

ego[®]

JÁTÉKSZABÁLY



Ötlet

A játékkal új, meglepő és szórakoztató módon tudhatsz meg többet magadról és játékostársaidról.

Tartalom

220 kétoldalas kérdéseket és válaszokat tartalmazó kártya egy különleges dobozban, 18 nagy fekete válaszzseton, 120 kis vörös tézseton, 1 tábla, leírás.

Összeállítás

Helyezd a táblát az asztal közepére. Minden játékos kap három fekete válaszzsetont, amelyeken 1, 2 és 3 vörös pont található. Minden játékos kap 10 vörös tézsetont, majd játékosonként 10 vörös tézsetont a táblára helyezünk.

Ha maradtak tézsetonok, akkor tedd azokat vissza a dobozba.
Példa: Három játékos 30 tézsetonnal kezd a táblán. Öt játékos 50 zsetonnal kezd a táblán, és így tovább.

Játékmenet

Az EGO-t 2–6 játékos játszhatja, és a játék 20–60 percig tart, attól függően, hogy milyen jól ismerik egymást a játékosok.
A legidősebb játékos kezdi a játékot. Húzz egy kártyát (bármelyiket), és olvasd fel a kérdést és a válaszokat. Tedd a kártyát az asztalra, hogy a többi játékos is lássa.

Megjegyzés! Ha a kérdés egyáltalán nem vonatkozik rád, akkor olvasd fel a hátoldalon lévő kérdést, vagy cseréld ki a kártyát.

Gondold át a kérdést és a három választ. Gondolatban válaszd ki azt a választ, amelyet leginkább igaznak érzel. Ne mondd el a választásodat a többi játékosnak. A kiválasztott válasz mellett található adott számú vörös pont a kártyán. Válaszd ki az ugyanannyi ponttal rendelkező válaszzsetont, és tedd lefordítva az asztalra.
Példa: A 3. választ választottad. Tedd a 3 vörös pontot tartalmazó zsetont lefordítva az asztalra, magad elé. A többi játékosnak egymástól függetlenül ki kell találnia, te mit válaszoltál. Minden játékos lefordítja az asztalra teszi azt a válaszzsetonját, amelyik annyi vörös pontot tartalmaz, mint amelyik választ szerintük választottad.

Példa: Egy játékos úgy gondolja, hogy te a 2. választ választottad. A játékos lefordítva az asztalra teszi a 2 pontot tartalmazó válaszzsetonját.

Most minden játékos kiválasztja, hogy 1 vagy 2 tézsetont tesz-e meg.

Példa: A játékos biztos benne, hogy kitalálta a válaszodat, és megkockáztat 2 tézsetont, amelyeket a válaszzsetonja mellé tesz, az asztalra.

Amikor az összes játékos megtette a tétjét, fel kell forgatni az összes válaszzsetont. A tíddel megegyező választ tevő játékosok jól tippeltek.

A tézsetonok elosztása

Minden helyes tippért egy tézsetont kapsz a tábláról.

Példa: Két játékos eltalálta a válaszod. Vegyél el 2 zsetont a tábláról.

A játékosok, akik eltalálták a válaszod, a tétjük kétszeresét kapják.

Példa: Egy játékos 2 zsetont tett meg, és eltalálta a válaszod. A játékos visszakapja a 2 zsetonját + kap 2 zsetont a tábláról.

A játékosok, akik nem találták el a válaszod, elveszítik a tétjeiket, és azok a táblára kerülnek.

Példa: Egy játékos 1 zsetont tett meg, és nem találta el a válaszod. A játékos a táblára dobja a zsetonját.

Megjegyzés: Ha egy játékos elveszíti az összes tézsetonját, akkor nem tehet tétet a többi játékos válaszára. Várnia kell addig, amíg rá nem kerül a sor a válasszal, és reménykedhet benne, hogy nyer néhány zsetont, amelyekkel ismét beléphet a játékba.

A játékosok megtagadhatják a kérdések megválaszolását, ha 2 zsetont betesznek a pakliba.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha a tábla kiürül. A legtöbb zsetont elnyerő játékos nyeri a játékot.

Megjegyzés! Ha nincs elég zseton a táblán a nyerő játékos számára egy körben, akkor egy játékos sem kap sem veszít el zsetonokat, és a játék véget ér.