ego

ego

Társasjáték 2–6 játékos részére, 12 éves kortól

Miért játsszunk ego-t?
Az **ego** kiváló, elegáns, szórakoztató és kommunikatív játék egymás megismeréséhez.

Mi van a dobozban?

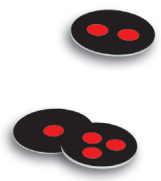
- 432 kérdés
- 1 kártyatartó doboz
- 18 nagy, fekete válaszkorong
- 120 kis piros **ego**-korong
- 1 **ego**-tálca

Hogyan készítsük elő a játékot?
Készítsétek elő a kártyatartó dobozt, benne a kártyákkal, az **ego**-tálcát pedig tegyétek az asztal közepére! Minden játékos kap három fekete válaszkorongot (1 ●, 2 ●●, és 3 ●●● piros pontértékkel), valamint 10 **ego**-korongot. Játékosonként további 10 **ego**-korongot helyezzetek az **ego**-tálcára, ezek alkotják a talont. A maradék **ego**-korongokat és válaszkorongokat tegyétek vissza a dobozba, ezekre most nem lesz szükség. A legidősebb játékos maga elé veszi a kártyatartó dobozt, és kezd.

Hogyan játsszuk az ego-t?
A játék során a játékosok az óramutató járásának megfelelő irányban követik egymást. Az éppen soron lévő játékos felolvas egy kérdést a hozzá tartozó válaszlehetőségekkel, és titokban kiválasztja a megfelelő választ. A többieknek meg kell tippelniük, hogy a megadott lehetőségek közül melyiket választotta.

1. A kérdés
Amikor sorra kerülsz, hangosan felolvasod a legelső kártyán látható szöveget: magát a kérdést és a három válaszlehetőséget is.

2. A válasz
Ezután a megadott válaszok közül kiválasztod azt, amelyik a legjobban illik hozzád. Választásodat tartsd titokban, és semmilyen utalást ne tegyél rá! A válasz mellett (ugyanúgy, ahogy a válaszkorongokon) 1, 2, illetve 3 piros pöttyöt találsz. Lefordítva tedd magad elé a hozzád legjobban illő válaszhoz tartozó válaszkorongot.



3. A tippelés
A többiek megpróbálják kitalálni, hogy melyik válasz mellett döntöttél. Ehhez lefordítva maguk elé teszik azt a válaszkorongot, amelyik szerintük a leginkább megfelel a választásodnak. Ezt követően attól függően, hogy mennyire biztosak a tippjükben, tétként 1 vagy 2 **ego**-korongot helyeznek a lefordított válaszkorongjuk mellé. Mindig le kell tenni legalább 1 **ego**-korongot, vagyis ha nem vagyunk elég biztosak a válaszban, akkor csak egyet, ha biztosak vagyunk, akkor pedig kettőt rakjunk a válaszkorong mellé! Akinek már nincs **ego**-korongja, az nem tippelhet. Meg kell várnia, amíg újra sorra kerül, és megpróbálhat **ego**-korongokat nyerni.

4. Az értékelés
Ha mindenki megtette tétjeit, megfordítod a válaszkorongodat, és megmutatod, hogy melyik válasz mellett döntöttél. Ezután mindenki megfordítja a válaszkorongját.
Azok a játékosok, akik ugyanazt a válaszkorongot tették le maguk elé, mint te, ügyesen megtippelték a válaszodat.

- Azok a játékosok, akik rossz válaszkorongot tettek le, elveszítik tétjeiket, vagyis az **ego**-tálcára helyezik a tétként feltett **ego**-korongjaikat.
- Azok a játékosok, akik eltalálták, hogy melyik válasz mellett döntöttél, jutalmul visszakapják a tétként feltett **ego**-korong(ok)at, a talonból vett kövekkel megduplázva (vagyis aki egy követ tett fel, visszakapja ezt a követ, plusz még egy követ a talonból is elvehet; aki kettőt tett fel, kettőt vehet el).
- Minden olyan játékosért, aki kitalálta a válaszodat, 1-1 **ego**-korongot kapsz a talonból.

Ezután a tőled balra ülő játékos következik: maga elé veszi a kártyatartó dobozt, és kezd.

Ki nyeri az ego-t?
A játéknak akkor van vége, ha a talonból elfogyott az összes **ego**-korong. Az nyer, akinek a legtöbb **ego**-korongot sikerült összegyűjtenie. Ha az utolsó körben már nem jut mindenkinek elegendő a talonban lévő **ego**-korongokból, a hiányzó korongokat beleszámoljuk a végső pontszámba.

Készült Németországban
© 2008 HUCH & friends
© 2007 Game InVentors
Forgalmazza: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de
Design: HUCH & friends

HUCH! & friends