

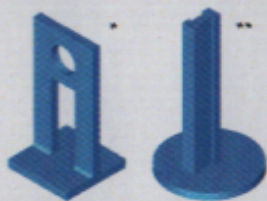


iKNOW

MAGYARORSZÁG

Gyűjts össze 20 pontot helyes válaszaiddal, vagy a többiek műveltségének - vagy hiányosságának - sikeres megtippelésével.

1. **Előkészületek:** A tábla lerakása után, mindenki kapjon megegyező színben egy iKNOW* bábút, egy iBET** bábút, és egy fehér zsetont.

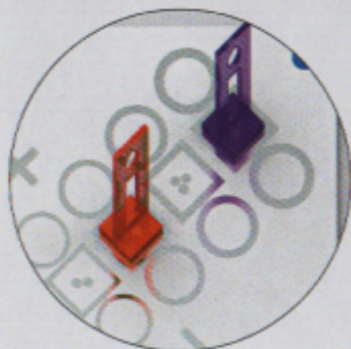


2. **A játék első köre:** Az egyik játékost megválasztjuk, hogy ő legyen az adott körben a felolvasó. Húz egy kártyát, kiválaszt egy témakört - az átlátszó zsetonnal bejelöli azt a táblán - és felolvassa az adott kérdést. A felolvasó játékos figuráival nem vesz részt az adott fordulóban.

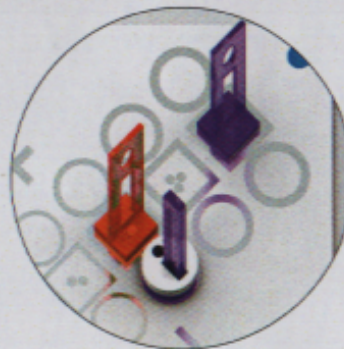
3. **iKNOW:** A felolvasó bal oldalán ülő játékosal kezdve, körben mindenki lerakja az iKNOW bábuját a táblán egy üres négyzet alakú mezőre. Aki úgy érzi, hogy már egy segítség után is meg fogja tudni válaszolni a kérdést, az tegye a bábuját valamelyik három-pontos négyzetbe, aki úgy érzi, hogy több segítségre lesz szüksége, az tegye a kettő-, vagy egy-pontos mezők valamelyikére! [1. kép]

4. **iBET:** A "bevállalások" sorrendjében fentről-lefelé haladva, mindenki az iBET bábujának a megfelelő kör alakú mezőbe helyezésével tippelhet egy másik játékosról, hogy ő majd helyesen (+) vagy hibásan (-) fog-e válaszolni. [2. kép]

5. **Nyomok:** Az összes bábu lehelyezése után a felolvasó megosztja a többiekkel az első segítséget. Ezek után a három-pontos mezőben tartózkodó játékos, vagy játékosok (az előbbi sorrendiség szerint) válaszolnak. A kérdező ezután a második segítséget olvassa fel, amire a két-pontos mezőben állók, majd a harmadikat, ami után az egy-pontos mezőben állók adnak választ. Végül a felolvasó megosztja a játékosokkal a helyes megfejtést.



[1. kép]



[2. kép]

A kérdés kategóriái:



Hírességek



Világ



Termékek és Műalkotások



Jelenségek és Események

6. **Kiértékelés:** A felolvasó ellenőrizzé le az összes játékost, hogy helyesen válaszolt-e a kérdésre, valamint azt, hogy a többiek válaszának helyességét sikeresen tippelte-e meg.



- **Ki nyer, ki veszít:** A helyesen válaszolók megkapják az általuk elfoglalt négyzet alakú mezőben feltüntetett mennyiségű fehér zsetont. Aki jól tippelte meg játékosársai válaszána helyességét, az további egy fehér zsetont szerez. A helytelen válaszokért ugyan nem, de a rossz tippekért veszítesz egy zsetont. A kör végén a felolvasó kap két zsetont.

7. **Következő kör:** Az első helyes választ adó játékos lesz a következő körben az, aki új kategóriát választ. A felolvasótól balra ülő játékos lesz a következő felolvasó. Ha senki nem válaszolt helyesen, a témakör jelölő zseton az óramutató járásának megfelelően a következő témakörre fog kerülni.

8. **Győztes:** Az a játékos, aki először összegyűjt 20 pontnyi zsetont, megnyeri a játékot.

Pontosítások

1. Kétfős játék esetén a felolvasó játékos is válaszol. Egy másik kártyával takarjátok le az egyelőre nem kívánatos információkat, majd a kör folyamán fokozatosan fedjétek fel azokat. Kétfős játék esetén a felolvasó nem kapja meg az amúgy automatikusan járó kör végi két pontot.
2. Amikor felolvastok egy új kérdést, mindig gondoljátok végig, hogy vajon tudnátok-e rá a választ akár egy segítség után. Ha a kérdés alapján a válaszadás nehéznek tűnik, akkor inkább egy alsóbb mezőt válasszatok az iKNOW bábúkkal! Ne feledd, semmi nem tart téged vissza attól, hogy olyan választ adj, amit egy előttd válaszoló is adott.
3. Azért is zsetont nyertek, ha jól tippeltek meg a többiek válaszána helyességét. Ha biztosak vagytok benne, hogy valamelyik társatok helyesen fog válaszolni, tegyétek az iBET bábúkat az iKNOW bábujának a "+"-al jelölt oldalára. Ellenben, ha biztosak vagytok abban, hogy téves választ fog adni, akkor pedig a "-"-al jelölt oldalára! Ha magatokban vagytok a legbiztosabbak, akkor akár azzal is számolhatok, hogy az általatok megadott válasz hogyan fogja a többiek válaszadását befolyásolni.
4. Minden fehér zseton egy pontot ér, a feketék pedig ötöt. A játék folyamán bárki, bármikor válthat a színek között, hogy kényelmesen kezelhető legyen a zsetonkupaca.



1 pont



5 pont

TACTIC

*Valaki egyszer azt mondta:
"A tudás nem minden"
Fogadni mernék hogy igaza van.*

MARKKU HELJAKKA
CEO
TACTIC GAMES