

IQ PARTY



JÁTÉKSZABÁLY

Játékszabály

HU

Tartozékok:

90 kártya (74 feladványkártya, 6 kihíváskártya, 10 dombornyomott kártya), 6 agykirakós (24 darab).

A játék célja:

A játékosok 8 különböző feladványtípusban mérik össze a tudásukat, amik az agyuk különböző területeit tomoztatják meg. Az a játékos győz, akinek elsőként sikerül összegyűjtenie 4 kirakódarabot, azaz egy teljes agyat.

Előkészületek:

Helyezzétek a 10 dombornyomott kártyát az asztal közepére. Nézzétek és tapintsátok meg őket 30 másodpercen át. Ezután tegyétek félre ezeket a kártyákat. Keverjétek össze a feladvány- és kihíváskártyákat, és egy képpel lefelé fordított paklit alkotva tegyétek az asztal közepére. Minden kártya hátlapja megmutatja az adott kártya feladványtípusát. (A feladványtípusok lejjebb olvashatók.)

A játék menete:

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, a pakli legfelső kártyájának felfordításával. A játékosok ezután egyszerre próbálják megfejteni a kártyán látható feladványt. Amikor egy játékos úgy gondolja, hogy tudja a megfejtést, azonnal a kártyára csap, a tenyerével letakarva azt. Ezután hangosan kimondja a megfejtést, majd felemeli a kezét, és a játékosok ellenőrzik a választ. Ne feledjétek: egy játékos csak egy megfejtést adhat egy fordulóban.

A nyolc feladványtípus:



1- Verseny

A 3 egyidejűleg készült fénykép alapján melyik hajó áll az első helyen?

(Példánkban: a piros hajó az első, ezt követi a sárga, a kék, a zöld és végül a fekete.)

Helyes válasz esetén:

A játékos elveszi a kártyát, és képpel lefelé maga elé teszi. Senki előtt nem lehet 4-nél több kártya. Ha egy játékos mégis meg akar tartani egy kártyát úgy, hogy már van 4 másik kártyája, az egyiket el kell dobnia. Amikor egy játékosnak összegyűlik 2 azonos típusú (egyforma hátlapú) kártyája, beválthatja azokat 1 kirakódarabra.

Helytelen válasz esetén:

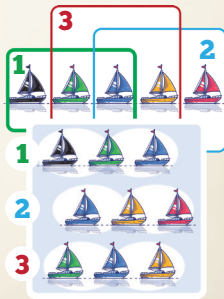
A játékosnak el kell dobnia az aktuális kártyát, és a következő fordulóban nem mondhat megfejtést.

A játék vége:

Az a játékos győz, aki elsőként fejezi be az agykirakósát.



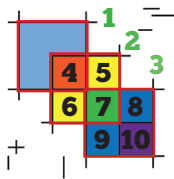
Megjegyzés: Ha csak ketten játszottok, és valamelyikőtök helytelen választ ad, a kártyát az ellenfél kapja meg. Ezután a játék a szokott módon folytatódik.





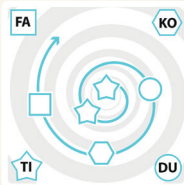
6- Négyzetek

Hány négyzet látható a kártyán?
(Példánkban: 10 négyzet látható az ábrán.)



7- Kód

Milyen kódot ad ki a nyíl mentén lévő szimbólumok sorozata?
(Példánkban: a kód „TI-TI-DU-KO-FA”)



8- Tapintás (kihíváskártya)

Ezzel a kártyával az utolsó feladvány győztese részt vehet egy tapintás kihívásban. A többi játékos kiválaszt egyet a 10 dombornyomott kártya közül és képpel lefelé odaadják a játékosnak. Neki 10 másodperce van arra, hogy kitapogassa, mi van a dombornyomott kártyán. Csak egyetlen választ adhat. (Példánkban: Koponyasiüti.) Ha a válasz helyes, a játékos kap egy kirakódarabot. A dombornyomott kártyát vissza kell tenni a többi közé. Ha a válasz helytelen volt, semmi nem történik, és a játék a következő feladványkártyával folytatódik.



 Ha a kihíváskártya előtti utolsó játékos helytelen választ adott a feladványra, keverjétek vissza a kihíváskártyát a pakliba.

 Ha két kihíváskártya következne egymás után, a másodikat keverjétek vissza a pakliba.

 A 10 dombornyomott kártya: Dinővásár (Dino market), DJ Mancs (DJ Dog), Gerberzerker (Flower power), Kiviéra (Kiwi styles), Koponyasiüti (Skull cake), Macisör (Teddy beer), Malacpofa (Cheeky pig), Tánckirálynő (Dancing queen), Vegán vagány (Vegan playa), Virtuális hipszter (Virtual hipster).

MEGFEJTÉSEK: 1.C 2.A 3.D 4.A 5.B 6.C 7.D 8.A 9.B 10.C 22.Piros 23.Piros 24.Fekete 25.Zöld 26.Sárga 27.Piros 28.Kék 29.Zöld 30.Piros 31.Kék 32.Kék 33.Kék 34.Kék 35.Piros 36.Piros 37.Kék 38.Lila 39.Zöld 40.Piros 41.Zöld 42.Lila 43.3 44.6 45.7 46.4 47.5 48.2 49.4 50.5 51.3 52.6 53.Piros 54.Zöld 55.Kék 56.Narancs 57.Zöld 58.Narancs 59.Rózsaszín 60.Piros 61.Kék 62.Rózsaszín 63.Kék 64.10 65.10 66.8 67.8 68.7 69.6 70.11 71.9 72.7 73.8 74.5