkészületek: A játékosok az eredményjelző kártyájukat a pontozó kártyájukra helyezik úgy, hogy a nyíl a „0”-ra mutasson! →
A játékosok választanak egy „casting director”-t, aki a „szereposztásért” felel, ő lesz a játékvezető.

A játék menete: A játékvezető megkeveri a kártyákat és minden játékosnak ad egy lapot. Mindenki megnézi a saját kártyáját óvatosan, hogy más ne lássa. Ezután a játékvezető összeszedi a lapokat, megkeveri és képpel felfelé szétteríti a karaktereket az asztalon.

A „szereposztó” kigondol egy mondatot, amelyet majd minden játékosnak a saját karakterébe bújva kell elmondania. Ez lehet egy egyszerű hétköznapi mondat, egy közmondás vagy akár egy filmcím is.

Például:

- A kutya felfalta a mami gyönyörű tortáját.
- Úgy esik, mintha dézsából öntenék.
- Aladdin és a csodalámpa.

A játékosok egymás után mondják el a megadott szöveget az általuk „alakított” karakter hangján.



Csőpi vagyok és szeretek gitározni.

Csőpi vagyok és szeretek gitározni.

CSÖPI VAGYOK ÉS SZERETEK GITÁROZNI.

Csőpi vagyok és szeretek gitározni.



Fontos, hogy a szereplők jól el tudják változtatni a hangjukat: ha kell magasan, ha kell mély hangon, a kártyán látott karakternek minél inkább megfelelő hangon szólaljanak meg. Ha minden játékos elmondta a „szerepét”, most a játékvezetőn a sor: ki kell találnia, kihez melyik karakter tartozik. (Tetszőleges sorrendben mondhatja el). Ezután a játékosok sorban elmondják neki, helyes volt-e a feltételezése. A játékvezető által helyesen beazonosított játékosok és a játékvezető is pontot kapnak minden eltalált karakterért.

Megjegyzés: a játékvezető bármelyik játékost megkérheti, hogy ismétlje meg a mondatot.

A kapott ponto(ka)t minden játékos a pontozó táblácskán vezeti a nyíl feljebb tolásával. →

Ezután új kör következik, és egy másik játékos lesz a játékvezető.

Ha a játékosok kijátszottak minden karakterkártyát, az összeset meg kell keverni és kész az új pakli!



A játék vége: Amikor a játékosok közül mindenki legalább kétszer volt játékvezető, véget ér a játék. Aki a legtöbb pontot gyűjtötte, megnyeri a játékot.

Variációk:

- **BETOLAKODÓ KARAKTEREK:** A játék izgalmasabbá tételéhez extra karaktereket vonhatunk be. Miután a játékvezető begyűjti a kártyákat a játékosoktól, elvesz 2 plusz karaktert a pakliból, összekeveri az adott körben játszott karakterekkel, és úgy teríti őket szét az asztalon. Így két olyan kártya lesz nehezítésként az asztalon, melyek senkihez sem tartoznak.
- **IMPROVIZÁCIÓ:** Ebben a variációban a játékvezető nem mondatot ad meg, hanem meghatározza a témát (pl.: világűr, sport, varázslás...). A játékosok ezzel kapcsolatban mondanak mondatot – szintén a karakterüknek megfelelően. Például: a játékvezető a varázslás és az iskola témáját adja meg.
 1. „A játékos”: „A tábla valójában egy portál egy édességekkel teli világhoz”
 2. „B játékos”: „És a kréta igazából varázspálca, mely egyszarvúvá változtat mindenkit, akit megérint.”
 3. „C játékos”: „És mikor hármat tapsolunk, kezdődhet is a játék!”