

1. OLVASSÁTOTK FEL A KÉRDÉST

- Olvassátok fel a fejléckérdést
- Majd olvassátok fel a kérdést a nyílásban látható szóval
- Mindegyik kártyán öt egymással összefüggő kérdés található, és egy **bónuszkérdés**

2. DÖNTSÉTEK EL, HOGY MIT VÁLASZOLTOK, MAJD FEDJÉTEK FEL

- Mindegyik csapat titokban megbeszéli a választát
- A döntés után válasszátok ki az IGEN vagy a NEM kártyákat
- Számoljátok vissza háromtól, majd mindenki fedje fel a választott kártyáját



A kártyatartóban egyesével jelennek meg a kérdések és a válaszok, így mind egyszerre tudjátok megadni a választokat.



Ha és a kártyák másik oldala?

Egyelőre hagyjátok figyelmen kívül. Sok játék után minden sárga oldalas kérdésre válaszolni fogtok, és akkor jöhetnek a piros oldalas kérdések.

5. VÁLASZOLJATOK A TÖBBI KÉRDÉSRE

- A nyílásban megjelenik a következő kérdés.
- Válaszolatok egymás után a kérdésekre a kártya ezen oldalán, és próbáljátok magatok felé húzni a zászlót.

A BÓNUSZKÉRDÉS

Erre a kérdésre a válasz a felette lévő öt kérdés közül az egyik. Ezúttal nem igennel vagy nemmel kell rá válaszolni, hanem **számoljátok vissza háromtól és kiáltstátok be a választokat**. Ha csak az egyik csapat válaszolt helyesen, húzzátok a zászlót a korábban említettekhez hasonlóan.

Ha mind a hat kérdésem túl vagytok, egy jól látható helyre tegyétek félre a kártyát. A játék végén majd helyezétek a pakli aljára.

6. A HÚZÁS ERŐSEBBÉ VÁLIK

- Minden kártya után eggyel növekszik a húzással léphető mezők száma, maximum 5 mezőig.
- Tehát a második kártyától már minden válasz két mezőt ér, a harmadiktól hármat és így tovább.

MINDEN HÚZÁSÉRT:

- 1. KÁRTYA:** Húzz 1 mezőt!
- 2. KÁRTYA:** Húzz 2 mezőt!
- 3. KÁRTYA:** Húzz 3 mezőt!
- 4. KÁRTYA:** Húzz 4 mezőt!
- 5. KÁRTYA ÉS AZON TÚL:** Húzz 5 mezőt!

3. FEDJÉTEK FEL A HELYES VÁLASZT

Óvatosan csúsztassátok feljebb a kártyát a kártyatartóban, hogy megjelenjen a helyes válasz, és kiderüljön, ki tippelt helyesen.

4. HÚZZÁTOTK!



Ha az egyik csapat helyesen válaszolt, és a másik nem:
A helyesen válaszoló csapat egy mezővel a saját győzelmi zónája felé húzza a zászlót.



Ha egyik csapat sem válaszolt helyesen vagy mindkét csapat helyesen válaszolt:
A zászló nem mozdul.



Különleges mezőre érkeztetek?
Nézzétek meg a szabály hátoldalát!

IGEN

NEM

7. GYŐZELEM!

Ha a csapatotok a győzelmi zónájába húzza a zászlót, már közel a győzelem!

Már csak egy dolog van hátra: A másik csapat tehet egy utolsó erőfeszítést, hogy játékban maradjon.

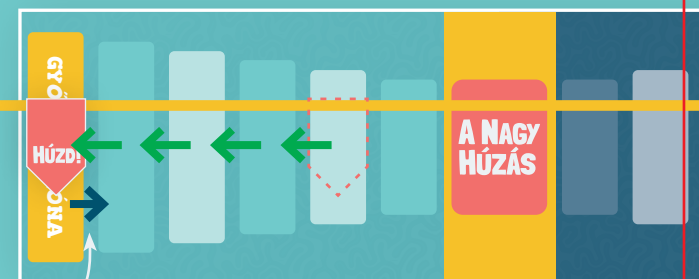
AZ UTOLSÓ ERŐFESZÍTÉS

Húzzatok egy új kérdéskártyát. Csak az erőfeszítést tevő csapat válaszolhat a kérdésekre, és mind a hatra helyesen kell válaszolniuk, hogy játékban maradjanak! **Mindegyik csapat játékonként csak egyszer próbálkozhat ezzel.**

Ha sikerrel jártok: Egy mezőnyit visszahúzzák a zászlót. Húzzatok egy új kérdéskártyát, és a játék a megszokott módon folytatódik.

Ha nem járnak sikerrel VAGY már tettek utolsó erőfeszítést a játék során: GYŐZTETEK!

Folytatnátok a játékot? Játsszatok három játszmat, és azokból nyerjétek meg többet.



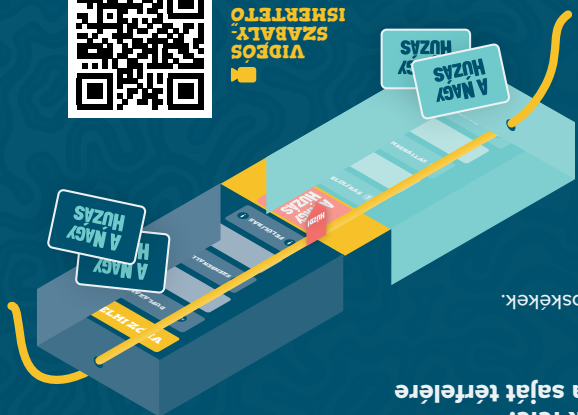
Példa: A negyedik kártya kérdésére csak a világoskék csapat válaszolt helyesen, így 4 mezőt húzott a zászlón a győzelmi zónája felé. A sötétkék csapat most tehet egy utolsó erőfeszítést, hogy játékban maradjon. Ha sikerrel járnak, egy mezőnyit visszahúznak a zászlón, és a játék folytatódik.

Az utolsó erőfeszítéshez használt kérdéskártya nem számít bele „a húzás erősebbé válik” számításába.

KESZEN ÁLLTOK A JÁTÉKRA? NYISSÁTOK KI A JÁTÉKSZABÁLYT ÉS HAJTSÁTOK VÉGRE AZ 1. LÉPÉST!



VIDEÓS
SZABÁLY-
ISMERTELETO



A NAGY HÚZÁS

A JÁTÉK MENETE:

Ebben a játékban két csapat küzd meg egymással az eszt használva az ereje helyett. Igennel és nemmel válaszolnak kérdésekre, és amikor csak az egyikük ad jó választ, meghúzzák a kötelet maguk felé. At tudja húzni a csapatotok a zászlót a saját területére a győzelem érdekében!

ELŐKÉSZÜLTEK:

1. Alkossatok két csapatot – sötétkékek és világoskékek.
2. Nyissatok ki a dobozt és helyezzetek a két csapat közé.
3. Hajtsátok félbe a kötelet, hogy megtaláljátok a közepét, majd óvatosan tegyétok rá a vörös zászlós matricát.
4. Bujtsátok át a doboz két végén található lyukakon úgy, hogy a zászló a közepén található A Nagy Húzás felirat fölött legyen.
5. Osszátok ki a csapatoknak a színlüknek megfelelő IGEN és NEM kártyákat a pakliból.
6. Tegyétok a kérdés-kártyákat a kártyatartóba a sárga oldalúkkal felétek úgy, hogy az első kártya legyen legelől.

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

KÉRDÉSED VAN?

Írj nekünk és segítünk:

UGYFELSZOLGALAT@REFLEXSHOP.HU

KAPCSOLJ KI, ÉS JÁTSSZ!

Keress minket Facebookon, Instagramon, TikTokon és YouTube-on:

[@REFLEXSHOP](https://www.instagram.com/REFLEXSHOP)

A játékot tervező Ceri Price és Natalie Podd köszönetet mond a nagyszerű játékesztelőknél.
Kialakítás: Simon Baker.

A kérdéseket és válaszokat a 2024. augusztusi tudásunkkal válogattuk össze.
Egyes válaszok idővel változhatnak.

KÜLÖNLEGES MEZŐK

Amikor már megismertétek a játékot, használhatjátok a különleges mezőket is. A hatásuk akkor érvényesül, amikor a zászló fölér a táblán.

Csak a hátrányban lévő csapat érvényesítheti a hatásukat!

! FELÜLÍRÁS

Miután hallottátok a kérdést, döntsétek el, hogy 1, 2, 3, 4 vagy 5 mezőt ér.

→← SZEMBENÁLLÁS

Mindenképpen a másik csapat válaszával ellentétesen válaszoltok. Ahelyett, hogy az IGEN vagy a NEM kártyát fednétek fel, fedjétek fel mindkettőt!

×2 DUPLÁZÁS

Húzzatok kétszer annyi mezőt, mint amennyit normál esetben húznátok. Például ha a kérdés két mezőt ér, húzzatok négyet.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

BEKIABÁLÁS

Az a csapat, amelyik először kiáltja be a választ, húzza maga felé vagy tolja el magától a zászlót attól függően, hogy helyesen vagy helytelenül válaszolt.

A BŰVÖS HATOS

Játszhatjátok egyénileg vagy csapatban. Próbáljátok helyesen válaszolni egy kártya mind a hat kérdésére. Ha csak egy embernek vagy csapatnak sikerül, megnyeri a kártyát. Aki elsőként összegyűjt három kártyát, győz.

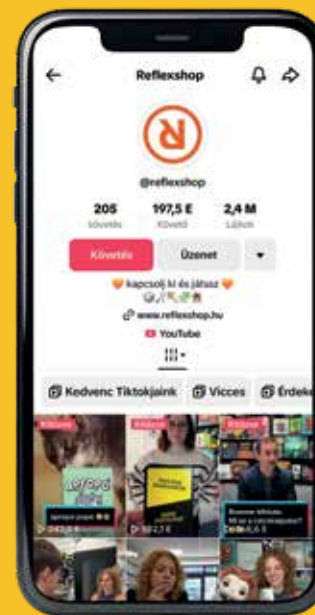
A VESZTES VÁLASZT

A hátrányban lévő csapat a kérdés elhangzása után eldönti, hogy mennyit ér az adott válasz: 1, 2 vagy 3 mezőt. Amíg a zászló A Nagy Húzás mező felett van, a kérdésekre adott helyes válaszok 1 mezőt érnek.

10 KÁRTYÁS KIHÍVÁS

Mindegyik helyes válasz 1 mezőt ér. 10 kártya után az a csapat győz, amelyiknek az oldalán van a zászló.

REFLEXSHOP.HU



Még több belevaló játékért kövesd oldalainkat!

IMPRESSZUM

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 1–3. C1/8.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

 reflexshop