

MANNERSVILLE

ILLEMVÁROS

Játékleírás

Lépj be Mannersville - Illemváros színes világába! Ezt a lebilincselően szórakoztató társasjátékot kifejezetten 5 és 10 év közötti gyermekek számára alkottam meg azzal a céllal, hogy a játékosok különböző helyszíneket végig járva – például egy nyüzsgő iskolát, egy éttermet, egy vidám gyerekjátszóteret, sportpályát, az otthonukat –, sajátítsák el az illemszabályokat és az etikett alapelveit. A társasjátékot magyar és angol nyelven is játszhatjuk.

A játék tartalmaz egy gyönyörűen megtervezett játéktáblát, a különböző gyermekeket ábrázoló egyedi karaktereket és zsetonokat, amelyek az udvarias viselkedést szimbolizálják. A játékosok ezen kívül forgatókönyv kártyákkal is szembe találják magukat, amelyek valós helyzeteket mutatnak be, a kérdések pedig átgondolt válaszokat igényelnek. A forgatókönyv kártyák mellett kihívás kártyák színesítik még a játékot, amelyek szórakoztató szerepjátékra, csoportos tevékenységekre és elvégzendő feladatokra ösztönöznek.

A játékosok három izgalmas lehetőség közül választhatnak, annak megfelelően, hogy miként szeretnék játszani a játékot.

1. Mindenki Nyer (Csapatjáték) – A játékosok összedolgoznak, hogy együttesen gyűjtsék össze a legtöbb zsetont. A játék addig tart, amíg valaki nem ér be a célba.
2. A Legtöbb Zseton Gyűjtése (Versengő játék) – A játékosok versenyeznek, bemutathatják tudásukat, és aki a legtöbb zsetont összegyűjti, az lesz a nyertes. Ennél a játékmódnál is addig tart a játék, amíg valaki be nem ér a célba. A játékosok ezt követően összeszámolják, hogy ki, hány darab zsetont gyűjtött.
3. Először a Célba (Győzelemre fel!) – Aki a leggyorsabban célba ér, az a nyertes.

Hogyan játszunk?

A táblát középre helyezzük, szétválasztjuk és megkeverjük a kártyákat. A játékosok dobókockával dobva elindulnak az úton. A táblán való navigálás közben a játékosok kártyákat húznak, a jó válaszokért, elvégzett feladatokért vagy bónuszokért cserébe zsetonokat szereznek, miközben értékes és minőségi időt eltöltve, pozitív hatást kiváltó módon lépnek kapcsolatba egymással – legyen szó osztozkodásról, hála kifejezéséről vagy empátia kimutatásáról.

Bárhogyan is játszanak, a gyerekek felfedezik, hogy ez a társasjáték több, mint egy játék; ez egy élvezetes tanulási élmény. A jó módor, az illem és az etikett gyakorlásával a játékosok nemcsak szociális készségeiket fejlesztik, hanem értékes pillanatokat is átélhetnek barátaikkal és családjukkal. Emellett a társasjáték remek eszköz a tanárok és mindazok számára, akik szeretnék a gyerekeket játékos módon megismertetni az illemszabályokkal, és az etikett iránymutatásaival.

A doboz tartalma:

A játékhoz tartozó elemek dobozba csomagolva:

1 darab játéktábla; 8 darab karakterkártya (Gyerekek, akik Illemváros lakói); 8 darab karakter tartó talp; zsetonok (tokenek); 3 féle kártya, Forgatókönyv kártyák, Kihívás kártyák és Bónusz kártyák, összesen 200 darab magyar nyelvű kártya és 200 darab angol nyelvű kártya külön csomagolva (A kártyák tartalma mindkét nyelven azonos.); 1 darab dobókocka; Játékleírás magyar és angol nyelven.

A játékot 2-6 játékos részére terveztem.

A játék menete:

A kártyákat külön választjuk és jól elkeverjük őket. A szöveggel lefelé helyezzük a három paklit a tábla mellé. A játékosok választanak maguknak egy karaktert és felállnak vele a kiindulási pontra, amit egy kis helyzetjelző jelöl. Dobókockával eldöntik, ki kezdje a játékot. (Már itt elkezdődhet a gyakorlás, az első lehet előzékeny és felajánlhatja egy másik játékosnak a kezdés jogát!)

A játékosok dobnak, és a kidobott számnak megfelelően haladnak a mezőkön.



4 féle mezőtípussal találkozhatunk

Üres mező

Villanykörtével jelölt mező – ha ide lép a játékos, akkor egy Forgatókönyv kártyát húz, amin villanykörte található.

Puzzle mező – ha ide lép a játékos, akkor egy Kihívás kártyát húz, amit egy puzzle jelöl.

Csillag mező – Ez a bónusz mező, ha ide érkezik a játékos húzhat egy Bónusz kártyát, amin csillag található.

A táblán két elágazáshoz is érkezünk. Az egyik oldalon egy forgatókönyv kártya lehetősége (Villanykörte), a másik oldalon egy kihívás kártya (Puzzle) mező található. Itt a játékos eldöntheti, hogy melyik mezőre lépne szívesen.

Kártyák:

A forgatókönyv kártyák valós helyzeteket írnak le, a kérdések pedig átgondolt válaszokat igényelnek. Segítségként három válaszlehetőség közül választhatunk, de csak egy lesz a helyes. Az ilyen kártyák forgatása jó alkalmat teremt arra is, hogy közösen megvitassuk a válaszokat.

A forgatókönyv kártyák mellett kihívás kártyák színesítik még a játékot, amelyek szóra-közzétartó szerepjátékokra, elvégzendő feladatokra ösztönöznek.

Amikor villanykörte, puzzle vagy csillag mezőre lépünk, kártyát húzunk. A kihúzott kártyát átnyújtjuk az egyik játékosunknak vagy szülőnek, pedagógusnak, aki felolvassa a kérdést, válaszokat feladatot vagy a bónusz kártyát.

A forgatókönyv kártyán szereplő kérdés helyes válasza megtalálható magán a kártyán a helyes válasz mögött („Helyes”). A kihívás kártyák feladatait pedig a többi játékos ítéli meg, hogy elfogadják-e vagy sem a játékos, játékosok kihívás feladatát és kaphatnak-e érte zsetont vagy sem. Itt szabadabban a játékosokra van bízva, hogy mit fognak el helyes, elvégzett feladatnak. (Segítségként, és, ha bizonytalanok lennének, a kihívás kártyák megoldásait megtalálhatók a honlapon.)

Ha egy forgatókönyv kártya vagy kihívás kártya már szerepelt, rakjuk félre vagy helyezzük a pakli legaljára.

A bónusz kártyákat azonban visszahelyezzük mindig a pakliba és újra és újra megkeverjük őket.

Zseton:

A zsetonokat a jó válaszokért, elvégzett kihívás feladatokért és bónusz kártyákkal is lehet szerezni.

A zsetonon található szimbólum az udvarias viselkedést szimbolizálja. Bónusz kártyák között megtalálható olyan kártya is, ahol a zsetont (token) a játékosoktól is kaphatunk, ha felajánlják nekünk: „A játék-megosztásért kapsz egy zsetont, és felajánlhatod egyet egy általa választott játékosnak!”

Fogalmak:

A „jó modor”, az „illem” és az „etikett” szavak mind a társadalmi normák és a helyes viselkedés különböző aspektusait jelölik, de eltérő hangsúlyokkal:

1. Jó modor

A jó modor fogalma általában a mindennapi viselkedés udvarias és figyelmes formáit jelenti. Alapvető szabályai közé tartozik az emberekkel való tiszteletteljes bánásmód, amely magában foglalja a kedves köszönést, a figyelmes kérést, a szívből jövő köszönetet, és azt, hogy odafigyelünk a másikra, amikor beszél. A jó modor lényege, hogy spontán és szívből jövő legyen. Például kedvesen köszönünk az embereknek, segítünk valakinek a csomagjait cipelni, vagy türelmesen meghallgatunk valakit anélkül, hogy közbevágnánk.

2. Illem

Az illem a társadalmilag elfogadott és illendő viselkedési formákra utal, magában foglalva azokat a viselkedési normákat, amelyek egy adott helyzetben, környezetben elvárta. Míg a jó modor inkább a szívből jövő, spontán viselkedést hangsúlyozza, az illem a kontextusra és az adott helyzetnek megfelelő viselkedésre összpontosít. Például elvárják, hogy csendben viselkedjünk a templomban, vagy hogy társasági eseményeken a megfelelő öltözetben jelenjünk meg.

3. Etikett

Az etikett a viselkedés formális szabályainak rendszere, amely részletesen meghatározza, hogyan kell viselkedni bizonyos társadalmi helyzetekben. Az illemmel ellentétben, amely inkább a helyzetnek megfelelő viselkedést hangsúlyozza, az etikett konkrét és részletes szabályokat tartalmaz, például az asztali etikettet, a levélírás szabályait, vagy a formális eseményeken való illendő viselkedést. Az etikett elsősorban a protokollra és a formális szabályok pontos betartására összpontosít, különösen hivatalos vagy formális helyzetekben. Például az etikett írja elő a megfelelő evésszerek használatát egy ötfogásos vacsoránál, vagy a helyes köszönési formák alkalmazását egy üzleti találkozón.



Kanyok Gabriella vagyok, diplomáciai protokoll, etikett és kommunikációs szakértő, az Etiquette.hu alapítója, és egy kisfiú édesanyja. Évek óta foglalkozom tanácsadással, és hiszem, hogy a jó modor és etikett a siker kulcsa. Szívügyem a gyerekek viselkedéskultúrája, a jómodor és az illem tanítása. A Mannersville - Illemváros társasjátékkal szeretném a gyerekeknek is átadni ezt a tudást, játékos és szeretetteljes formában, hogy a kicsik szórakozva válhassanak udvarias, kedves felnőttekké.

www.etiquette.hu

Instagram: @kgetiquette @mannersville_illemvaros

Figyelem! /A játék apró alkatrészeket tartalmaz, amelyek fulladásveszélyt okozhatnak, ezért 3 év alatti gyermekek elől elzárva tartandó./

© 2025 Minden jog fenntartva

Kanyok Gabriella
Etiquette.hu

Graphic design: DRAW Digital Art & Design, Dombi András

Game description

Enter the colourful world of Mannersville – The Town of Good Manners! I created this captivatingly entertaining board game specifically for children between the ages of 5 and 10 with the aim of teaching players etiquette and good manners as they visit various locations, such as a school, a restaurant, a cheerful playground, a sports field, or their home – they will learn the rules of etiquette and the basics of good manners. The board game can be played in Hungarian and English.

The game includes a beautifully designed game board, unique characters representing different children, and a token symbolising polite behaviour. Players also encounter scenario cards that present interesting situations, with questions that require thoughtful answers. In addition to the scenario cards, challenge cards add variety to the game, encouraging entertaining role-playing, group activities, and tasks to be completed.

Players can choose from three exciting options, depending on how they want to play the game.

1. Everyone Wins (Cooperative Game) – Players work together to collect the most tokens. The game continues until someone reaches the goal.
2. Collect the Most Tokens (Competitive Game) – Players compete to show off their skills, and whoever collects the most tokens wins. In this game mode, the game also lasts until someone reaches the goal. The players then count how many tokens each player has collected.
3. First to the Finish Line (Race to Victory) – The player who reaches the finish line first is the winner.

Place the board in the centre, separate and shuffle the cards. Players roll the dice to start their journey. While navigating the board, players draw cards and earn tokens for correct answers, completed tasks or bonus opportunities, while spending valuable and quality time interacting with each other in an impactful way – whether it's sharing, expressing gratitude or showing empathy.

Regardless of how they play, children discover that this board game is more than just a game; it is an enjoyable learning experience. By practising good manners and etiquette, players not only develop their social skills, but also experience valuable moments with their friends and family. In addition, the board game is a great tool for teachers and anyone who wants to introduce children to rules of etiquette and guidelines for good manners in a playful way.

Contents of the box:

Game components packed in a box:

- 1 game board; 8 character cards (children who are residents of Mannersville); 8 character stands; Tokens that can be collected during the game; 3 types of cards, Scenario cards, Challenge cards and Bonus cards, a total of 200 cards in Hungarian and 200 cards in English, packaged separately. (The content of the cards is the same in both languages.); 1 dice; Game description in English and in Hungarian.

The game is designed for 2-6 players.

How to play:

Separate the cards and shuffle them well. Place the three decks face down next to the board. Players choose a character and stand at the starting point, which is marked by a small marker. Roll the dice to decide who starts the game. (Practice can begin here, as the first player can be courteous and offer another player the right to start!)

The players roll the dice and move across the board according to the number rolled.



most

many tokens

each player has

collected.

Place the board

in the centre,

separate and

shuffle the

cards. Players

roll the dice

to start their

journey. While

navigating the

board, players

draw cards and

earn tokens for

correct answers,

completed tasks

or bonus opportu-

nities, while

spending valuable

and quality time

interacting with

each other in an

impactful way –

whether it's sharing,

expressing grati-

tude or showing

empathy.

Regardless of

how they play,

children discover

There are 4 types of paths:

Empty

Light bulb – if the player steps on this, they draw a Scenario card.

Puzzle – if the player steps on this, they draw a Challenge card.

Star – This is the bonus sign; if the player arrives here, they can draw a bonus card.

There are two crossroads. On one side, there is a Scenario card option (Light bulb), and on the other side, there is a Challenge card (Puzzle) field. Here, the player can decide which field they would like to move to.

Cards:

The scenario cards describe real-life situations, and the questions require thoughtful answers. As an aid, there are three possible answers to choose from, but only one is correct. Playing these cards also provides a good opportunity to discuss the answers together.

In addition to the scenario cards, challenge cards add variety to the game, encouraging entertaining role-playing and tasks to be completed.

When we land on a light bulb, puzzle, or star space, we draw a card. We hand the drawn card to one of our fellow players, a parent, or a teacher, who reads aloud the question, answers, task, or bonus card.

The correct answer to the question on the scenario card can be found on the card itself, behind the word 'Correct'. The tasks on the challenge cards are judged by the other players, who decide whether to accept the challenge task of the player(s) and whether they receive a token for it or not. (As a help, and if you are unsure, you can find the solutions to the challenge cards on the website.)

Once a scenario card or challenge card has been used, set it aside or place it at the bottom of the deck. However, bonus cards are always returned to the deck and shuffled again and again.

Tokens:

Manners Tokens can be earned for correct answers, completed challenge tasks, and bonus cards. The symbol on the token symbolizes polite behavior. Among the bonus cards, there is also a card where you can receive a token from your fellow players if they offer it to you.

Useful Terms:

1. Good manners

Good manners encompass the polite and considerate behaviors we exhibit in everyday interactions. They are rooted in respect and thoughtfulness towards others, demonstrated through simple actions such as offering kind greetings, using phrases like "please" and "thank you," and actively listening when others speak. Good manners emphasize genuine, heartfelt behavior, arising spontaneously from a desire to treat those around us with kindness.

2. Etiquette

Etiquette, on the other hand, refers to a formal system of rules that dictate appropriate behavior in specific social situations. It provides detailed guidelines, covering areas like table settings, letter writing, and conduct at formal events. Etiquette places a strong emphasis on protocol and adherence to established rules, particularly in official or formal contexts, ensuring that interactions are conducted with decorum and respect for established norms.

Gabriella Kanyok is a diplomatic protocol, etiquette, and communication expert, the founder of Etiquette.hu, and a mother of a young boy. With years of experience in etiquette consulting, she believes that good manners and etiquette are key to success. It's her passion to teach manners, and etiquette not only to adults, but to children as well. Through the Mannersville board game, she aims to pass this knowledge on to children in a playful and loving way, so that kids can grow into polite and kind adults while having fun.

More information:

www.etiquette.hu

Instagram: @kgetiquette @mannersville_illemvaros

© 2025 All rights reserved/Minden jog fenntartva

Kanyok Gabriella
Etiquette.hu

Warning! This game contains small parts that may present a choking hazard and should be kept out of reach of children under 3 years old!

