

ABSZOLÚT  
**SZABAD  
VÁLASZOK**

**9-99** **60** **3-25**  
ÉVES PERC JÁTÉKOS

Kétszemélyes játékvariáció  
a szabály 10. oldalán

### A JÁTÉK TARTALMA

155 kártya  
1 kis jegyzetömb  
1 nagy jegyzetömb  
játékszabály

Szükségeitek lesz még  
játékosonként egy  
tollra vagy ceruzára.



## Kártyatípusok



## A játék célja

Ezt a játékot, játsszátok akár szűk családdal vagy az iskolában az osztállyal, nem a versengés teszi izgalmassá. Nincs győztese vagy vesztese, ellenben sok-sok feladatot kell majd megoldanotok és sok kérdésre választ talánotok közösen vagy magatokban. A lényeg, hogy figyeljetek a társaitokra és magatokra is, ismerjétek meg egymást egy kicsit még jobban, és érezzétek nagy-szerűen magatokat! Fontos, hogy a játék során legyenek nyitot-tak és megértőek! A játék célja, hogy olyan közeget teremtsen, ahol mindenki megnyílhat, merhet őszinte lenni és biztonság-ban érezheti magát. Nincsenek rossz válaszok, és mindenkinek a gondolatai egyformán értékesek és izgalmasak!

A szabály két fő játékvariációt tartalmaz. Az egyikben csak a kérdéskártyákat használjátok, de a gazdagabb játékműveletért küldetésekkel, mozgásos feladatokkal és átváltozáskártyákkal bővíthetitek a kártyapaklit a „Mindent bele” verzióban. Jó játékot kívánunk!

## 1. JÁTÉK CSAK KÉRDÉSKÁRTYÁKKAL

Ráhangelődésképp először érdemes ezt kipróbálni, de utána vágjatok bele a „Mindent bele” verzióba!

## Előkészületek

Üljetek körbe, mindenki helyezze magát kényelembe! A doboz-ból most csak a **kérdéskártyákat** vegyétek elő (a mókákártyá-kat, átváltozáskártyákat, küldetés- és „Küldetésre fel!”-kártyákat tegyétek félre).



A hátlap segít a válogatásban! Jól keverjétek meg a paklit, számoljatok le belőle 20 kártyát, majd képpel lefelé tegyétek azt a játéktér közepére húzópaklinak. Ha 12 évesnél kisebb gyerekekkel játszatok, mindenképp vegyen részt felnőtt is a játékban, és figyeljetek arra, hogy a kérdéskártyák között ne legyenek nagyobbaknak való lapok, amelyeken a lépcső tete-jén álló emberke látható.



## A játék menete

A játékot az a játékos kezdi, aki a legutóbb beszélgetett va-lakivel az időjárásról. Felfordítja a húzópakli legfelső lapját, elmondja, milyen típusú kártya az, és felolvassa a szövegét. Végrehajtatok a kártyatípusnak megfelelően a feladatot, majd eldobjátok a kártyát. Ezután a húzó játékos jobb oldali szom-szédja húz, és így tovább.

## KÁRTYATÍPUSOK



**Fejtegetős kártyák** – Ezek a kártyákon gondolatébresztő, beszélgetésindító kérdések olvashatók. A kártyákra minden játékos sorban válaszol. Ha több mint tízen vagytok, egy kártyára csak az azt felfordító játékos válaszoljon, esetleg a jobb és bal oldali szomszédja.



**Keresgélős kártyák** – Ha valaki ilyen kártyát húz, mindannyian gondolkodjatok elmélyülten pár másodpercig: melyik játékosársatokra igaz leginkább az, ami a kártyán olvasható? Álljatok fel, a húzó játékos számoljon vissza háromtól, majd mindenki érintse meg annak a játékosársának a vállát, akire gondolt!



**Csapongós kártyák** – Ha valaki ilyen kártyát húz, gyorsan mondja ki az első dolgot, ami eszébe jut a kártyán szereplő szóról! A jobb oldali szomszédja már az új szóról asszociáljon valami másra, és így tovább. Menjetez így két kört! Vajon milyen távolra keveredtek az eredeti szótól? (Ha sokan vagytok, egy kör is elég lehet egy izgalmas asszociációs lánchoz!)



**Jó pletykás kártyák** – Ha valaki ilyen kártyát húz, fordítson hátat a körnek. A többiek dugják össze a fejüket, és jól hallhatóan, szabadon beszélgetve mondják el, mi mindent szeretnek a húzó játékosban: mintha csak pletykálnak róla – de csupa jót említve. Pár percig beszélgetsetek, a legjobb, ha ezalatt mindenki tud mondani valami fontosat.

Bármikor előfordulhat, hogy valamilyen okból egy játékos nem szeretne megválaszolni egy kérdést, vagy inkább kimaradna egy feladattól. Ilyenkor passzolhat.

## A játék vége

A játék addig tart, amíg van kedvetek játszani, vagy el nem fogy a húzópakli.



*Tipp: ahány játékkal töltött alkalom, annyiféle élmény – ahány társaság, annyiféle beszélgetés. Ezért az alábbi jelölésekkel segítettünk nektek, hogy testre szabjátok a húzópakliakat:*



Így jelöltük azokat a kártyákat, amiket elsősorban 12 éves kor fölött ajánlunk.



Így jelöltük azokat a kártyákat, amik segítik új emberek megismerését.



Így jelöltük azokat a kártyákat, amelyek esetében különösen fontos az elfogadó, biztonságos légkör, és a játékosok egymásba vetett bizalma.



Így jelöltük azokat a kártyákat, amiket 2 fős játéknál ajánlunk. A részletes szabályt a 2 fős verzióhoz később találjátok.

## 2. „MINDENT BELE” JÁTÉKVARIÁCIÓ (12+)

A játékot tartalmasabbá tehetjük mókakártyákkal, küldeteskártyákkal és átváltozáskártyákkal. A 12 év alattiaknak szóló verziót a Játékvariáció kisebbeknek részénél ismertetjük.

### Előkészületek

Állítsátok össze a kérdéskártyák pakliját az alábbi módon:

**4 csapongós kártya**

**4 keresgélős kártya**

**7 fejtegetős kártya**

**3 jó pletykás kártya**

Csúsztassatok a pakliba típusonként egyenletesen elosztva:

**2 mókakártyát**

**5 átváltozáskártyát**

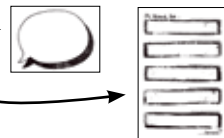
**2 „Küldetésre fel!”-kártyát**

Osszatok mindenkinek:

**1 kicsi jegyzetlapot**

**1 nagy jegyzetlapot**

**3 küldeteskártyát**



*Tippek: Ha 8-nál többen játszatok, akkor mindenkinek csak 2 küldeteskártyát osszatok, és 1 „Küldetésre fel!”-kártyát tegyetek a pakliba, 12 játékos felett pedig csak 1 küldeteskártyát kap egy játékos, és a pakliba nem kerül „Küldetésre fel!”-kártya.*

### A játék menete

Megegyezik a korábban leírtakkal, csak kiegészülve az alábbi extrákkal:



#### Mókakártyák

A mókakártyák közös, mozgásos, alkotó feladatokat tartalmaznak.

Ha mókakártyát húztok, hajtsátok együtt végre a feladatot!

### Küldeteskártyák



A küldeteskártyákon olyan egyéni feladatok olvashatók, amiket a játék során önálló megfigyeléssel kell végrehajtani. Fontos, hogy legyetek résen, hiszen erre bármikor sor kerülhet!

A küldeteskártyáitokat megnézhetitek, de ne mutassátok meg egymásnak.

A játék során, ha „Küldetésre fel!”-kártyát fordítotok, akkor mindenkinek ki kell választania az egyik küldeteskártyáját, és arról beszámolnia a többieknek. Ne izguljatok, itt sincs rossz válasz, a lényeg, hogy figyeljetek egymásra! Az utolsó küldetésekre akkor kerül sor, amikor a húzópakli egészen elfogyott. (Ha csak egy küldetés került kiosztásra, akkor azt a pakli elfogyása után teljesítsétek.)

A teljesített küldetéseket és a „Küldetésre fel!”-kártyát ezután eldobhatjátok.



### Átváltozáskártyák

Ezek segítségével elkészül a játékosok titkos, szimbolikus jellemzése a játék folyamán, amit a játék végén beszéltek meg.



A játék elején a kis jegyzetlapokra mindenki írja fel a nevét, majd hajtsa össze a lapot. A neveket keverjétek össze, majd osszatok mindenkinek 1-et. A kapott nevet megnézhetitek – ha esetleg a saját neveteket kaptátok, az se baj –, de ne mutassátok meg egymásnak!

A játék során, ha átváltozáskártyát fordítotok, akkor a felfordított kérdésre mindenki felír a nagy jegyzetlapjára egy választ, ami a játék elején általa húzott játékosársára jellemző (vagy épp saját magára, ha a saját nevét húzta).

Például: *Mi lenne a játékosársam, ha gyümölcs lenne? Banán.* Ezt követően a jegyzetlapot hajtsátok eggyel lejjebb, az átváltozáskártyát pedig tegyétek félre, hogy a játék végén kéznél legyen. Mire a húzópakli elfogy, összesen öt szót kell az addigra egészen összehajtogatott nagy jegyzetlapokra írnotok.

### A játék vége - az átváltozások játéka


Terítsétek ki az öt átváltozáskártyát középre! Nézzétek át még egyszer a nagy jegyzetlapokat: nem gondoltátok-e meg magatokat egy válasszal kapcsolatban sem, amit leírtatok rá?

Ha mindenki véglegesnek érzi az összes választát, hajtogassátok ismét össze a nagy jegyzetlapokat és a kis jegyzetlapokat is. Két külön kupacban keverjétek őket össze, majd hajtogassátok szét mindet úgy, hogy mindenki láthassa, mi van rájuk írva. Együtt gondolkodva párosítsátok össze a neveket a nagy jegyzetlapon kirajzolódó jellemekkel. Azt persze senkinek sem szabad elárulnia, hogy ő kiről írta a válaszait.

Ha ügyesen gondolkodtok, minden játékosnak megtaláljátok a szimbolikus jellemzését! Mindenki elviheti magával emlékebe a róla szóló „jellemrajzot”.




### Játékvariáció kisebbeknek (9+)

Most ne osszatok egymásnak küldeteskártyákat, hanem a  **küldeteskártyákból** tegyetek 3 db-ot felfordítva jól látható helyre az asztalra, és beszéljétek meg közösen, mik is a feladatok, amik olvashatók rajtuk. Ha valaki „Küldetésre fel!”-kártyát húz, válasszatok egyet a közös küldetések közül, és beszéljétek meg azt közösen.

Az átváltozáskártyákhoz osszatok mindenkinek egy **nagy jegyzetlapot**, a kicsire most nem lesz szükségetek! Ha valaki átváltozáskártyát húz, minden játékos magával kapcsolatban tegye fel fejben a kérdést: „*Mi lennék én, ha gyümölcs lennék?*”, és írja le a válaszát a nagy jegyzetlapjának legfelső üres rubrikájába.

Ha a húzópakli utolsó kártyáját is teljesítettétek, beszéljétek meg az utolsó közös küldetést, majd mindenki olvassa fel a saját jellemzését a nagy jegyzetlapról, és beszéljétek meg ezeket is!

### Játékvariáció csoportos ismerkedéshez

Ebben a játékvariációban a kis jegyzetlapon és a jó pletykás kártyákra nem lesz szükségetek. Osszatok mindenkinek egy-egy **nagy jegyzetlapot** és **3 küldeteskártyát**. Javasoljuk, hogy a kérdéskártyák közül használjátok a  ikonnal jelölt lapokat!



A játék elején állítsátok össze a húzópaklit. Kerüljön bele:

- 9 fejtegetős kérdéskártya
- 4 csapongós kérdéskártya
- 4 keresgélős kérdéskártya
- 2 „Küldetésre fel!”-kártya
- 3 átváltozáskártya
- 3 mókákártya

Ha valaki átváltozáskártyát húz, minden játékos magával kapcsolatban tegye fel fejben a kérdést: „Mi lennék én, ha gyümölcs lennék?“, és írja le a válaszát a nagy jegyzetlapjának legfelső üres rubrikájába.

Ha a húzópakli utolsó kártyáját is teljesítették, beszéljétek meg az utolsó küldetésüket, majd mindenki olvassa fel az átváltozáskártyákra adott saját válaszait, és beszéljétek meg ezeket is.

### **Játékvariáció 2 játékos számára**

Ebben a játékvariációban a kis jegyzetlombra, a keresgélős kártyákra, a jó pletykás kártyákra nem lesz szükség, és a móka-kártyák és a kérdéskártyák közül csak olyanokat válogassatok a pakliba, amin a  jelölés van. Osszatok mindenkinek egy **nagy jegyzetlapot** és 3 db  **küldetés-kártyát**.

A húzópaklit az alábbi módon állítsátok össze:

- 14 fejtegetős kérdéskártya
- 7 csapongós kérdéskártya
- 2 „Küldetésre fel!”-kártya
- 5 átváltozáskártya
- 2 mókákártya

Az átváltozások játéka úgy módosul, hogy névhúzás helyett az átváltozáskártyák segítségével egymást kell jellemeznetek a nagy jegyzetlapokra írva. A játék végén beszéljétek meg a jellemrajzokat.

A csapongós kártyák szabálya úgy módosul, hogy ha valaki ilyen kártyát húz, pár másodpercig gondolkodjatok a rajta olvasható szón, döntsétek el, mire asszociáltok róla, majd mondjátok el a választokat egymásnak. Vajon mennyiben tér el kettőtök asszociációja?

*Ennek a játéknak az őseit még a gimis osztálytársaimmal találtuk ki, hogy könnyebb legyen új barátságokat kötnünk. Felkésített minket a gondolat, hogy a beszélgetések átformálják az embert, ezért a játéknak és a csapatunknak a Metamorf nevet adtuk.*

**A Metamorf tagjait Balla Taminak, Czibalmos Nórinak, Elefánty Borsónak, Fekete Eminek, Géro Csengeinek, Szóráth Blankának és Török Szoninak hívják, és nélkülük nem tarthatnátok most a kezetekben ezt a játékot! Később pedig sokan mások is segítettek a Metamorf fejlődésén.**

*Most, hogy a játék elnyeri a végleges formáját, új címet is kap, és ez nem véletlen! Azt remélem, hogy ezek a kártyák mindenkinek lehetőséget adhatnak arra, hogy a gondolatait, érzéseit megossza. Hogy a válaszát meghallgassák, megértsék és elfogadják. Mindenki válaszáért – minden kérdésért.*

*Sok ember közös gondolkozása van ebben a játékban, és én titeket is hívlak, hogy játékosként csatlakozzatok ehhez! Az összes alkotó nevében jó szórakozást és sok tartalmas beszélgetést kívánok nektek!*

*Pólya Emese*



Gyártja és forgalmazza  
a © Pagony Kiadó Kft., 2024

1114 Budapest, Bartók Béla út 15/a  
[www.pagony.hu](http://www.pagony.hu)

Sorozatterv © Bernát Barbara

Illusztrátor © Fendrik Bori

Játéktervező © Pólya Emese

Nem alkalmas 3 éven aluli  
gyermekek részére!

Származási hely: Kína