

Tchin Tchin

Fyrir 4 til 6 persónur, frá 12 aldri.

Innihald spilsins:

- 4 spil með leikreglur á frönsku "Regle du jeu"
- 6 spil með ýmsum persónum (gult bakhlið)
- 30 spil með ýmsa drykkjusiði (vínrautt bakhlið). Þar af eru 6 spil með litlum hvítum karli í horninu.
- 6 spil með atvikum (svartur draugur á framhlið og vínrautt á bakhlið)
- 2 spil með mismunandi túrista (appelsínugult bakhlið)

Tilgangur leiksins;

Er að skála hraðar en hina leikmennina með að ná að leika rétta drykkjusiðinn (sem samsvarar sérhvern drykk) og á réttu tungumáli (sem samsvarar þjóðháttinn á persónuninni).

Kynning persónanna

Sérhver persóna hefur 3 séreinkenni; þjóðareinkenni, drykk og staðsetning. Auðvitað hefur hver fyrir sig sinn drykkjarsið þegar þeir skála og segja ákveðið orð (sjá töfluna fyrir neðan).

Þjóð / Drykkur / Staðsetning / Hreyfing / Setning

Þjóðverji / Bjór / Aðalinngangur Brandebourg (Berlín) / Halda handleggnum fram og halda á bjórkrús (á leikrænan hátt fyrir leikinn). Höndin á að sýnast vera að halda á handfanginu á bjórkrúsinni (þumalinn á móti hinum fingrunum sem eru þéttir saman). / Prost! (borið fram prost á þýsku).

Englendingur / Te / Big Ben (Lúndunir) / Halda á tebolla upp að munninum og lyfta litla fingrinum (á leikrænan hátt fyrir leikinn). / Cheers! (borið fram "tjiers" á ensku).

Frakki / Kampavín / Eiffel turninn (París) / Lyfta mjög hátt upp kampavínsglasi (á leikrænan hátt fyrir leikinn). / Tchin Tchin (borið fram "tsjín tsjín" á frönsku).

Japani / Saké / Chateau féodal (Himeji) / Lyfta saké bolla að sér með báðum höndum (á leikrænan hátt). / Kampai! (borið fram "kampæ" á Japönsku).

Mexíkani / Tekíla / Maya Pýramídinn (Chichen Itza) / Slá með krepptum hnefa á borðið eins og maður heldur á tekílaglasi (á leikrænan hátt) / Salud! (borið fram "salúd" á spænsku).

Rússi / Vodka / Rauða torgið (Moskva) / Henda vodkaglasi yfir öxlina sína (á leikrænan hátt). / Na Zdorovie (borið fram "nastrovía" á rússnesku).

Undirbúningur leiksins:

Ef 5 til 6 leikmenn spila: 6 mismunandi persónuspilum eru stokkuð upp og dreift milli leikmanna svo að hver leikmaður fái eina ákveðna persónu. Ef það eru 5 leikmenn sem spila, þá er síðasta spilið sýnt öllum leikmönnum (Sýnt er hreyfingin og sagt drykkjarorðiðs áður en spilið er tekið úr leik).

Drykkjusiðaspilin 30 eru stokkuð upp og lagt í bunka á miðju borðsins með framhliðinni niður. Einnig eru atvikuspilin 6 (með svarta drauginum) og túristaspilin 2 tekin úr leik.

Ef 4 leikmenn spila: 2 persónuspil eru tekin úr leik; sem er "Þjóðverjinn" og "Englendingurinn" og sýnt öllum leikmönnum (orð og hreyfing er sýnt). Einnig eru 6 drykkjusiðaspil sem hafa lítinn hvíta karl í hægra horni tekin úr leik. Persónuspilin fjögur sem eftir eru stokkuð og dreift milli leikmanna svo að hver leikmaður fær eina 'persónu'. Drykkjusiðaspilin 24 sem eftir eru stokkuð upp og lagt í bunka á miðju borði með framhliðina niður. Einnig eru atvikuspilin 6 (með svarta drauginum) og túristaspilin 2 tekin úr leik.

Hver leikmaður:

- Leggur niður persónuspilið sitt og sýnir hinum.
- Lærir og leikur persónueinkennin sín til hinna (orðið og hreyfingin sem fylgir þjóðháttinn, drykkjusiðnum og staðsetningin) svo allir leikmenn geti lagt það á minnið.

Nú er hægt að byrja að spila alþjóðlega drykkjarleikinn!

Sá leikmaður sem hefur blandað sér nýlegan drykk fær að byrja leikinn með að fletta hratt efsta spilið í bunkanum sem liggur á miðju borðsins og leggur við hliðina bunkanum svo allir leikmenn geti auðveldlega séð spilið.

Drykkjusiðaspilið er blanda af 3 einkennum (þjóðháttur, drykkur og staðsetning).

Allir leikmenn sem hafa eitt af einkennum sem er í spilinu getur tekið þátt. Þá er meginatriðið að leika/segja sem fyrst réttu samsetninguna.

Hreyfingin sem á að leika er tengd drykknum sem er sýnt á spilinu. Orðið sem á að segja upphátt er tengd þjóðhátt persónunnar sem er sýnt á spilinu.

Sá leikmaður sem er fyrstur að segja og leika réttu samsetninguna (leikmennirnir sem taka ekki þátt eru dómara hverju sinni) fær að taka drykkjusiðaspilið og leggur niður hjá sér (framhliðina niður). Flettur síðan næsta spilið á bunkanum til að hefja nýjan leik. Þessu er haldið áfram þangað til öll spilin í bunkanum eru notuð.

Til dæmis: Spilið sem var snúið við, sýnir Rússa sem heldur á Tekíla glasi fyrir framan Big Ben. Þá getur Rússneski leikmaðurinn (þjóðháttur), Mexíkanski leikmaðurinn (Tekíla) og enski leikmaðurinn (Big Ben) tekið þátt. Fyrsti leikmaðurinn af þremur sem nær að slá með hnefann á borðið (Tekíla) og segir "Na Zdorovie" (Rússneskur drykkjumaður) vinnur spilið!

Athugasemd:

Að leika vitlausa samsetningu er ekki refsað og leikmaðurinn má prufa að gera aftur réttu samsetninguna á undan hinum. Hins vegar ef leikmaðurinn mátti ekki taka þátt (hefur enginn af 3 einkennum sem er sýnt á spilinu) verður honum refsað með að þurfa að gefa tilbaka spil sem hann hefur þegar unnið (ef hann hefur eldra vinningspil) og leggur á miðju borðsins. Sá sem vinnur næsta leik fær að taka refsispilið og vinningspilið.

Vinningshafinn:

Leikurinn er lokið þegar öll spilin í bunkanum eru flett upp og tekin af leikmönnum. Sá sem heldur flestum vinningspilum hefur unnið leikinn og er alþjóðlegur drykkjumeistari!

Ef einhverjir leikmenn hafa unnið jafnmörg spil, er hægt að fletta einu spili sem aðrir leikmenn hafa þegar unnið. Þessi fyrrnefndu leikmenn fá að taka þátt og leika/segja réttu samsetninguna til að skera úr hver sé vinningshafinn.

Tilbrigði fyrir vana leikmenn:

Hægt er að bæta við 6 atvikuspilum við drykkjusiðaspilin í byrjun leiksins.

Gefur einn umgang! (draugurinn með vísifingurinn og spurningamerkið). Þegar leikmaður hefur unnið leik og flettur síðan þetta spil í bunkanum, þarf sá að gefa einn umgang! Allir leikmenn nema hann geta leikið. Sá fyrsti sem getur leikið og sagt réttu samsetningu persónu leikmannsins sem gefur umganginn vinnur spilið (leikmaðurinn sem gefur umganginn er dómari).

Til dæmis:

Ef það er Frakkinn sem hefur flett "Gefur einn umgang" spilið, þá er fyrsti leikmaðurinn sem nær að lyfta kampavínsglasinu (á leikrænan hátt) og segir "Tchin Tchin" vinnur spilið!

Við gerum þetta aftur! (draugurinn sem bendir á glasið)

Þegar leikmaður hefur unnið leik og flettur síðan þetta spil í bunkanum, geta þá allir leikmenn nema hann leikið. Sá fyrsti sem man síðasta vinningspilið og nær að leika og segja réttu samsetninguna vinnur spilið (leikmaðurinn sem dró spilið "Við gerum þetta aftur" er dómari).

Til dæmis:

Leikmaður vann síðasta spilið við að slá hnefann í borðið (Tekíla) og segja "Kampai!" (Japani). Sá flettur síðan spilið "Við gerum þetta aftur!" úr bunkanum. Leikmaðurinn sem nær að muna spilið með að slá hnefann í borðið og segja "Kampai!" vinnur spilið.

Milli tveggja! (draugurinn sem situr milli tveggja leikmanna)

Þegar leikmaður hefur unnið leik og flettur síðan þetta spil í bunkanum, setur hann í gang "einvígi" milli nágranna sinna (sá sem situr á vinstri og hægri hönd leikmannsins). Eingöngu mega nágrannarnir spila og sá sem er fyrstur til að leika og segja réttu samsetninguna vinnur spilið.

Til dæmis:

Ef "Englendingurinn" dregur spilið "milli tveggja" og situr við hliðina "Mexíkanann" og "Rússann". Þá þarf Mexíkaninn að kasta vodka glasi yfir öxlina (á leikrænan hátt) og segja "Na Zdorovie!" (skál Rússans) á undan Rússann sem slær hnefann á borðið (Tekíla) og segja "Salud!" (skál Mexíkanans). Sá fyrsti sem leikur og segir réttu samsetninguna vinnur spilið.

Talar þú tungumál landsins?

Til að hafa leikinn erfiðara fyrir vana leikmenn er hægt að ákveða í byrjun leiksins að breyta leikreglurnar. Þegar drykkjusiðaspil flettist upp þá þarf að leika drykkinn sem er á spilinu og orðið sem þarf að að segja er staðsetningin sem er á spilinu.

Til dæmis:

Spilið sem er flett upp sýnir "Rússa að drekka Tekíla fyrir framan Big Ben". Fyrsti leikmaðurinn (sem hefur leyfi til að taka þátt) sem nær að slá hnefann á borðið (Tekíla) og segja "Cheers!" (enska orðið sem tengir Big Ben) vinnur spilið.

7 til 8 leikmenn - Mæta túristarnir!

Til að 7 til 8 leikmenn geta spilað, er hægt að bæta við "túristaspilin" tvö við persónuspilin áður en þau eru dreifð milli leikmanna í byrjun leiksins. Túristaspilin eru fyrir vana leikmenn þar sem þau skála ekki á venjulegan máta (enginn ákveðin hreyfing né orð til að skála). Túristinn þarf að aðlagast drykkjusiðnum í einum af þremur löndum sem hann hefur heimsótt nýlega (3 staðsetningar eru sýndar á ljósmyndum á spilinu).

Karlsmanns túristinn tekur þátt í leikinn þegar drykkjusiðaspilið er staðsett fyrir framan Big Ben, Eiffel turninn eða aðal inngang Brandebourg. Kvenna túristinn tekur þátt í leikinn þegar drykkjusiðaspilið er staðsett fyrir framan Japanska kastalann, Maya pýramídan og Rauða torgið.

Til dæmis:

Spilið sem er flett sýnir "Rússa að drekka Tekíla fyrir framan Big Ben". Karlmanns túristinn má taka þátt (Big Ben) eins og Rússinn (þjóðháttur) og Mexíkaninn (Tekíla) og Englendingurinn (Big Ben). Túristinn þarf að vera fyrstur að slá með hnefann á borðið (Tekíla) og segja "Na Zdorovie! (Rússinn sem drekkur) til að vinna spilið.

Athugasemd:

Ef túristi dregur "Gefur einn umgang!" eða "Milli tveggja" sem innblandar einn eða tvo túrista, mega leikmennirnir velja að leika/segja hvaða samsetning sem er tengd ein af þremur staðsetningum á ljósmyndunum af einum eða báðum túristaspilunum sem mega leika.