

A Kérdező megfordítja a kb. 45 másodperces homokórát, felhúzza a felső kártyát, és felteszi a megfelelő kérdést. A Válaszadó a köre alatt annyi kérdésre igyekszik válaszolni, amennyire csak tud. Mivel a megoldások nincsenek feltüntetve, minden válasz alapvetően helyes. Ha valaki viszont mégis úgy érzi, hogy a válasz helytelen volt, jelezheti kihívási szándékát. Lesznek kérdések, amikre bár nem tudod a választ, érdemes mondani valamit, mert ha más sem tudja a megfejtést, akkor ugyanúgy megkapod érte a jutalmat, mintha helyesen feleltél volna.

Miután választ adtál, a kérdező átadja neked a kártyát. Ha viszont valaki jelzi a kihívási szándékát, akkor ő veszi magához, ezzel is “várakozó állásba” téve a lapot. Ilyenkor még nem lehet tudni, hogy hova fog kerülni. A kihívás végbemenetelére ilyenkor még várni kell, menjetek tovább szimplán a következő kérdésre! A kihívásokat a homokóra lejártá után lehet majd lebonyolítani.

Ha lenne egy kérdés, amire nem tudsz, vagy nem akarsz válaszolni, dobj a kockával! Ha a dobott érték megegyezik a kérdés számával, a kártya válaszadás nélkül a tied. Ha viszont nem azt az értéket dobtad, add át a kártyát egy másik általad választott játékosnak! Legyen a dobás végkimenetele bármi is, ha az idő engedi, már jöhet is az új kérdés!

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858 | Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

Kihívás:

Bármelyik nem Válaszadó játékos – akár a Kérdező is – szabadon kihívhatja a Válaszadót, ha úgy érzi, hogy a válasza rossz volt. Ehhez egyszerűen be kell jelenteni a kihívási szándékot a válasz után minél hamarabb, még mielőtt a következő kérdés elhangzana. Aki először jelenti be szándékát, az veszi magához a kártyát, és az hívhatja majd ki az adott kérdésből a Válaszadót.

Miután véget ér a Válaszadó köre, sorban menjetek végig minden vitatott kérdésen! A Kihívó köteles elmagyarázni, hogy miért is gondolja úgy, hogy a válasz helytelen. Ha nincs semmilyen megfelelő érve, akkor a Kihívó azonnal elveszítette a kihívást.

Ha a Kihívó érvei jogosnak bizonyulnak, akkor nem csak az adott kártyát tartja meg, de még egy másikat is ellophat a Válaszadótól. Ha az érvei nem állják meg eléggé a helyüket, a Válaszadó megkapja a kérdéses kártyát, plusz a Kihívó egy másik lapját.

Ha a kihívás győztesének nincs lehetősége lopni extra kártyát, mert a vesztesnek elfogyott minden lapja, akkora játék dobozából pótolhatja azt. Ha a Kihívó és a Válaszadó nem tud arról megegyezni, hogy melyiküknek volt igaza, akkor a többiek szavazással döntenek. Az ítéletet mindkét félnek tiszteletben kell tartania. Ha a szavazásnak is döntetlen a végeredménye, akkor nincs győztes, a kártya elvész, és vissza kerül a dobozba.

Sebességbónusz:

A játék célja a gyorsaság és lazaság, ezért ha a Kérdező egy homokórányi idő alatt legalább 5 kérdést fel tud tenni, akkor magához vehet a dobozból egy jutalom lapot.

A játék vége:

Miután az első Válaszadó köre véget ért, a tőle balra ülő játékos lesz a következő, de a Kérdező szerepe mindaddig nem változik, amíg nem volt mindenki más Válaszadó. Ilyenkor a játékdoboz a Kérdezőtől balra ülő játékoshoz kerül, és ő lesz az új Kérdező. A játék akkor ér véget, mikor lejár az előre megbeszélt időkeret. Ilyenkor még az utolsó kört játszátok végig, lebonyolítva minden esetleges kihívást, majd kezdjétek el számolni! Akinek a legtöbb kártyát sikerült összegyűjtenie, megnyeri a játékot!

Mi lesz döntetlen esetén?

Ha döntetlen alakulna ki, egy utolsó párviald veszti kezdetét. Valamelyik olyan játékos, amelyik nem verseng a győzelemért, magára ölti a Kérdező szerepét, húz egy kártyát, dob a kockával, és felteszi róla a megfelelő kérdést. Amelyik játékos előbb ad választ, megnyeri a játékot! Ha ezt a választ is kihívja valamelyik másik győzelemért küzdő játékos, akkor az érvei után, a többiek szavazata dönt, hogy melyikük lesz a győztes.

Tetszett a játék, de a baráti körnek kissé pikánsabb, extrémebb a humora?

A játék "18 karikás" verzióját, WTF? néven már megtalálhatod a www.reflexshop.hu oldalon!

ALLÜR SZABÁLYOK

A játék célja:

Szedd össze a legtöbb kártyát a következő módokon:

- (I) Hiába hívnak ki a többiek, te add meg a legjobb választ a kérdésekre,
- (II) Hívd ki te mások válaszait és happold el az ügyes érveiddel a jutalomkártyáikat!

A kérdések zöme ránézésre sokszor megtévesztően egyszerű, ezért gyerekek is ugyanolyan esélyekkel tudnak jól válaszolni, mint a felnőttek. Néhány kártyára viszont nagyobb odafigyeléssel, hosszabb időráfordítással lehet csak választ adni. Ha nem is tudod a választ, egy ügyes blöfföléssel, színészkedéssel érdemes lehet mégis válaszolni valamit. Fúrge észjárásra, és lehangoló magabiztosságra lesz szükséged, hogy diadalmaskodj a kvízzjátékban, ahol minden válasz helyes lehet!

Játékmenet:

Először is állapodjatok meg a játék hosszáról. Mi 30 percet javasunk, de játszatok addig amíg jól esik.

A legöregebb játékos lesz az első Kérdező, és a tőle balra ülő lesz az első Válaszadó. A Válaszadó először dob a kockával, majd bemondja a dobott számot. A forduló alatt a Kérdező mindig a kártyán a kidobott számú kérdést fogja feltenni.

Folytatás a túlóldalon...