

Kérdezz ! Felelek

A játék menete:

A kezdőjátékos húz egy kártyát a kártyacsomag tetejéről, és miután elolvasta a kártyán feltüntetett kitalálandó dolgot, bemutatja magát mint helyet, fogalmat, stb. A jelzőkeretet a játéktáblán a megfelelő kategória köré teszi, jelezve: mit is kell tulajdonképpen kitalálni. A tőle balra ülő játékos mond egy számot 1 és 12 között és ezt a számot a táblán egy színes koronggal lefedi. A kártyát kezében tartó játékos felolvassa a számhoz tartozó meghatározást és a kérdező játékos ennek alapján megpróbálja kitalálni, kit vagy mit személyesít meg. Ha ez nem sikerül neki, akkor a sorban következő játékos mondhat egy másik számot, és ő is lefedi ezt a játéktáblán. Az újabb meghatározás alapján ő is megkísérli kitalálni a feladványt, és ha neki sem sikerül, úgy a következő játékoson a sor. Ha kitalálták a helyes megoldást, a kártyát a pakli aljára teszik vissza és a felolvasó játékostól jobbra ülő húzhatja a következő kártyát és olvashatja fel a meghatározásokat.

Helyes megoldásnak csak a kártya alján feltüntetett tárgy, személy, stb. fogadható el.

Minden kártya 12 pontot ér. Ezt a 12 pontot kell elosztani a meghatározásokat a kártyáról felolvasó és a feladványt végül kitaláló játékos között. Ha például öt meghatározás megismerése után sikerül kitalálni a feladványt, úgy a játékos hetet léphet előre figurájával a játéktáblán, míg a meghatározásokat felolvasó játékos ötöt.

A játékosok csak akkor kérdezhetnek rá a kitalálandó dologra, ha sorra kerülnek.

Ha valaki egy szerencsemezőre lép, akkor a tőle balra ülő játékos húzhat egyet a szerencsekártyák közül. A szerencsekártyákon csak 6 meghatározás szerepel, és mindig "Valakinek a valamijét" kell kitalálni, de csak az a játékos kérdezhet, aki a szerencsemezőre lépett. Ha elsőre kitalálja, akkor öt mezőt léphet előre, míg a meghatározást felolvasó egy mezőt. Ha négy meghatározást kellett felhasználnia ahhoz, hogy kitalálhassa a feladványt, akkor csak kettőt léphet előre, míg a felolvasó játékos négyet.

A kitalálandó dologra csak egyszer szabad rákérdezni. Ha nem sikerül, vagy ha mind a hat meghatározást megismerve sem tudta kitalálni mit rejtett a szerencsekártya, úgy három mezőt vissza kell lépjen.

A játék győztese:

Aki a játék során először halad át a CÉL-on, az lesz a játék győztese. A további sorrend megállapítása érdekében a játék tovább folytatható, vagy a pillanatnyi állásnak megfelelően is eldönthető a játékosok további sorrendje.