

## TARTALOM

- Játéktábla
- 326 db kérdéskártya
- 6 db bábu és talp
- 1 db Jumbo színes dobókocka a kategóriákhoz
- 1 db Jumbo számos dobókocka a lépésekhez

## A JÁTÉK CÉLJA

Elsőként beérni a célba.

## FLŐKÉSZÍTÉS

1. A dobozban négyféle kérdéskártya található:  
**Mi vagyok? Hol vagyok?, Ki vagyok?** és a **Szamárlétra**. Helyezd a kártyákat a játéktáblán meghatározott helyükre.
2. A **Szamárlétra** kártyán két kérdés olvasható. Ha már az összes felső kérdést felolvastátok, folytassátok a játékot az alsó kérdések feltevéssel.
3. Mindenki választ magának egy bábút és talpat, amelyet a **START** mezőre helyez.

## A JÁTÉK MENETE

1. A legidősebb játékos lesz az első Olvasó. Ő olvassa fel először az állításokat. Az Olvasó dob a színes kockával, amely meghatározza az első kérdés kategóriáját (A kék szín a **Mi vagyok?**, a zöld szín a **Hol vagyok?**, a narancssárga szín pedig a **Ki vagyok?** kategóriát jelzi.)
2. Az Olvasó húz egy kártyát a kockával előzőleg meghatározott pakliból. A kártyán 10 állítás szerepel. Az Olvasó elkezdi felolvasni sorban az állításokat. Akármelyik játékos bekiabálhatja a megoldást bármelyik állítás után, sőt az állítás felolvasása közben is, tehát a játékosoknak nem kell megvárniuk, amíg az Olvasó felolvassa a teljes állítást. Minden játékos csak egyszer tippelhet. Az a játékos, aki egyszer már rosszul tippelt, abban a körben már nem próbálkozhat újból.
3. Az Olvasó addig olvassa az állításokat, amíg valamelyik játékos helyesen válaszol. Ekkor a helyesen válaszoló játékos dob a számos kockával, és annyit lép előre a pályán, ahányat dobott.
4. Ha egyik játékos sem tudja a helyes választ, akkor az Olvasó nyeri meg a kört, és dob a számos kockával. Annyit léphet előre, amennyit dobott.
5. A játékot az Olvasótól balra ülő folytatja, ő lesz a következő Olvasó.

6. A játéktáblán található mezők:

- a. **SZAMÁRPAD: Ez egy büntető mező.** Ha az egyik játékos erre a mezőre lép, nem lehet Olvasó és nem tippelhet a következő körben. Más szóval, ha valaki erre a mezőre lép, egy körből kimarad. Ha ő lett volna következő Olvasó, a tőle balra ülő veszi át ezt a feladatot. Figyelem! Ha csak ketten játsszák a játékot, és az egyik játékos erre a mezőre lép, akkor a másik még egyszer dobhat és léphet. Ezután folytatódhat tovább a játék.
  - b. **SZAMÁRLÉTRA: Ez egy extra kérdező mező.** Ha egy játékos erre a mezőre lép, akkor az Olvasó húz egy extra kártyát a Szamárlétra (piros) pakliból. Csak a Szamárlétra mezőn álló játékos próbálkozhat a válaszadással. Ha a játékos jól válaszolta meg a kérdést, még egyszer dobhat és léphet. Ha a játékos helytelenül válaszol, akkor a játék folytatódik tovább. Figyelem! Az extra kérdés mezőn, ha egy játékos helytelenül válaszol, az Olvasó NEM dobhat a számos kockával.
  - c. **SZAMÁRINDULÓ:** Ha egy játékos a Számárinduló mezőre lép, vissza kell lépnie 3 mezőt.
7. Holtverseny – ha a játékosok nem tudják eldönteni ki válaszolt először helyesen, akkor az Olvasó dönti el, hogy ki dobhat és léphet előre. Ha azonban teljes holtverseny alakul ki, vagyis az Olvasó sem tudja eldönteni, ki válaszolt először, akkor az Olvasó húz egy döntő kártyát a Szamárlétra pakliból, és felolvassa a kérdést kizárólag a holtversenyben álló játékosoknak. Aki elsőnek válaszol helyesen a két játékos közül, az dobhat, és léphet előre a játéktáblán. Ha a holtversenyben lévő játékosok közül egyik sem tudja a helyes választ, az Olvasó nyeri a kört, dobhat a kockával, és léphet előre a játéktáblán.

## A JÁTÉK NYERTÉSE

Az nyeri a játékot, aki először éri el a CÉL mezőt. A célba érkezéshez nem baj, ha többet dob, mint ahány mező hátravan a táblán.

 **FIGYELEM! FULLADÁSVESZÉLY! Apró alkatrészek lenyelésének veszélye miatt 3 éves kor alatt tilos! Kérjük, tartsa meg a csomagolást későbbi felhasználásra.**

Minden védjegy a birtokosaik tulajdona. A SZAMÁRPAD Társasjáték eredeti neve Smart Ass The Board Game a University Games Corporation bejegyzett védjegye. © 2016 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110. Minden jog fenntartva.

Származási ország: Kína. B010942 08/16

Importálja és forgalmazza:

Kensho Kft. Budapest 1037.

Csilleghegyi út 13.

Tel.: 244-8009, info@kensho.hu

Keresd további termékeinket weboldalunkon:



**Jatektenger.hu**