

# HOGYAN FACSARJ?

## A játék célja

Legyél te az első játékos, aki 4 gerezdet összegyűjtve kirak egy citromszeletet! Gerezdeket a kérdések megválaszolásával vagy kihívások teljesítésével tudsz szerezni.

**Megjegyzés: Ne felejtsd el a citromot minden forduló végén összenyomni, mielőtt visszatennéd a játéktáblára!**

Ez nagyon fontos – hamarosan elmagyarázzuk, miért!

## A játék előkészítése (tényleg pofonegyszerű)

Először is helyezd a citromot az asztal közepén lévő játéktáblára, hogy minden játékos kényelmesen el tudja érni. Ezután jó alaposan keverd meg a feladatkárttyákat, és rendezd őket egy pakliba a játéktábla mellé, az összes citromgerezddel együtt. Nem megmondtuk, hogy egyszerű lesz?

Ezután ossz minden játékosnak (vagy csapatnak) 2-2 savanyú kártyát. A savanyú kártyákat bármelyik forduló elején ki lehet játszani – rajtatok múlik, hogyan taktikáztok velük, de ha egyszer felhasználás egyet, akkor azt tedd vissza a dobozba, és nem használható fel újra abban a játékban. Ezeknek a kártyáknak 3 típusa van:

### „Kézze! tilos!” kártyák

Tedd ezt a kártyát bármelyik játékos elé: az adott játékos nem használhatja a kezét a citrom megnyomásához... de bármilyen más tehrészét vagy tárgyat igen.

### „Tolvaj!” kártyák

Válassz egy játékos: az adott játékos adja neked az egyik gerezdjét (ha van neki).

### „Citrom a szembe!” kártyák

Tedd ezt a kártyát bármelyik játékos elé: az adott játékos kimarad a következő feladatból.

## A játék menete

Az kezd a játékot, aki utoljára vett citromot. Ő lesz az első Citrusmester. A Citrusmester feladata felolvasni az adott forduló feladatkárttyáját (ami lehet kérdés vagy kihívás). A játékosok felváltva töltik be a Citrusmester szerepét az óramutató járásával megegyező irányban (azaz balra) haladva.

A Citrusmester nem versenyez abban fordulóban, amelyikben ő olvas fel.

A forduló elején minden játékos helyezze a kezét az asztal szélére (készen arra, hogy megragadja a citromot), miközben a Citrusmester felolvassa a kártyát.

## Kérdéskártyák

Ha a kártyán kérdés van, próbáld meg ELSŐKÉNT megragadni és összenyomni a citromot, így csakis te válaszolhatsz a kérdésre. Ha helyesen válaszolsz, akkor EGY citromgerezdet üti a markod a kupacból, DE ha rosszul válaszolsz, akkor elveszítesz EGY gerezdet (ha van nálad). **Ne feledd, hogy újra össze kell nyomnod a citromot, mielőtt visszahelyeznéd a játéktáblára! Ha nem teszed meg, és ezt egy másik játékos észreveszi, elvehet tőled egy citromgerezdet.**

Minden fordulóban a Citrusmester a bíró, és az ő szava a döntő.

## Kihíváskártyák

Ha a kártyán kihívás van, akkor MINDEN JÁTÉKOS részt fog venni abban (kivéve a Citrusmestert). A kihívást az nyeri meg, aki elsőként teljesíti azt, majd összenyomja a citromot, és így pontosan EGY citromgerezddel lesz gazdagabb. Azonban az összes többi részt vevő játékos elveszít EGY-EGY citromgerezdet (ha van neki). **Ne feledd, hogy újra össze kell nyomnod a citromot, mielőtt visszahelyeznéd a játéktáblára! Ha nem teszed meg, és ezt egy másik játékos észreveszi, elvehet tőled egy citromgerezdet!**

## A győztes kihirdetése

Az a játékos nyeri meg a játékot, aki elsőként rak ki egy citromszeletet 4 citromgerezdből. Utána egy citromtáncot kell lejtene a többi játékos előtt, miközben a citromot nyomkodja.



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