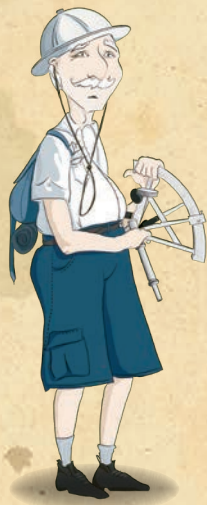


SZABADULJ KVIZ



JÁTÉKSZABÁLY



Egy izgalmas kvízzjáték 2-6 játékos részére, 11 éves kortól.

Szerző: Márk Zoltán NYOMY

Design: Szabó Nóra, Karlinger Manó, Marosváry Dániel

Piatnik termékkód: 713699, © 2017 Piatnik Wien • Nyomtatott Ausztriában



A SzabaduljKvíz játékkal szórakozva szerezhetünk új ismereteket, vagy éppen próbára tehetjük tudásunkat! Aki ki akar szabadulni a piramis fogságából annak a legkülönbözőbb témaköröket felölelő kártyák kérdéseit helyesen kell megválaszolnia.

A témakörök: tudomány, technika, növény és állatvilág, irodalom, filmművészet, képzőművészet, de ezek mellett számtalan érdekesség is megtalálható.

A célunk a játékban:

A kérdések megválaszolásával elsőként kijutni a piramis belsejéből, és közben meglévő tudásunkat feleleveníteni, valamint sok érdekes dolgot megtudni.

Tartalom:

1 játék tábla, 8 ajtó kártya, 220 témakörös kártya, 110 ajtónyitó kártya, 6 fa játékbábú, 1 játékszabály

Előkészítés:

Fektessük az asztal közepére a játéktáblát. Mindenki válasszon egy színt és állítsa a bábuját az általa választott színben a játéktábla közepére, a piramis belső termébe.

Válogassuk szét a kártyatípusokat és lefordítva külön-külön keverjük meg.

!Figyelem!

A helyes válasz mindegyik kártyatípusnál minden esetben a kártya hátoldalán található!



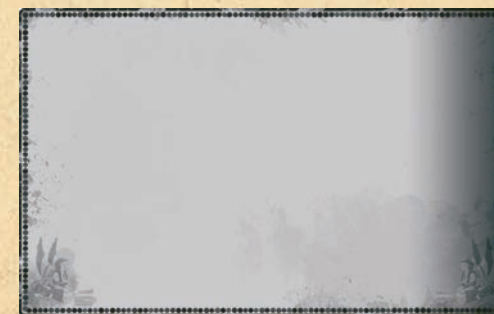
Belső ajtó



Sarok ajtó



Témakörös kártya



Ajtónyitó kártya



!TIPP!

A kérdések megválaszolására adott időt a játékosok a játék elején határozzák meg, és az általuk választott eszközzel mérik. Célszerű az ajtónyitó kérdésekre a témakörös válaszdíőnek legalább a dupláját adni, mert ott összetettebbek a kérdések.

- ▶ A 8 ajtó kártyát lefordítva (ne lehessen látni, hogy melyik nyit) helyezük a következők szerint a piramisra: a belső ajtó kártyákat a belső körbe, a sarok ajtókat pedig a kijáratokhoz.
- ▶ A 220 témakörös kártyából alakítsunk ki egy húzó-paklit a játéktábla mellett.
- ▶ A 110 ajtónyító kártyából is készítsünk egy húzó-paklit.

Kezdődhet a játék!

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. Kiválaszt egy témakört a négyből, melyek a következők lehetnek:

Növény- és állatvilág; Tudomány és technika; Irodalom, film és művészet; Érdekességek.

A témaköröket színükről és a hozzájuk tartozó képről ismerhetjük fel, melyek a játéktábla mezőin és a kérdéskártyákon is szerepelnek:



Az első játékos húz egy **témakörös kártyát** és hangosan felolvassa a kiválasztott témakör kérdését, majd **megválaszolja**.

▶ Ha a játékos hibásan válaszol, akkor a lépése véget ér, és a bal oldali szomszédja folytatja a játékot. A hibásan válaszoló játékos marad a helyén, a következő körben ugyanabból a témakörből kapja a kérdést. Egészen addig, amíg helyes választ ad és továbbhalad.

▶ Ha helyes a válasz, akkor a válasz mögött szereplő szám értékében léphet, bármilyen irányban.

Lépések a piramisban:

A játékos a bábujával tetszőleges irányban léphet az **egymással szomszédos mezőkön** (vízszintesen, függőlegesen).

A válasz mögötti számot maradéktalanul ki kell lépnie, de a lépéseket nem kötelező egyenes vonalban megtennie (kanyaroghat). Két szomszédos mezőn oda-vissza lépegetés nem engedélyezett! A számot kilépve, amilyen témakör mezőjére érkezik, a következő körben abból kap majd kérdést.

A falakon nem szabad átlépni!

Az ajtókon nem szabad átmenni. Ha egy játékos ajtóra lép, megáll az ajtón, a köre ezzel véget ért. A következő körben az ajtónyitó kártyacsomagból kell majd egy kártyát húznia, mert egy **ajtónyitó kérdést** kell megválaszolnia.

Az ajtónyitó kártyák mindkét oldalán találunk kérdést. (Azt a kérdést kell megválaszolni, amelyik a pakli tetején látható.)

Az **ajtónyitó kérdésre adott hibás válasz** esetén az ajtó lefordítva a helyén marad. A játékos ezzel az ajtóval már nem próbálkozhat. Lelép az ajtókartýról az ajtó **belső oldalán** egy tetszése szerinti mezőre, lépése ezzel véget ér. A következő körben, amikor ismét rá kerül a sor, tovább kell mennie egy másik ajtóhoz úgy, hogy egy témakörös kártyát húz és válaszol meg.

TILOS kétszer egymás után ugyanazt az ajtót megpróbálni!

Ha a játékos **helyes választ ad** az ajtónyitó kérdésre, az ajtó feltárlul. Megfordíthatja, és megnézheti, hogy milyen szimbólumot rejt az ajtó. Miután a játékos megnézte az ajtót, és lehetősége szerint átment rajta, a következőképpen jár el: felveszi az összes ajtót a játékfelületről, lefordítva összekeveri, majd ismét lehelyezi.

Három különböző típusú ajtóval találkozhatunk a játék folyamán:

Nyitott ajtó:

Ha ilyennel találkozunk, átléphetünk az ajtó túlsó oldalán lévő mezőre, vagy kiléphetünk az ajtón keresztül a piramisból.



Eltorlaszolt ajtó:

Ha eltorlaszolt ajtóba ütközünk, akkor lelépünk az ajtókartýról az ajtó belső oldalán egy mezőre, és a következő lépésünkkor elindulunk egy másik ajtó felé.



Egyik irányba nyitott ajtó:

Ez az ajtó csak az egyik irányból van eltorlaszolva, ha a másik irányból érkezünk, kimehetünk rajta. Ha az eltorlaszolt oldalon állunk, másik ajtónál kell megpróbálni kijutni.

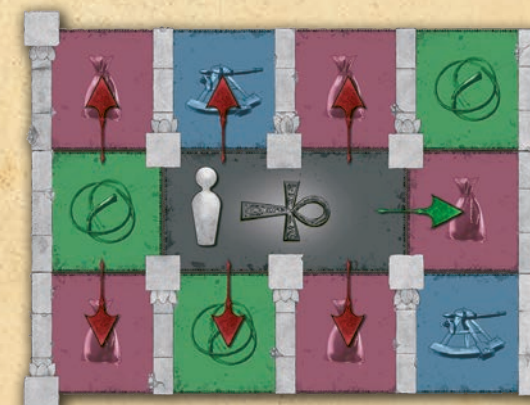


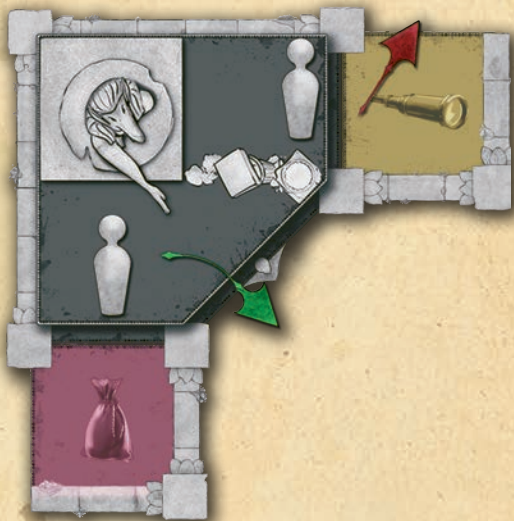
Példa:

A képen ábrázolt helyzetben a játékos helyesen válaszolt.

Ha nyitott ajtót talál:
a zöld nyíllal jelölt mezőre léphet.

Ha eltorlaszolt ajtót talál:
a piros nyilak irányába haladhat tovább.





Példa:

A kijáratoknál lévő ajtóknál figyelembe kell venni, hogy melyik irányból vannak eltorlaszolva. (Előfordulhat, hogy mindkét irányból, de az is, hogy egyik irányból sem.)

A képen látható esetben, ha az egyik irányból érkezik a játékos, kijut és győz.

Ha a másik irányból érkezik, vissza kell fordulnia, és egy másik kijáratnál kell próbálkoznia.



A játék vége és a játék nyertese

A játék addig tart, míg az egyik játékos kilép a tábla peremén lévő ajtó egyikén. Gratulálunk! Kiszabadult a piramisból és ezzel ő lett a játék győztese.

Teljesítmény vagy csapatjáték:

A játék úgy is játszható, hogy a játékosok egy csapatot alkotnak és közösen, együtt próbálnak meg kijutni a piramisból. A felolvasott kérdésre együtt kell válaszolniuk, a céljuk pedig az, hogy a legkevesebb kártya felhasználásával jussanak ki a piramisból.

Ez a játékvariáció egyedül is játszható. Azoknak ajánljuk, akik még nagyobb kihívásra vágnak és egyedül szeretnék próbára tenni ismereteiket.

Eredmények értékelése a felhasznált kártyák száma szerint:

- | | |
|---------------------|---|
| 8-13 kártya | Kiváló! Nem csak tudsz, a szerencse is Veled van. |
| 14-17 kártya | Ne aggódj, jó vagy! Legközelebb szerencséd lesz. |
| 18-21 kártya | Igazán jó teljesítmény! Lesz még jobb is. |
| 22-25 kártya | Szép próbálkozás! Még van hová fejlődni. |
| 26 felett | Ne aggódj! Ez egy játék, próbáld meg újra. |



**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

www.piatnik.hu

www.facebook.com/PiatnikBudapest



piatnik.com

Szerző:

Márk Zoltán NYOMY

Design:

Szabó Nóra

Karlinger Manó

Marosváry Dániel