

mély volt és jóságos, és arra kérte, hogy segítsen újra életre kelteni a nevetést, amely egyszer az embereket összekötötte és meggyógyította. „A nevetés ereje hatalmas,” mondta a hang. „Segíts, hogy újra terjedjen a vidámság, és visszatérjenek a színek a világba!”

Így kezdődött a Viccmester kalandja. A gyermek elhatározta, hogy nem hagyja cserben ezt az ősi hívást. Elindult hát, hogy minden városban és faluban elmondja a régi vicceket, nevetessen, és újra mosolyt csaljon az emberek arcára. Az útja során számtalan baráttra lelt, és egyre több ember csatlakozott hozzá. A nevetés és a színek lassan, de biztosan visszatértek a világba. A játékosok most a Viccmester nyomdokaiba léphetnek, és együtt folytathatják ezt a küldetést. Minden forduló egy lehetőség, hogy egy újabb viccel vagy tréfával újra színeket hozzanak a világba. A cél egyszerű, de annál Nemesebb: terjeszteni a nevetést, meggyógyítani a komor szíveket, és visszahozni a régi világot, ahol a vidámság és a színek uralkodnak.

Korhatárok: 14 éves kortól 222 éves korig.

TARTOZÉKOK

- 1 db játékszabály
- 1 db natúr színű dobókocka
- 2 db matrica ív 3 színű pöttyel (piros, zöld, kék)
- 3 féle színű Vicc pakli (piros, zöld és kék vásznat festő manó)
- 3 db hangulat jelölő bábu
- 1 db hangulat baró méter



ELŐKÉSZÜLETEK

Az előkészületek 2 fős játék esetén is ugyanezek.

- Matricázzátok fel a dobókockát a kis pöttyökkel (bárhogy feltehetitek rá)
- Minden játék során szükség van egy Időfelelősre, egy Hangulatfelelősre, és egy Viccmesterre.

- Az Idő és a Hangulat felelőse lehet egy személy, és ők természetesen Játékosok is egyben.

Amennyiben legalább 4-en vagytok, csapatban is játszhatjátok a Viccmestert.

- Ha így döntötök, alakítsatok 2 párt vagy 2 csapatot.
- Ekkor a Hangulat és az Időfelelős szerepére külön csapatokból jelentkeztek majd.

- Ha nincs csapat, akkor közösen alakítjátok a hangulatot. Ekkor egy hangulatjelölő bábu lesz szükségetek, ezt a Hangulatfelelős kezeli. Ha csapatban vagytok, mindkét csapat válasszon egy hangulatjelölőt, ekkor csapatonként léptek előre a hangulatbarométeren, amit szintén a Hangulatfelelős mozgat.

- Minden Játékos tölts le az ingyenes hangulatmérő applikációt a Nemeshazi.Com/Game oldalról, ez majd a Hangulatfelelős kelléke lesz a játék során.



- Döntsetek el, hogy ki lesz az első körben a Viccmester, majd vegyétek elő a vicc paklit, szedjétek szét a kártyák hátulján vásznat festő manók szerint és lefordítva tegyétek egymás mellé őket központi helyre. A Viccmester vegye magához a dobókockát.

- Döntsetek el, hogy ki lesz az Időfelelős. Az Időfelelős vegye elő a telefonját és készítse elő a stoppert.

- Döntsetek el, hogy ki lesz a Hangulatfelelős, ő

készítse elő a telefonján a letöltött hangulatmérő applikációt.

- A hangulat baró métert terítsétek ki középen és a START pontra helyezzétek el a jelölőket.

Ha mindez megvan, kezdődhet a játék!

A JÁTÉK MENETE

Miután megvannak a szerepek és végeztetek az előkészületekkel, a Viccmester dob a dobókockával. A kockán lévő színek jelentik a “magyarázó” módot és egyben azt, amilyen színű kártyát kell a Viccmesternek húznia:

- Piros: rajzolás
- Zöld: mutogatás
- Kék: körbeírás szóval



Tehát a Viccmester dob, a színnek megfelelő vicckártyát húz, és a kocka megmutatja azt a módot - amivel a vicc csattanóját kell elmondania, elmutogatnia vagy lerajzolni - amiből a játékosoknak ki kell azt találni. A kitalálás módjára 1,5 (másfél) perc áll rendelkezésre. Amennyiben a játékosok nem találták ki a poént, a Viccmester extra fél percet kap, amely során az addig nem alkalmazott „magyarázó”

módokat is bevetheti. Tehát, ha például a kockával pirosat dobott, akkor az első másfél percben csak rajzolja a csattanót és ha nem találják ki, még marad fél perce mutogatni és/vagy szóval körbeírni azt. Az időt az Időfelelős méri és hangosan jelzi, hogy mikor válthat módot a ViccMester, tehát másfél percnél szól, és akkor is, amikor lejárt az idő.

A FORDULÓ MENETE

A Viccmester a dobott színnek megfelelően húz a Vicc pakliból, és a kártyán legfelül olvasható viccet hangosan felolvassa a csattanó nélkül! Ha már elhangzott a vicc a játék során, akkor a második viccet olvassa ugyanígy.

Amennyiben egy “E” betű szerepel a vicc előtt, el kell mondania, hogy a csattanóban angol szó/szótag is szerepelni fog.

Ha “S” betű szerepel a vicc előtt, akkor bárhogy is játszatok a játékot, ráabolhat mindenki a poén kitalálására. Ha nincs “S” előtte és csapatban játszotok, akkor csak a Viccmester saját csapata találhatja ki.

Ahogy felolvasta a viccet, indul az óra és a

Viccmeister elkezd a csattanót elmutogatni, vagy lerajzolni stb., aszerint, hogy mit dobott a kockával és a továbbiakban a fentebb leírt módon halad tovább. A játékosok hangosan találgathatnak, és aki először bemondja a jó megoldást azé a poén. A csattanót bemondó Játékos vagy csapat jelölőjét ilyenkor a Hangulatfelelős egyet elmozdítja a barométeren a tetőfok felé.

Ha valaki ismeri a viccet, akkor törekedjen arra, hogy a hangulat baró méteren előrébb juttassa a csapatát, tehát a csattanót akkor mondja be, amikor fokozódik az izgalom, és a legnagyobb tudtok együtt nevetni rajta. Hiszen a Hangulatfelelős méri a hangulatot!

Ha nem tudjátok kitalálni a poént, de születik egy új, és mindenki nevet rajta, akkor az is pontot ér. Ilyenkor az új poén gazdájának (vagy a csapatának) a jelölőjét teszi a tetőfok felé egyet a Hangulatfelelős. Az új poént meg írjátok fel, és küldjétek el nekem bátran a peter@nemeshazi.com e-mail címre.

Amennyiben a Játékosok nem találták ki a poént, a ViccMester megmondja azt, és mindkét esetben felolvassa újra a viccet és a csattanót mondjátok ki közösen. A Hangulatfelelős a forduló alatt figyeli a telefonján

a mérőt és amennyiben az 100 decibel fölé ugrik, a ViccMester (vagy a ViccMester csapatának) jelölője egyet mászik a hangulat baró méteren a tetőfok felé.

A forduló a vicc és a csattanó közös kimondásával ér véget. Az új forduló kezdetén megcserélhetitek, rotálhatjátok a szerepeket, hogy mindenki legyen ViccMester, Időfelelős és Hangulatfelelős is.

Annyi fordulót játszotok, amennyit akartok és ameddig a Hangulat a tetőfokára nem hág (nem csak a jelölőn).

MI TÖRTÉNIK, HA A HANGULAT A TETŐFOKÁRA HÁG?

Dönthettek: abbahagyjátok a csúcson, vagy játszotok a végtelenbe, és tovább...

• Az egyszerű verzió:

Lehet úgy is játszani a játékot, hogy csak szóval kell körülírni vagy mutogatjátok a poénokat, ha nincs kedvetek és eszközötök rajzolni.

• Táblajáték verzió:

Ha szeretnétek mezős táblán játszani a még nagyobb élményért, azt is megtehetitek. Megtaláljátok a Nemeshazi.Com/Game weboldalon, pdf formátumban, csak le kell tölteni egy

táblagépre és akkor kinyomtatni sem kell. Bábuként használjátok a hangulatjelölőket vagy keressetek magatoknak ügyesen.

MAGYARÁZÁSI SEGÉDLET

– Miben temetik el Spiderman-t, ha meghal?
– Pókorsóban.

A pók-korsó szavakat is szabad használni a szavak elején és a végén lévő betűket is. Rajzolásnál is külön-külön le lehet rajzolni a pókot is meg a korsót is.

Azért is érdekes a játék, mert többértelmű is lehet a megoldás, ezért több lehetőség van a megfejtés ábrázolására. Mivel egy teljesen oda nem illő képpel szóval is megfejtethető a poén.

Ha a poén “Miért”-tel kezdődik, értelemszerűen a válasz “Mert”-tel fog kezdődni, ezt külön nem kell a kitalálendő szavak közé venni, a csattanó bemondásakor viszont ezzel együtt mondjátok ki.

Például:

– Egy kivágott fából miért két darab ajtót lehet készíteni?
– Mert egy ajtófélfá.



A VICCMESTER APPLIKÁCIÓ
Hangulatmérő azaz egy decibel mérő, és a stopper. Későbbi bővítmény kiadás: Minden nap feldob egy viccet a felhasználónak.

ÚJ KÁRTYA TARTALOM MEGJELENÉSEK 2025-BEN

1. Amikor szólások-mondások-kifejezések lesznek a kitalálendő poénok.
Pl:
– Miért nem randizik Pinokkió mindenféle csajjal?
– Mert nem olyan fából faragták.

2. Az angol vicceket kitalálós verzió.
3. 18 karikás, cenzúrázott viccek.



A társasjáték reklámfilmje itt tekinthető meg:

Nemeshazi.Com/Game

A Fárasztó hülyeség 1-2 vicckönyvekről pedig itt találsz további információkat:

Nemeshazi.Com/Book

VICCMESTER

A legviccesebb kártyajáték szabálya.



A TÖRTÉNET

Egyszer réges-régen, a világ tele volt színekkel, kacagással és vidámsággal. Az emberek minden nap nevetéssel töltötték az idejüket, a mindennapok gondjai szinte elillantak egy jó poén vagy egy kedves tréfa hatására. De az idő múlásával valami megváltozott: a színek egyre fakóbbá váltak, az emberek arcáról pedig eltűnt a mosoly. A világ lassan szürkévé, komorrá és egyhangúvá vált. Senki sem tudta miért, de mindenki érezte a változást – mintha a nevetés maga veszett volna el a világból.

Egy napon azonban történt valami különös. Egy kíváncsi gyermek, aki éppen nagypapja régi házában játszott, felfedezte az elfeledett padlást. Az öreg, poros szekrények és lomok között kutakodva valami különlegesre bukkant: egy régi, kopott, de még mindig varázslatos könyvre. A könyv borítóján halványan kirajzolódott a cím: „A Viccmeister Könyve.” Ahogy a gyermek óvatosan fellapozta, egy hívást hallott, mintha maga a könyv szólította volna meg. A hang