

A JÁTÉK KEZDETE

1

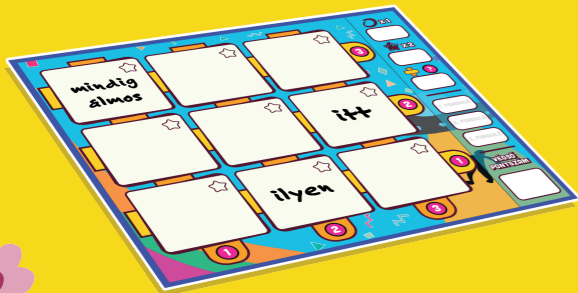
A kezdőjátékos húzza fel a témapakli legfelső lapját, és olvassa fel az egyik témát a kártyáról.



Válassz egyet!

2

Minden játékos írjon le **pontosan 3, a témára adott választ** a játékos táblájára 1-1 üres válaszmezőjébe.



Ismételjétek a fenti lépéseket **3-szor**, míg minden játékosnak **9 válasza lesz a tábláján** 3 különböző témában.

EGY VÁLASZ AKKOR ÉRVÉNYES, HA

- A. **Legfeljebb 2 szót tartalmaz** (ha tulajdonnév, állhat több szóból is).
- B. **Nem azonos egyik már a táblán lévő válasszal sem** (akkor sem, ha azt egy másik témára írtad).

3

A kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járása szerint a játékosok olvassák fel az egyik válaszukat. **Nem választhatok olyan választ, amit korábban már felolvasott valaki ebben a fordulóban.**

EKKOR 3 DOLOG TÖRTÉNHEZ

A. **Több másik játékos írt ezzel egyező választ.**



Minden játékos, aki a felolvasottal egyező választ írt, emelje fel a kezét, és karikázza be a választ a tábláján.

B.

A többi játékos közül **csak egyvalaki** írt ezzel egyező választ.



Ebben az esetben mindkét játékos **kiáltta azt, hogy „Jinx!”**, karikázza be a választ a tábláján, **és satírozza be a jinx csillagot** a megfelelő válaszmező jobb felső sarkában (ami extra pontot ér).

C.

Senki más Nem írt ezzel egyező a választ.



Ebben az esetben az aktív játékos húzza át a választát. Ezért a válaszáért nem fog pontot kapni.

4

Folytassátok a válaszok felolvasását mindaddig, amíg egy játékos minden választát meg nem jelölte (bekarikázta vagy áthúzta). Ez a játékos jelentse be, hogy „Kész vagyok!”, majd folytassátok a fordulót a pontozással.



Ezen a táblán a játékos már minden választát megjelölte.

5

A forduló zárásaként számoljátok össze a pontjaitokat, és írjátok be azokat a megfelelő pontozómezőbe.

1 PONTOT kaptok minden bekarikázott válaszáért
2 PONTOT kaptok minden besatírozott jinx csillagért
0 PONTOT kaptok az áthúzott válaszókatért

BÓNUSZPONTOK

A válaszmezők sorainak és oszlopainak a végén bónuszpont látható, amit akkor kaphattok meg, ha minden választ bekarikáztok az adott sorban vagy oszlopban.



Ezzel a táblával a játékos **15** pontot kap az első fordulóban.

- 7 PONTOT** a bekarikázott válaszokért
- 2 PONTOT** a besatírozott jinx csillagért
- 6 PONTOT** a bónuszpontokért

KÖVETKEZŐ FORDULÓ

Az előző fordulóban legkevesebb pontot szerző játékos lesz a következő forduló kezdőjátékosa.

A JÁTÉK VÉGE

A 3. forduló végén a játék véget ér, és az a játékos győz, akinek összesítve a legtöbb pontja van.

GYIK

Mi számít egyező válasznak?

Ha az egyik válasz általánosabb vagy specifikusabb változata a másiknak, akkor ezek nem számítanak egyezésnek.

Példa: **A SAJT és a CHEDDAR válaszok nem egyeznek.**

Ha a szavak egymás szinonimái, akkor azok egyező válasznak számítanak.

Példa: **Az APRÓ és a PICI válaszok egyeznek.**

Ha ezek a szabályok nem segítenek eldönteni egy vitát, akkor a többi játékos döntse el, hogy szerintük a válaszok egyeznek-e.



TABLETOYS GAMES
WWW.TABLETOYS.ID

GÉMKER-GÉMKLUB KFT.
WWW.GEMKER.HU



Tervezte **MARTIN ANG** Illusztráció **UNTAI STUDIO**
Logó **WISNU ADHI** Művészeti igazgató **MARIA WENNY**
Szövegírók **ROSALINA RIADY** és **ATHAYA AUSHAFINA**
Különleges köszönet **LILIANA HAREFA, MELVIN TIO**

JÁTÉKSZABÁLY

A DOBOZ TARTALMA

- 1 játékszabály
- 7 játékos tábla
- 7 táblafilc
- 200 témakártya

A JÁTÉK ELŐTT

Terelj össze 4-7 játékos, és tedd a témakártyákat a játéktér közepére egy pakliba. Ez lesz a témapakli.

Adj minden játékosnak 1 játékos táblát és 1 táblafilcet. Sorsoljátok ki a kezdőjátékost, aki a játék első fordulóját kezdi. Indulhat a játék!

