

ELBŰVÖLŐ Magyarország KVÍZJÁTÉK

Játékelemek

- 400 kérdéskártya
- játéktábla
- 6 bábu
- kérdésjelölő+műanyag talp
- 24 válaszelölő

Kártyák

A kártyákon lévő kérdések 6 kategóriába sorolhatók:



Történelem

Kultúra

Tudomány és Természet



Földrajz

Sport

Vegyes

A helyes válaszok a kártyák hátulján olvashatók.

kérdésjelölő



Kép 1. Előkészületek

Kép 2. Fehér mezők

A játék célja

Válaszolj helyesen, tippelj ügyesen! Aki a legtöbbet halad a bábujaival, és legmesszebb jut, az nyeri a játékot!

Előkészületek

Válogassátok szét a kártyákat szín szerint, és a három paklit tegyétek a tábla mellé! Válasszatok egy-egy bábut, majd vegyétek el a bábu színének megfelelő válaszelölőket is. Tegyétek a bábutokat a kezdő mezőre (kép1). Állítsátok a kérdésjelölőt a műanyag talpra, majd helyezétek a tábla külső körének kezdőmezőjére. Döntsétek el, ki fogja felolvasni a kérdéseket!

A játék menete

- 1 Az aktuális kérdés kategóriáját az fogja meghatározni, hogy milyen mezőn áll a kérdésjelölő. A felolvasó játékos ebből a kategóriából húz kártyát, majd felolvassa a kérdést és a lehetséges válaszokat. Egyelőre ne nézzétek meg a helyes választ!
- 2 Minden játékos (a felolvasót is beleértve) eldönti, szerinte melyik a jó választ, majd az ehhez a válaszhoz tartozó válaszelölőt képpel lefelé fordítva maga elé teszi.
- 3 A kártya hátulján olvasható a helyes válasz. Fordítsátok fel a válaszelölőket, és ellenőriztétek, kinek sikerült eltalálnia! Minden játékos, aki a helyes válaszhoz tartozó válaszelölőt rakta le, egy mezővel előrébb léptetheti a bábuját (az óramutató járásának megfelelően).
- 4 Léptessétek eggyel előrébb a kérdésjelölőt is!

Fehér mezők

Amikor a kérdésjelölő fehér mezőre lép, az a játékos választja ki a következő kérdés kategóriáját, akinek a bábuja leghátrébb áll. Amennyiben ez a játékos helyesen válaszol a kérdésre, nem egy, hanem KÉT mezővel léphet előrébb. Ha két vagy több játékos bábuja áll ugyanazon a mezőn (így mindannyian leghátrébb állónak számítanak), akkor az érintett játékosok mindannyian húznak egyet a fehér színű válaszelölők közül, és az választ kategóriát, akinek a jelölője ABC sorrendben leghátrébb van.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor a kérdésjelölő visszaér a kezdőmezőjére (és az ehhez a mezőhöz tartozó kérdés is elhangzott). Az a játékos nyer, aki bábujaival a legmesszebb jutott. Amennyiben több játékos áll ugyanazon a mezőn, extra kérdésekkel dönthetitek el, ki a végső nyertes.