



# KING JOHN



H

## Villámgyors számoló- és reakciójáték

Tervezte: Wolfgang Dirscherl • 2-4 játékos részére • 6 éves kortól

*John, avagy János király palotájában megrendezett bála számtalan vendég érkezik. Várurok, úrnők, lovagok és hercegkisasszonyok érkeznek, de a király nem tud különbséget tenni közöttük, mert rövidlátó szegény. Segíts neki felismerni és megszámolni a vendégeket és lovagi jutalomban részesülsz!*

## Tartalom:

- **18 feladatkártya**

(várurok, úrnők, lovagok és hercegkisasszonyok különböző számú képével)



- **22 megoldáslapka**

(5 minden karakterből, 1x6+, 1x0)



- **4 figura** (talppal)



- **20 címer**



- **1 kocka**  
(matricával)



- **1 játékszabály**

## Célotok a játékban:

egymást megelőzve megszerezni azt a lapkát vagy a figurát, amelyiken a helyes megoldás van, és így elsőként 5 címet gyűjteni.



## *Előkészületek:*

- Az első játék megkezdése előtt óvatosan emeljétek ki a játék elemeit a kartontáblákból, dugjátok a talpakba a figurákat, és ragasszátok fel a kockára a matricákat.
- Fektesétek a 22 megoldáslapkát az asztal közepére, és állítsátok melléjük a figurákat. Ügyeljétek arra, hogy a kártyák és a figurák közt annyi hely legyen, hogy kényelmesen hozzáférjétek.
- Keverjétek meg a 18 feladatkártyát, és alakítsatok ki belőlük egy lefordított paklit.
- Helyezzétek a kockát és a címereket is készenlétbe.

## *A játék menete:*

- Az első kört a legidősebb játékos kezdje.
- A kört indító játékos dob a kockával, majd felfordít 3 feladatkártyát. A dobás eredménye megmutatja azt, hogy melyik megoldást kell megtalálnotok.
- Ettől kezdve mindannyian egyszerre játszatok.
- Mindannyian egyszerre keresitek a helyes megoldást.

## *A kocka a következőt mutatja...*

- **Valamelyik vendég.** Ha a kocka valamelyik vendég képét mutatja, akkor gyorsan meg kell számolnotok azt, hogy az a vendég összesen hányszor fordul elő a három felfordított feladatkártyán. Aki tudja a megoldást, az elkapja a vendéghez tartozó, megfelelő számú megoldáslapkát



### **Fontos:**

- Akkor, ha a vendég hatszor vagy annál többször látható, a „6+” megoldáslapkát kell elvenni.
- Abban az esetben, ha a vendég egyszer sem látható, a „0” megoldáslapkát kell elvenni.



- **Plusz.** Ha a kocka a **pluszt** mutatja, akkor gyorsan össze kell számolnotok az összes vendéget, és össze kell hasonlítanotok egymással a mennyiségeket. Azt a vendéget kell megkeresnetek, amelyik a **legtöbbször** fordul elő a három felfordított feladatkártyán. Aki tudja a megoldást, az elkapja a vendéghez tartozó figurát.



**Figyelem:** Egyezőség esetén több helyes megoldás is lehet. Minden helyes megoldásért jár a jutalom!

**Megjegyzés:** Aki több helyes megoldást is meglát, az több figurát is elkaphat, de csak egymás után és mindig csak egyik kezét használva.

• **Mínusz.**



Ha a kocka a **mínuszt** mutatja, akkor gyorsan össze kell számolnotok az összes vendéget, és össze kell hasonlítanotok egymással a mennyiségeket. Azt a vendéget kell

megkeresnetek, amelyik a **legkevesebb** szer fordul elő a három felfordított feladatkártyán. Aki tudja a megoldást, az elkapja a vendéghez tartozó figurát.

**Figyelem:** Egyezőség esetén több helyes megoldás is lehet. Minden helyes megoldásért jár a jutalom!

**Megjegyzés:** Aki több helyes megoldást is meglát, az több figurát is elkaphat, de csak egymás után és mindig csak egyik kezét használva.

## Az aktuális kör értékelése

• A körnek akkor van vége, amikor minden helyes megoldást megtaláltak.

• A következőképpen értékelitek a kört:

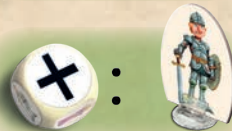
- Minden helyesen elvett megoldáslapkáért illetve figuráért 1 címer jár. Aki címet kap, az jól láthatóan leteszi maga elé.
- Aki hibásan vett el egy megoldáslapkát, vagy figurát, az visszaad egy címet a közös készletbe, ha már van előtte korábban megszerzett címer. Aki még nem szerzett címet, az nem is ad be.

## Példák:

A felfordított kártyák



Megoldások különböző dobáseredményeknél





## Új kör kezdése

- Tegyetek vissza az összes megoldáslapkát és figurát középre.
- A felfordított feladatkártyákat fordítsátok le és tegyetek a lerekópaklira.
- Az óramutató járásával megegyező irányban ülő játékos kezdi az új kört úgy, hogy dob a kockával, majd felfordít 3 megoldáslapkát.
- **Figyelem:** ha elfognak a feladatkártyák, akkor keverjétek meg a lerekópakli lapjait és alakítsatok ki belőlük egy új húzópaklit.

## A játék vége:

A játéknak akkor van vége, amikor az egyik játékosnak sikerül az ötödik címert megszereznie. Ő lesz a játék nyertese. Abban az esetben, ha az értékeléskor kettő vagy több játékos is az ötödik címerét szerzi meg, a játéknak több nyertese lesz.



## Játékvariáció:

- A következő szabálmódosítások alkalmazásával növelhetitek a játék nehézségének szintjét és a játék sebességét.
- A játék kezdete előtt állapodjatok meg abban, hogy mennyi feladatkártyát fordítottok fel, lehet 2, 3 vagy 4.
  - Lefordítva osszátok szét egymás között a feladatkártyákat. Mindenki előtt legyen egy lefordított pakli, amiből vezényszóra egyszerre fordítjátok fel a legfelső lapot. (tehát például 4 játékos esetén 4 feladatkártyával játszatok)



**Figyelem!** 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély! Őrizz meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra, címre még szüksége lehet.



*A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!*

**Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest - Bécsi út 100.**

e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)

[www.piatnikbp.hu](http://www.piatnikbp.hu)



<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>