

2-6 JÁTEKOS / 6 ÉVES KORTÓL

HEDBANZ™ CSALÁDI

REGIO
JÁTEK

JÁTEKSZABÁLYOK

Tartozékok: 68 kártya, 24 zseton, 6 fejpánt, időmérő

A játék célja: Légy te az első, aki megszabadul összes zsetonjától!

Előkészületek:

- Helyezd a kártyákat képpel lefelé az asztal közepére.
- Minden játékos vegyen fel egy fejpántot és rögzítse a fejére úgy, hogy a kártya a szemöldöke fölé a homlokához kerüljön.
- Minden játékosnak osszunk ki egy-egy kártyát, képpel lefelé.
- Anélkül, hogy megnéznénk, helyezzük kártyánkat a fejpánt tárolójába úgy, hogy a többiek láthassák.
- Minden játékos három zsetont kap. A maradék zsetonokat helyezzük talonba.

A játék menete:

- Döntsétek el ki kezdje a játékot. Majd a kezdő játékostól balra ülő játékos lesz a következő.
- Ha te következzel, fordítsd fel az időmérőt és tedd fel a kérdéseidet, melyek segítségével kitalálhatod, mi van a kártyádon.
- Minden játékosnak egy-egy kérdést tehetsz fel, ha mindenkitől kérdeztél egyet, jöhet a második majd harmadik, stb. kör, és újra egy-egy kérdés mindenkitől. A kérdés kártya segítségével szolgálhat a saját képed megfejtéséhez.
- Mintakérdések találhatóak rajtuk, melyeket nem kötelező felhasználni. Bármilyen kérdést feltehetsz, kivéve: „Ki vagyok én?”. De bármikor használhatod az „Én egy ... vagyok?” típusú kérdéseket.
- Ha kitalálsz, mi van a kártyádon, mielőtt az időmérő lejár, húzz egy másik kártyát, és helyezd a fejpántodra. (Vigyázz, ne nézd meg mi az!) Folytasd a kérdezést, addig, amíg le nem jár a játékidő az időmérőn. Ha kitaláltad helyesen mi van a kártyádon, tegyél egyet a zsetonjaidból az asztalra. Minden helyesen kitalált képnél visszaadhatsz egy zsetont a talonba. A következő játékos ugyanígy tegyen.
- Játék folyamán bármikor feladhatod a találgatást. Ha így teszel, fel kell húznod egy zsetont a talonból, és új kártyát is kell húznod a következő fordulóra.

A játék vége:

Az a játékos nyer, aki leghamarabb megszabadul összes zsetonjától.