



Játékszabály

A játék célja:

A feleletválasztós kérdések megválaszolásával, jó taktikával, elsőként elérni 200 pont zseton-értéket.

Előkészületek:

Minden játékos 20 pont értékű zsetont kap a banktól (5 db piros és 1 darab kék). Ezután mindenki választ egy színt, és megkapja az ennek megfelelő tétkártyákat. A játék során a táblán a tétkártyák színének megfelelő mezőkre fogják helyezni a tétjeiket.

A játékosok megegyeznek, hogy ki látja el a bankos feladatát.

A bankos feladata:

A tétek és a tétkártyák figyelembevételével kezeli a zsetonokat. Minden forduló után kiosztja a nyereményeket, illetve beszedi a vesztes téteket. Alapesetben a nyeremény a megtett zsetonok duplája. Vagyis a játékos visszakapja a kockázatott tétet és még egyszer annyi zsetont. A bankosnál van továbbá a megoldókulcs, melyből a kérdések száma szerint megadja a helyes választ.

Négynél több játékos esetén javasoljuk, hogy legyen egy olyan személy, aki nem vesz részt a játékban, csak a bankos szerepét tölti be.

A nyertes:

A játékot az nyeri, aki a leghamarabb éri el a 200 pont értékű zsetont. Ha azonos körben többen is elérik, akkor az a győztes, akinek több zsetonja van.

Tipp: A játékidőt lehet azzal rövidíteni, hogy a játékosok megállapodnak, mennyi fordulót játszanak. Ebben az esetben az a nyertes, akinek az utolsó forduló után a legtöbb zsetonja van.

A játék menete:

Az éppen soron következő játékos húz egy kérdéskártyát és dob a két dobókockával. Megnézi, hogy a kék kockával dobott érték alapján milyen lehetőséghez jutott (*erről a későbbiekben részletesen írunk*), majd a kérdéskártyáról a felolvassa azt a kérdést, melynek sorszámát a piros kockávaldobta, és a hozzátartozó válaszokat.

Ezután megteszi a kezdő tétet, amely minimum teljes zsetonkészletének 10%-a kell hogy legyen. Ha akar, elhelyezhet a tétre, tétekre tétkártyát is (*a tétkártyákról is írunk részletesen alább*). Ezután a következő játékos jön, aki megteszi a tétet - akár kártyával is -, és így folytatják a kört. A minimum 10%-os szabály minden játékosra vonatkozik.

Amikor körbeérték, egy második tétkör következik. A játékosoknak második körben lehetőségük van újabb tétek és tétkártyák elhelyezésére, de ha akarnak, akár passzolhatnak is. Fontos szabály, hogy a két körben összesen megtett tét alapesetben nem haladhatja meg a játékos teljes zsetonállományának felét. Amikor a második kör is befejeződött, a bankos megmondja a helyes választ, kiosztja a nyereményeket, visszaadja a tétkártyákat és leveszi a tábláról a vesztes téteket.

Ezután a második játékos kezdi az új fordulót, ami szintén két körből áll, és így haladnak sorban a játék végéig.

A tétkártyák felhasználása: A játékosoknak a tétkártyákat azért célszerű használni, hogy növelhessék vele nyereményeiket, megtéveszthessék a többi játékost, esetleg minimalizálhassák a veszteségeket vagy éppen csökkenthessék a többi játékos nyereményét. A tétkártyákat a játék kezdetén a játékosok írással lefelé helyezik maguk elé.

A tétkártyák használatának szabályai:

A tétkártyákat nem kötelező felhasználni.

Egy tétre csak egy tétkártya helyezhető el.

Arra a tétre, amire a játékos kártyát helyezett, a következő körben már nem rakhat további zsetont (lezárja a lehetőséget).

Olyan mezőre, amire nem tett zsetont, nem helyezhet el tétkártyát sem.

A forduló végén a felhasznált tétkártyákat írással felfelé fordítva kell a játékosoknak maguk elé helyezniük. Ezeket a kártyákat a játékos akkor tudja újra lefordítani és a játék során felhasználni, amikor ismét rákerül a kezdő szerepe. Ebben az esetben az összes tétkártyát írással lefelé lehet fordítani, és az összes kártya felhasználhatóvá válik.

Tipp: A játék során érdemes a tétkártyákkal okosan gazdálkodni. Több játékos esetén azzal is számolni kell, hogy a felhasznált kártyákat csak akkor tudja a játékos ismét kijátszani, ha rákerül a kezdés joga, mert csak akkor fordíthatja vissza azokat.

A tétkártyák fajtái, jelentése:

Blöffkártya

A blöffkártyával lezárt tétet a játékos visszakapja, függetlenül attól, hogy az volt a helyes válasz vagy sem. Ha a helyes válaszra tett blöffkártyát, akkor ugyan nem kap nyereményt, de rossz válasz esetén sem veszti el tétjét. A blöffkártyával megtett tétet tehát úgy kell kezelni, mintha a játékos arra a válaszlehetőségre nem is tett volna tétet, és vissza kell adni neki.

Tipp: A blöffkártya kiváló lehetőség lehet az ellenfelek megtévesztésére, valamint akkor, ha a játékos nem akar kockázatot vállalni, és a feltett tétet inkább visszakapná.

Passzkártya

A passzkártya megegyezik az alapesetrel, vagyis amikor a játékos nem helyez el tétkártyát. Helyes válasz megjelölésekor a játékos a feltett tétet kapja vissza, valamint a banktól még egyszer annyit nyer. Rossz válasz esetén a feltett tétet teljes egészében elveszti, azt a bankban kell elhelyezni.

Tipp: Passzkártyát elsősorban az ellenfelek megtévesztésére érdemes felhasználni. Különösen olyan esetben lehet hatásos, ha abban a fordulóban más tétre is helyezünk tétkártyát!

Duplázókártya

A duplázókártya esetén dupla jutalmat remélhet a játékos. Helyes válasz megjelölésekor a játékos visszakapja a feltett tétet, valamint a banktól ennek még plusz a kétszeresét is. Rossz válasz esetén a feltett tétet elveszti, azt a bankban kell elhelyezni.

Tipp: Duplázókártyát elsősorban akkor érdemes használni, amikor egy kérdésre biztosan ismeri a játékos a helyes választ. Így megduplázhatja jutalmát!

Felezőkártya

A felezőkártyának a játékos saját tétje szempontjából nincs jelentősége, viszont ha a helyes válasz betűjelére tette a felezőkártyáját, akkor a többi helyes választ adó játékos tétjének jutalmát megfelezi. Ő maga a teljes nyereményre jogosult.

Ha egy játék során több felezőkártyát is raktak a játékosok a helyes válasz betűjelen lévő tétjeikre, akkor azok, akik a felezőkártyát tették, a teljes nyereményt kapják a bankból, a többi játékos viszont csak a nyereménye felét.

Ha valamelyik játékos duplázókártyát rakott tétjére, és azon a mezőn valaki egy felezőt is elhelyezett, akkor nem dupla értéket kap, hanem a feltett tétjét nyeri meg.

Tipp: A felezőkártyát akkor érdemes felhasználni, ha a játékos biztos a válasz helyességében, illetve valószínűsíti, hogy más játékosok is tudják a helyes választ, és azt szeretné, hogy a többi játékos nyereménye csökkenjen.

A forduló elején a kockadobások jelentése:

1-es dobás: kizárás.

A játékos felolvassa a kérdést, majd eldönti, hogy az adott fordulóból melyik játékosársát zárja ki. A kizárt játékos a forduló során nem tehet tétet, tehát nem vehet részt a fordulóban.

A kezdő játékos akár saját magát is kizárhatja a körből, ha úgy ítéli meg, hogy nem tudja biztosan a kérdésre a választ.

Tipp: A játék taktikája szempontjából érdemes a legtöbb zsetonnal rendelkező játékost kizárni, mivel így ebben a fordulóban nincs lehetősége zsetonjai értékét növelni.

2-es dobás: nincs veszély.

Rossz válasz esetén ebben a fordulóban a kezdő játékos nem veszti el a zsetonjait.

Tipp: Ebben az esetben érdemes a maximálisan kockáztatható összeget – amely a zsetonok fele - megjátszani.

3-as dobás: kezdés joga.

A kezdő játékos joga eldönteni a kérdés felolvasása után, hogy melyik játékos tegye az első tétet. Ebben az esetben a kör és a forduló az első tétet rakó játékosnál ér véget. A játék menete azonban ezáltal nem módosul, a következő fordulót az eredetileg dobó után következő játékos kezdi.

4-es dobás: könnyű pénz.

A forduló végén a többi játékos által elvesztett zsetonok felét a kezdő játékos megkapja a banktól.

5-ös dobás: 100 %.

A fordulóban a kezdő játékos az összes zsetonját kockáztathatja.

6-os dobás: 50 %.

A kezdő játékos a banktól megkapja a "leggazdagabb" játékos zsetonértékének a felét, melyet az első körben kell kockáztatnia. Ezen a pénzen felül a saját zsetonjaiból is kockáztatnia kell az alapszabály alapján. A banktól kapott pénzre nem vonatkoznak a tétkártyák, nem lehet felezni, duplázni. Amennyiben a játékos a helyes válaszra tette a bank pénzét, akkor megnyeri azt, ha rossz válaszra helyezte, a bank visszaveszi.

Ezt a tétet külön, a táblán a kockával jelölt részre kell helyezni.

Gyakori kérdések:

- *Egy fordulóban akár több válaszlehetőségre is tehetek tétet?*
- Természetesen, sőt igazán azzal tudod megtéveszteni játékostársaidat. De azt tudnod kell, hogy minden kérdésre csak egy helyes válasz létezik.
- *Ha több válaszra szeretnék tenni, akkor a zsetonjaimból mennyit használhatok fel?*
- Egy forduló két köre alatt, bármennyi válaszlehetőségre is teszel, nem használhatsz fel többet a teljes zsetonkészleted felénél.
- *Hogyan kerekítünk a játékban, ha például felezésnél nem egész szám jönne ki?*
- **Mindent lefelé kerekítünk, a legközelebbi páros számra.** Ez egyaránt igaz a tétékre és a nyereményekre is.

Tehát ha 20 zsetonnal kezdesz, akkor a kezdő tízszázalékos téted értéke 2, és ez így marad egészen addig, amíg a zsetonjaid értéke el nem éri a 40-et. A fele pedig úgy alakul, hogy 20-nál 10 értékű, 22-nél szintén, de 24-nél, már 12 lesz. Ha a helyes válasz betűjelére 6 értékű zsetont tettél, és arra a mezőre valaki egy felezőkártyát tett a tétjére, akkor te csak 2 értékű zsetont nyersz.

Ezen példák alapján már könnyen kiszámolható minden - nagyobb tét, nyeremények esetén is.

- *Hány zsetont kell tétként feltennem abban az esetben, ha a zsetonjaim értéke nem éri el a 20-at?*
- Mivel a 2 értékű zsetonnál nincsen kisebb egység, ezért azt mindenképpen fel kell tenni.
- *Mi van akkor, ha valakinek elfogy a zsetonja?*
- Ezt a helyzetet többféleképpen is kezelhetitek. Első lehetőség, hogy akkor kiesik az illető. Másik lehetőség, hogy a banktól kap 2 értékű zsetont, így játékban maradhat. Ha nyer, megvárhatja, ha veszít, akkor a következő fordulóban ismét kap a banktól. Ebből a helyzetből nagyon nehéz játékot nyerni, de némi szerencsével lehetséges.

Jó szórakozást kívánunk!

www.kvizcasino.hu

Játéköltet: Bene Csaba – Bene Zsolt



www.kelleresmayer.hu