



JÁTÉKSZABÁLY

2-4 játékos számára
játékidő kb. 30 perc
10 éves kortól

TARTALOM

1 játéktábla, 1 Színpad (2 részből),
300 Kérdés kártya – 900 kérdéssel, 10 Pénzkártya,
10 Versenyző korong, 4 'Kérdésugrás' kártya, 1
Homokóra, 1 Játékszabály.

A JÁTÉK LEÍRÁSA

A "Maradj Talpon" társasjátékban minden versenyző nyerhet! Válaszolj helyesen a kérdésre és tartsd meg az esélyedet a "pénznyereményre", mert ebben a játékban ha valaki hibázik, valaki mindig nyer - ennyire egyszerű!

Minden játékban tíz összecsapás zajlik le egymás után, melyek végén egy ismeretlen "pénzösszeghez" jut az a játékos, aki kiejti valamelyik játékosársát. A játéknak az lesz a győztese, aki a legnagyobb "pénzösszeget" gyűjti össze a játék végéig.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Helyezzük el a játék elemeit az asztalon úgy, ahogy az 1. ábra mutatja.

1. Fekessük a táblát az asztal közepére.
2. A két részből álló színpadot állítsuk a tábla közepére (lásd alább – 'Színpad').
3. Keverjük meg a kérdés kártyákat és készítsünk nagyjából egyforma paklikat minden játékos számára. Minden játékos vegyen magához egy 'Kérdés kártya' paklit és helyezze maga elé a segítség oldalal felfelé (így a válaszok takarva maradnak).
4. Osszuk egy 'Kérdésugrás' kártyát minden játékosnak.
5. Állítsuk a homokórát az asztal közepére.

A VERSENYZŐ KORONGOK ÉS PÉNZKÁRTYÁK ELHELYEZÉSE

6. Tegyük a Versenyző korongokat a játéktábla számokkal jelzett mezőire. A korongok helye a játék során nem változik.
7. Keverjük jól össze a 10 Pénzkártyát és helyezzük el őket lefordítva, a tábla körül egy-egy Versenyző korong mellett (lásd 1. ábra). A kártyák helye a játék során nem változik.

A JÁTÉK MENETE – AZ ELSŐ ÖSSZECsapÁS

Határozzuk meg a kezdőjátékost, aki válasszon egyet a Versenyző korongok közül. Helyezze ezt a korongot a hozzá tartozó Pénzkártyával együtt a Színpadra (lásd 1. ábra). Legyünk óvatosak, a Pénzkártyán lévő összeg végig takarva maradjon! (lásd alább – 'Színpad').

AZ ÖSSZECsapÁS MENETE - A KÉRDÉSEK KÖRE

Az "A" játékos (a kezdőjátékos) felveszi az első Kérdés kártyát a paklijáról és felteszi az első kérdést a tőle balra ülő "B" játékosnak. Ha a "B" játékos helyesen válaszol a kérdésre, akkor ő is felveszi a legfelső Kérdés kártyát a paklijáról és felteszi az első kérdést a tőle balra ülő "C" játékosnak, és így folytatódik a játék mindaddig, amíg valaki helytelen válasz nem ad.

VALAKI HIBÁZIK – VALAKI NYER!

Amint egy játékos helytelen választ ad a kérdést feltevő játékos megnyeri a pénzjutalmat. Elhúzza a Pénzkártyát a Színpadról és ezáltal kiejti a játékból az azon levő Versenyző korongot. A Pénzkártya a nyertes elé kerül az asztalra olyan módon, hogy az mindenki számára látható maradjon. A leesett Versenyző korongot vegyük ki a Színpadból és adjuk a hibázó játékosnak, ezzel jelezve hogy egyszer kiesett a játékból. (Lásd lejjebb: büntetőpont.)

A KÖVETKEZŐ ÖSSZECsapÁS AZONNAL ELKEZDŐDIK

Az a játékos kezdi a következő összecsapást, aki kiejtette a Versenyzőt az előző összecsapásban. Választ egy újabb Versenyző korongot és a hozzá tartozó Pénzkártyával együtt elhelyezi a Színpadon. Minden játékos félreteszi a kezében lévő Kérdés kártyát, újat húz a paklijából és kezdetét veszi a következő összecsapás.

10 ÖSSZECsapÁS UTÁN – A GYŐZTES KIHIRDETÉSE!

A 10. összecsapás befejeztével, amikor már nincsenek Versenyző korongok és Pénzkártyák a táblán, véget ér a játék. A játékosok összeadják a nyereményüket, levonják a kiesésért járó büntetésüket. Az a játékos lesz a játék győztese, aki így a legnagyobb pénznyereményre tett szert. Természetesen fel is írhatjuk a nyereményeket és összesíthetünk további fordulókat is, hogy több játék lejátszása után hirdessünk nyertest, vagy akár dönthetünk úgy is, hogy egy játéksorozat végén az lesz a győztes, aki eléri például az "húszötmillió" nyereményösszeget.

ÁBRA 1



TOVÁBBI RÉSZLETEK

A KÉRDÉS KÁRTYÁK

A játék 300 kártyán 900 kérdést tartalmaz. Minden kártyán három különböző nehézségű kérdés található:

ZÖLD – KÖNNYŰ

KÉK – KÖZEPES

PIROS – NEHÉZ

A Kérdés kártyák hátoldalán segítség található szintén a megfelelő színekkel jelölve. Amikor a kérdező játékos felteszi a kérdést, meg kell mondania annak a színét és úgy kell tartania a kártyát, hogy a válaszadó játékos jól láthassa a segítséget a kártya hátoldalán. A kártyán lévő kérdéseket erősödő nehézségi sorrendben kell feltenni!

A OLDAL – KÉRDÉSEK + VÁLASZOK



B OLDAL – SEGÍTSÉG



A SZÍNPAD

A Versenyző korongot és a hozzá tartozó Pénzkártyát a következők szerint helyezzük el a színpadon:

1. Először a Pénzkártyát csúsztatjuk be a Színpad oldalsó nyílásába.
2. Azután a Versenyző korongot illesztjük bele a Színpad felső nyílásába. Valójában a Versenyző korong a Pénzkártyán támaszkodik, az tartja meg, ahogy az az ábrán is látható.



A Pénzkártya behelyezése az oldalsó nyílásba



A Versenyző korong behelyezése a felső nyílásba

*A Versenyző korong kiemeléséhez fel kell emelni a Színpad felső részét.



A HOMOKÓRA – A 20 MÁSODPERCES SZABÁLY

Ha egy játékos nem tud azonnal válaszolni a kérdésre, akkor el kell indítani a homokórát. Innen kezdve a játékosnak 20 másodperce marad a helyes válasz bementésére. Ha nem sikerül válaszolnia, akkor az összecsapás véget ér, a Versenyző kiesik a játékból.

A KÉRDÉSUGRÁS KÁRTYA

Minden játékos egyszer a játékban használhatja a "Kérdésugrás" kártyát. Amikor nem tud, vagy nem akar válaszolni egy kérdésre, kijátszhatja a "Kérdésugrás" kártyát. Ekkor nem válaszol a már feltett kérdésre, de a kérdést feltevő játékos azonnal felteszi neki a következő kérdést, amelyre már a szabályok szerint válaszolnia kell.



A VERSENYZŐ KORONGOK

10 Versenyző korong található a játékban. Minden összecsapás előtt egy-egy korong kerül kiválasztásra és ezáltal a hozzá tartozó Pénzkártyával együtt a színpadra.

A Versenyző kiesik, amint valamelyik játékos hibásan vagy nem válaszol. (lásd Valaki hibázik – Valaki nyer!) A játékos aki a hibát elkövette kiveszi a kiesett Versenyző korongot a Színpadból és maga elé helyezi azt, hogy jelezze a büntetését. Minden büntetés 150.000 pont levonását jelenti a játék végi elszámolásakor.

-150,000
BÜNTETÉS PONT



Ms. A. Needle
nővér



Freddy Freckles
iskolás fiú



Rich Richards
bank igazgató



Buddy Beat
fiú zenekar énekes



M.C. Scratch
reggae DJ



Sheriff Bulldog
közlekedési rendőr



Bloody Mary
vámpír



Nora Garment
butik tulajdonos



Nerdy Nadia
Freddie unokahúga



Vera Verdict
ügyvéd

A PÉNZKÁRTYÁK

10 Pénzkártya található a játékban. Összesen 5,000,100 értékben. Minden alkalommal amikor valaki hibázik, egy játékos társ pénznyereményhez jut! Kihúzza a Pénzkártyát a Színpadból és maga elé helyezi úgy, hogy mindenki áthassa az értékét. A játékban az alábbi Pénzkártyák szerepelnek:

1,000,000

750,000

750,000

500,000

500,000

500,000

500,000

250,000

250,000

100



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu | www.piatnikbp.hu



Designed & Manufactured by Tema games
© 2013 All rights reserved.
Channel 10 (Israel) & July August productions
are the owners of the original TV format
Distributed by Armoza Formats.
"Maradj Talpon!" logo under license by MTVA.

