

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.  
TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,  
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,  
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

**TE DÖNTESZ!  
ELMONDOD A SZÍNTISZTA IGAZAT  
VAGY ISZOL EGYET TISZTÁN.**

Az este végére barátságunk  
szorosabbá válik, mert megosztjuk  
egymással mindazt, amiről nem  
hittük volna, hogy ki merjük mondani.

Erre azért igyunk!

## **NE ESSETEK TÚLZÁSBA!**

A Truth or Drink célja egy kikapcsolódásra alkalmas, laza este vagy egy jó hangulatú baráti buli megteremtése. Se több, se kevesebb.

A játékot 18 éven felüliek használhatják, kérünk, mindenképpen ügyeljenek arra, hogy minden játékos megfelelő korú legyen.

Semmilyen esetben se kényszerítsetek alkoholfogyasztásra olyat, aki nem tud vagy nem akar inni, esetleg egészségügyileg nem javallott számára alkohol fogyasztása. Amennyiben alkoholt fogyasztotok, tegyétek azt mértékkel és ügyeljenek a megfelelő hidratálására is.

A játék során bármikor válthattok alkoholmentes italra, üdítőre vagy vízre is. Magatokra és a többiekre is figyeljenek oda játék közben – közös felelősség, hogy senki se essen túlzásba és senkinek se essen baja.

**Van bármi kérdésed? Keress minket az [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu) e-mail-címen.**

### **Vertrieb:**

Hutter Trade GmbH + Co. KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)



Importálja és forgalmazza:

**Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)

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

A SZÍNTISZTA IGAZSÁG

VAGY EGY ÚTÓS TÖMÉNY?

TRUTH  
OR  
DRINK

JÁTÉKSZABÁLY

A GAME BY

CUT

Truth Or Drink® is a registered trademark of Cut.com, Inc.  
The title and all game content is © 2021 Cut.com, Inc. All rights are reserved.

## 2 FŐS JÁTÉK:

- Válasszátok ki, hogy melyik kártyapaklival vagy paklival szeretnétek játszani! Keverjétek össze őket és készítsétek elő az italjaitokat!
- Osszatok mindkettőtöknek 10-10 kártyát anélkül, hogy megnéznétek egymáséit! *(Megjegyzés: 2 fős játéknál a különböző kártyatípusok, pl. a Fizess egy kört nem érvényesek.)*
- Az idősebb játékos kezd. Húz egy kártyát és felteszi a rajta szereplő kérdést.
- A másik játékosnak vagy őszintén kell felelnie, vagy innia kell!
- Ezután ő húz egy kártyát, és felteszi a rajta szereplő kérdést.
- Ha mind a 10-10 kártya elfogyott, koccintsatok és vessetek véget az estének, vagy osszatok a következő körhöz!

## 3 VAGY TÖBB FŐS JÁTÉK:

- Válasszátok ki, hogy melyik kártyapaklival vagy paklival szeretnétek játszani, majd külön keverjétek meg őket. A megkevert paklikat rakjátok egymás mellé, hogy bármelyikből lehessen húzni!
- Osszátok ki a **FIZESS EGY KÖRT** kártyákat! A jobb oldali táblázatból kiderül, hogy hányat kell.
- A legidősebb játékos kezd. Két kártyát húz bármelyik általa választott pakliból, kiválasztja az egyiket szereplő kérdést, a másik kártyát eldobja.
- Felteszi a kérdést. A kártyatípusok magyarázatai és szabályai a következő oldalon találhatóak.
- A pontok odaítélése után a kör véget ér, és az óramutató járásának megfelelő irányban következő játékos jön.
- A győztes az lesz, aki előbb gyűjti össze a jobb oldalon meghatározott számú kártyát. **Igyunk az igazságra!**

## HÚZÓRA

Tedd fel valakinek a kérdést!

Ha megfelelő választ ad, add neki a pontot jelentő kártyát.

Te döntöd el, milyen választ találsz megfelelőnek.

Ha nem adott jó választ vagy nem akart válaszolni, innia kell! Tedd fel a kérdést másnak!

Ha senki nem adott jó választ vagy nem akart válaszolni, akkor rossz kérdést tettél fel, ezért te igyál!

## LEGYEN EGY DUPLA

Akárcsak a Húzóra kártyáknál, egyesével tedd fel a kérdést mindenkinek, amíg nem kapsz egy jó választ.

Aztán tedd fel a kérdést még egyszer, amíg nem kapsz egy második jó választ.

Amint megvan a két jó válasz, add a pontot érő kártyát a szerinted jobb választ adónak! A vesztesnek innia kell!

Ha csak egy jó választ kaptál, add a kártyát annak a játékosnak, és te igyál egyet!

## EZT A KÖRT ÉN ÁLLOM

Tedd fel a kérdést a teljes csapatnak!

A tőled balra ülő játékostól kezdve mindenkinek válaszolnia vagy innia kell!

Miután *mindenkinek* lehetősége volt választania, add a kártyát a szerinted legjobb választ adónak!

A veszteseknek innia kell!

## FIZESS EGY KÖRT



Dobj be bármikor egy **FIZESS EGY KÖRT** kártyát, hogy az adott kérdést **EZT A KÖRT ÉN ÁLLOM**-ra változtasd!

Vagyis mindenkinek válaszolnia kell a kérdésre (vagy innia)!

A kérdező a legjobb választ adónak ítéli oda a pontot.

## PRÓBÁLJÁTOK KI MIND A 4 KÁRTYAPAKLIT: MINDEGYIK EGYRE INTIMEBB KÉRDÉSEKET TARTALMAZ



### HAPPY HOUR

Hogy egy kicsit jobban megismerjétek egymást. Néha mindannyiunknak kell egy kis segítség, hogy kedvesek legyünk.



### JÉGGEL

Kissé pikánsabb kérdések jó barátoknak-épp elég csípősek ahhoz, hogy mindenki ellazulhasson.



### UTOLSÓ KÖR

Ha már elég késő van és nincs vesztenivaló. Tegyétek próbára a barátságotokat!



### EGÉSZEN PERVERZ

Figyelmeztetés! Túlontúl személyes és felnőtt témájú, kemény kérdések, amik passzolnak a kemény italokhoz. Pikánsak és zavarba ejtők.

## FELSZOLGÁLÁSI JAVASLAT:



### 3-4 JÁTÉKOS

- Osszatok mindenkinek **3** Fizess egy kört kártyát
- A győzelemhez **5** kérdéskártyát kell összegyűjteni



### 5-7 JÁTÉKOS

- Osszatok mindenkinek **2** Fizess egy kört kártyát
- A győzelemhez **4** kérdéskártyát kell összegyűjteni



### 8+ JÁTÉKOS

- Osszatok ki az összes Fizess egy kört kártyát
- A győzelemhez **3** kérdéskártyát kell összegyűjteni.

**Semmi gond, ha alkohol nélkül játszatok.  
Elvégre az igazság önmagában is ütős tud lenni.**