

# ELBŰVÖLŐ Magyarország KVÍZJÁTÉK

## Játékelemek

- 400 kérdéskártya
- játéktábla
- 6 bábú
- kérdésselölő+nyuganyag talp
- 24 válaszelölő

## Kártyák

A kártyákon lévő kérdések 6 kategóriába sorolhatók:



A helyes válaszok a kártyák hátulján olvashatók.

## Kérdésselölő



Kép 1. Előkészületek

Kép 2. Fehér mezők

**A játék célja**  
Válasszoi helyesen, tippelj ügyesen! Aki a legtöbbet halad a bábujával, és legmesszebb jut, az nyeri a játékot!

**Előkészületek**  
Válogassátok szét a kártyákat szín szerint, és a három paklit tegyétek a tábla mellé! Válasszatok egy-egy bábút, majd vegyétek el a bábú színének megfelelő válaszelölőket is. Tegyétek a bábútokat a kezdő mezőre (kép 1). Állítsátok a kérdésselölőt a műanyag talpba, majd helyezétek a tábla külső körének kezdőmezőjére. Döntsetek el, ki fogja felolvasni a kérdéseket!

## A játék menete

- 1** Az aktuális kérdés kategóriáját az fogja meghatározni, hogy milyen mezőn áll a kérdésselölő. A felolvasó játékos ebből a kategóriából húz kártyát, majd felolvasa a kérdést és a lehetséges válaszokat. Egyelőre ne nézzétek meg a helyes választ!
- 2** Minden játékos (a felolvasót is beleértve) eldönti, szerinte melyik a jó választ, majd az ehhez a válaszhoz tartozó válaszelölőt képpel lefelé fordítva maga elé teszi.
- 3** A kártya hátulján olvasható a helyes válasz. Fordítsátok fel a válaszelölőket, és ellenőrizétek, kinek sikerült eltalálnia! Minden játékos, aki a helyes válaszhoz tartozó válaszelölőt rakta le, egy mezővel előrébb léptetheti a bábuját (az óramutató járásának megfelelően).
- 4** Léptessétek eggyel előrébb a kérdésselölőt is!

## Fehér mezők

Amikor a kérdésselölő fehér mezőre lép, az a játékos választja ki a következő kérdés kategóriáját, akinek a bábuja leghátrébb áll. Amennyiben ez a játékos helyesen válaszol a kérdésre, nem egy, hanem KÉT mezővel léphet előrébb. Ha két vagy több játékos bábuja áll ugyanazon a mezőn (így mindannyian leghátrébb állónak számítanak), akkor az érintett játékosok mindannyian húznak egyet a fehér színű válaszelölők közül, és az választ kategóriát, akinek a jelölője ABC sorrendben legelőrébb van.

## A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor a kérdésselölő visszaér a kezdőmezőjére (és az ehhez a mezőhöz tartozó kérdés is elhangzott). Az a játékos nyer, aki bábujával a legmesszebb jutott. Amennyiben több játékos áll ugyanazon a mezőn, extra kérdésekkel dönthetitek el, ki a végső nyertes.



családi

12+



2-6

kor játékos



45+

perc