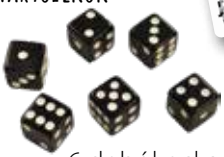
IGEN

Beszélgetésindító partijáték

Tartozékok:



6 dobókocka

Játékszabály



220 kérdéskártya,
mindkét oldalán kérdéssel



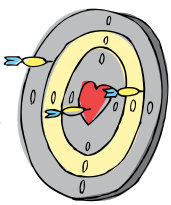
48 pontozójelző
18 db 5-ös értékű
és 30 db 1-es értékű



24 játékoskártya
(6 játékosszínben
2 IGEN és 2 NEM
feliratú kártya)

A játék célja

A játékosok érdekes kérdésekre „IGEN" vagy „NEM" válaszokat adnak titkosan, majd tippelnek a többiek válaszaira.



Előkészületek

- Minden játékos válasszon egy színt, és vegyen magához 2-2, a színhez tartozó IGEN és NEM feliratú kártyát.
- A kérdéskártya paklját tegyétek mindenki által elérhető helyre.
- 3–6 fős játéknál vegyetek el 1-1 dobókockát is.
- Ha van 18 évesnél fiatalabb játékos köztetek, akkor a (nyakkendős) kérdéskártyákat tegyétek vissza a dobozba (ezek inkább felnőtteknek valók).



Kezdődhet a játék!



A játék menete

A játékot az kezdi, aki legutóbb mondott IGEN-t.

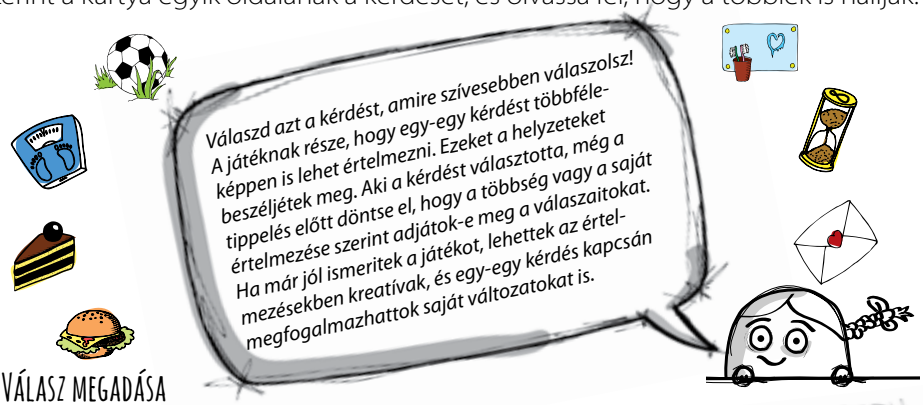
A játékosok felváltva vezetnek egy-egy kört, amely az alábbi négy lépésből áll:

1. Kérdés választása
2. Válasz megadása
3. Tippelés
4. Tippek ellenőrzése



1. Kérdés választása

A sorra kerülő játékos húzzon egy kérdéskártyát a paklikból, válassza ki tetszése szerint a kártya egyik oldalának a kérdését, és olvassa fel, hogy a többiek is hallják.



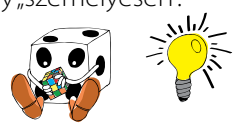
2. Válasz megadása

Döntsétek el, hogy az elhangzott kérdésre IGEN vagy NEM a saját válaszotok, és ennek megfelelően tegyétek le magatok elé az egyik IGEN vagy NEM kártyátokat, titkosan, azaz képpel lefordítva.
(Az is, aki a kérdést választotta.)



3. Tippelés

3–6 fős játéknál a kérdést felolvasó játékos döntse el, hogy az adott körben hogyan kell tippelniük a játékosoknak: „saccolósan" vagy „személyesen".
A 2-fős játékban mindig „személyesen" tippeltek.



Saccolós tippelés dobókockával

A játékosoknak azt kell megtippelniük a dobókockájuk segítségével, hogy a játékban részt vevők közül összesen mennyien tettek le maguk elé titkosan IGEN kártyát (saját magukat is beleértve). A tenyeretek takarásában fordítsátok a dobókockát a tippeteknek megfelelő értékre. Ha mindenki döntött, fedjétek fel a kockátokat.



Példa: Öten játszunk, a feltett kérdésre IGEN választ tettem magam elé titkosan, és úgy gondolom, hogy rajtam kívül még ketten válaszoltak IGEN-nel, ezért 3-asra fordítom a dobókockát.

Ha egy játékos a NEM kártyát teszi maga elé titkosan, és úgy gondolja, hogy az adott kérdésre senki sem fog IGEN választ adni, akkor a tippje nulla lesz.
Ezt úgy jelezze, hogy amikor elveszi a kezét a dobókocka elől, azzal a mozdulattal markolja fel a dobókockát az asztalról.

Személyes tippelés kártyákkal (3–6 fő)

Személyes tipp esetén a játékosok felhasználhatnak a maradék három kártyájuk közül egyet vagy kettőt arra, hogy egy vagy két másik játékosnak megtippeljék a feltett kérdésre adott válaszát.

Ilyenkor annak megfelelően tesznek titkosan, azaz képpel lefelé fordítva, IGEN vagy NEM kártyát egy vagy két játékos elé, hogy szerintük az adott játékos(ok) IGEN vagy NEM kártyát tett(ek) le válaszként.

(A magunk elé tett kártyával értelemszerűen nem tudunk tippelni más játékos kártyájára, így abból a választípusból (IGEN vagy NEM) csak egyet tudunk felhasználni erre.)

Egy játékos elé akár többen is tehetnek kártyát, és az is előfordulhat, hogy valakire az adott körben senki sem tippel.

Példa a személyes tippelésre:

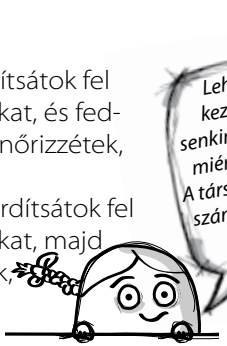


Kétfős játéknál játéknál tegyetek le egy IGEN vagy NEM kártyát a másik játékos elé, szintén titkosan: ezzel tippeltek arra, hogy szerintetek a másiknak mi volt a válasza, és rögtön ellenőrizhetitek is az eredményt.

4. Tippek ellenőrzése

Saccolós tippelés esetén: fordítsátok fel egyszerre a saját válaszkártyáitokat, és fedjétek fel a kockáitokat, majd ellenőrizzétek, hogy jók voltak-e a tippjeitek.

Személyes tippelés esetén: fordítsátok fel egyszerre a saját válaszkártyáitokat, majd a tippkártyákat, és ellenőrizzétek, hogy jók voltak-e a tippjeitek.



Lehet (és érdemes) beszélgetést kezdeményezni a válaszokról, de senkinek sem kötelező megindokolnia, miért választott IGEN-t vagy NEM-et. A társaság eldöntheti, hogy mennyi időt szán a beszélgetésre az egyes kérdések között.

Készüljetek fel a következő körre: a felolvasott kérdéskártyát tegyétek a pakli aljára, és az IGEN és NEM kártyáitokat vegyétek vissza a kezetekbe. A kérdést felolvasó játékostól balra ülő következik, egy új kérdéskártya felhúzásával.

A játék vége



Döntsétek el, hogy akarjátok-e pontozni az eredményt vagy nem, és ettől függően válasszatok a játék vége módok közül:

A. Körszámlálás (nincs pontozás):

Játsszatok annyi kört, amennyi jól esik! A kezdőjátékost jelölhetitek egy pontjelzővel, így mindenki ugyanannyiszor kerülhet sorra.

B. Pontszámlálás:

Aki helyesen tippel, pontot kap. A játék utolsó köre az, amelyben valakinek összegyűlik legalább 20 pontja. Az utolsó kör végén megszámoljuk a pontokat, és az győz, akinek a legtöbb pontja van. Egyenlőség esetén több győztes van.

Pontozás 3–6 fős játéknál:



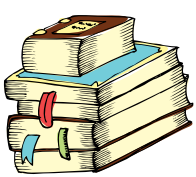
Saccolós tippelés esetén: 2 pontot kap, aki pontosan eltalálta, hogy hányan válaszoltak IGEN-nel.

Személyes tippelés esetén: 1 pontot kap, aki egy kártyával helyesen tippelt; 3 pontot kap, aki két kártyával helyesen tippelt (de egy pontot sem kap, ha csak az egyik tippje helyes).

Jó játékot és jó beszélgetést!

A szerző köszönetnyilvánítása:

Szeretnék köszönetet mondani elsősorban csodálatos feleségemnek, Rékának, akinek szerető és türelmes odaadása és bátorítása nélkül ez a játék nem születhetett volna meg. Továbbá szeretném megköszönni családom minden tagjának a támogatást és a kedvességet. Köszönet illeti barátainkat, Mártont és Ritát, az Euréka csapatát: Gabit és Pétert, valamint Aczél Zoltánt és Tuska Mikit.



Készítők:

Szerző: Győri Zoltán
Fejlesztők: Aczél Zoltán, Győri Zoltán, Tuska Miklós
Művészeti vezető: Szádovszky András
Grafikai tervezés: Bence Domonkos
Illusztrációk: Bence Domonkos és Tuska Miklós
Lektorálta: Vágó I. Dániel



Gyártó: Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45 .
www.gemklub.hu, info@gemklub.hu

