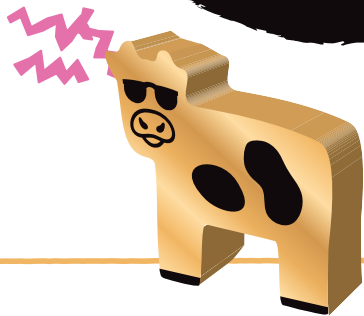


GYŐZELEM

Az a játékos lesz a győztes, aki előtt nincs ott az Arany Marha, és elsőként gyűjtött össze 8 pontot. Jíhááá!



DÖNTETLEN ESETÉN

Amennyiben ugyanabban a körben egyszerre több játékosnak gyűlik össze 8 pontja, az újabb cél 9 pont lesz. Ez addig folytatódik, amíg egy játékos mindenkinél egyértelműen több pontot gyűjt.

JÁTÉKELEMEK:

40 kétoldalas kérdéskártya
1 Arany Marha
1 választómb
1 pontozótömb
1 szabályfüzet

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



bigpotato.com



@bigpotatogames



Figyelem! A játék apró alkatrészeket tartalmaz.
3 éven aluli gyermekek számára nem ajánlott.

©2022 A Csordaszellem: Műzik és mozikot a Big Potato Ltd, 63 Gee Street, London, EC1V3RS (UK), a Big Potato Games EU Gmbh, Winterhuder Weg 29, 7 Stock, 22085, Hamburg, Deutschland (EU) és a Big Potato USA Inc, 211 E 43rd Street, Suite 1402, New York, NY 10017 (USA) tervezte és tette közzé. A figyelmedbe: az Arany Marha csak kivülről aranyos, de igazi diva tud lenni. Származási hely: Kína.

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

CSORDA SZELLEM

10 éves kortól | 4-6 játékos

JÁTÉKSZABÁLY



Szabályokat olvasni marhaság – nézd meg inkább videón, hogy kell játszani! Játékkismertető videónként nézz fel a Reflexshop oldalára.

A JÁTÉK CÉLJA

Legyél az első, aki össze tud gyűjteni a csordájába 8 tehenet. Gondolkodj úgy, mint mindenki más: válaszd ugyanazt, amit a többiek, hogy teheneket szerezz! A játékot az nyeri meg, aki leghamarabb gyűjt össze 8 pontot.

ELŐKÉSZÜLETEK

Válasszatok magatok közül egy főtehenészt. Ő fogja felolvasni a témaköröket és kiosztani a teheneket, de ő is ugyanúgy játszik. A főtehenész írja fel mindenki nevét a pontozólapra.

Helyeztétok az Arany Marhát a játéktér közepére. Mindenki vegyen magához 1-1 választlapot és ceruzát. Ideje csordaszellemben gondolkodni!



JÁTÉKMENET

A főtehenész olvasson fel hangosan egy kérdéskártyát. Minden játékos (beleértve a főtehenészt is), írja le titkosan a válaszát a választlapjára.

Amikor mindenki elkészült, a főtehenésztől kezdve és az óramutató járásának irányában haladva egyesével fedjétek fel a válaszaitokat.

MEGJEGYZÉS: Ha valaki túl sokáig gondolkodik, a többi játékos megsürgetheti hangos múúúúúzással.

PONTSZERZÉS

Miután mindenki felolvasta, amit írt, számoljátok meg, hogy melyik válaszból volt a legtöbb.

Ha a válaszod egyezik a válaszok többségével, a főtehenész húzzon be neked egy pontot a neved mellé a pontozólapon. Gratulálunk, a csordád máris gyarapodott!

Név	Tehéncsorda
Petya	
Saci	
.....	
.....	

AZ ARANY MARHA

Ha te voltál az egyetlen játékos, akinek a válasza senki máséval nem egyezik, sajnos nem sikerült igazán beolvadnod. Büntetésül a különködésért az Arany Marhát magad elé kell vened. Az Arany Marhától csak úgy tudsz megszabadulni, ha egy későbbi körben valaki más ad külön választ. Amíg az Arany Marha előtted van, kaphatsz további pontokat, de nem nyerheted meg a játékot.



PÉLDA: EGYÉRTELMŰ TÖBBSÉG

- 1.j. 🐄 R2-D2
- 2.j. 🐄 K-2SO
- 3.j. 🐄 R2-D2
- 4.j. 🐄 R2-D2



Az 1., 3. és 4. játékosok mind kapnak 1-1 pontot. A 2. játékos külön választ adott, így ő megkapja az Arany Marhát.



PÉLDA: NINCS EGYÉRTELMŰ VESZTES

- 1.j. 🐄 pergő
- 2.j. 🐄 tam
- 3.j. 🐄 pergő
- 4.j. 🐄 stildob

Az 1. és 3. játékos pergőt írtak, így ők a többség, mindketten 1-1 pontot kapnak.

A 2. és 4. játékosok nem voltak a többség része, szóval semmit sem kapnak. Viszont mivel mindketten külön-külön külön választ adtak, megúszták és nem kapják meg az Arany Marhát.

1 KÁRTYAFELOLVASÁSA

2 TITKOS VÁLASZADÁS

3 VÁLASZOK FELFEDÉSE



PÉLDA: NINCS EGYÉRTELMŰ TÖBBSÉG

- 1.j. 🐄 A cápa
- 2.j. 🐄 Némó nyomában
- 3.j. 🐄 A cápa
- 4.j. 🐄 Némó nyomában

Az 1. és 3. játékos mindketten A cápát írták. A 2. és 4. játékos mindketten a Némó nyomában írták. Ez döntetlen, így nincs egyértelmű többség, senki se kap pontot.

Kétoldalas kártyák: A főtehenész válasszon egy oldalt, amit elsőként olvas fel. Pontozás után fordítsa meg, majd olvassa fel azt is!