

# Tuti tipp!

## Játékszabály

### A JÁTÉK CÉLJA

A Tuti tipp!-ben meg kell mondanotok valaminek a sebességét, hosszát, magasságát, súlyát vagy pontos évszámát. Ha nem vagy biztos a saját válaszodban, fogadhatok is az ellenfeledre! A játék során szórakoztató és lebilincselő módon megtanultok majd egy csomó hasznos ténytet, adatot és érdekességet. Az nyer, aki a játék végén a legtöbb zsetont gyűjtötte.



Játék előkészítése  
3 főre.

### ELŐKÉSZÜLETEK

Mindenki játékos kap 1-1 letörölhető filcet, 5-5 kék zsetont, illetve 1-1 táblát és 1-1 játékjelölőt a választott színben. A kérdéskártyák 6 témakörre oszlanak. Tegyétek a kártyákat 6 pakliba témakörök szerint az asztal közepére úgy, hogy a kérdések legyenek láthatók. Keverjétek meg az egyes paklikat. A megmaradt zsetonokat hagyjátok a dobozban vagy tegyétek a paklik közelébe. **A kék zsetonok 1 pontot érnek, a sárga zsetonok pedig 5-öt.** A játék során bármikor becserélhettek 5 kék zsetont 1 sárgára és fordítva.



Társadalom-  
ismeret

Flóra  
és fauna

Tudomány  
és technológia

Történelem

Sport

Ezmegaz

- **Ha a játék során bármikor kifogynátok a zsetonokból (ilyen 100 évente 1-szer, maximum 2-szer fordul elő), helyettesítsétek a zsetonokat kék és sárga tárgyakkal.**

A fordításban közreműködött: Játszóház Projekt: át\forduló

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)



reflexshop

### A JÁTÉK MENETE

A legidősebb játékos kezd. Döntetlen esetén hölgyeké az elsőbbség. Ha ezzel sem dől el, beszéljétek meg, ki kezdjen. Az aktív játékos a körében választ egy témakört, és elveszi az adott témakör legfelső lapját.

Eldönti, hogy a három kérdés közül melyikre akar válaszolni, és azt hangosan felolvassa. Ezután mindenki (az a játékos is, aki a kérdést felolvasta) titokban felírja a válaszát a táblájára. Miután mindenki elkészült, mutassátok meg egymásnak a válaszaitokat.

- **Egyelőre senki ne nézze meg a jó választ a kártya túoldalán!**

Most fogadnod kell 1-5 zsetonnal bármelyik válaszra. Saját magadra is fogadhatok. Tegyétek a fogadásra szánt zsetonokat a játékosjelölőitekre, hogy mindenki másétól külön legyen. Amint mindenki megtette a tétjeit, fordítsátok meg a kérdés-kártyát a helyes válaszért, és hogy kiderüljön, ki kap pontot.

- **Fogadnod mindig kell valakire. Legalább 1 kék zsetonnal, maximum 5 kék zsetonnal vagy 1 sárgával.**

#### Pontozás

Az a játékos, aki a legközelebb volt a helyes válaszhoz, azonnal kap 3 zsetont a tartalékból. Ha többen válaszoltak helyesen, mindegyikük 3-3 zsetont kap. Az a játékos, aki a helyes válaszra fogadott, visszakapja a tétjét megduplázva. Azok a játékosok, akik másik válaszra fogadtak, elveszítik a feltett zsetonjaikat. Tegyétek vissza az elvesztett zsetonokat a tartalékba, és vegyétek vissza a játékosjelölőiteket.

*Példa:* Péter 4 kék zsetonnal fogad Mónika válaszára, Mónika 5-tel Lucáéra, Luca 1 zsetont tesz saját magára. Mónikáé a helyes válasz, amiért 3 zsetont kap. Péter a tétje dupláját kapja meg – 8 zsetont –, mert Mónikára fogadott. A többi játékos zsetonjai visszakérülnek a tartalékba.

#### Következő forduló

A pontozás befejeztével a kérdést feltevő játékostól balra ülő játékos következik, és választ egy témakört. Az előző fordulóhoz képest másik témakört kell választania.

### A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, ha játékoszámtól függően mindenki felolvasott bizonyos számú kérdést: 2-3 játékos esetén 4-4 kérdést; 5-6 játékos esetén 3-3 kérdést. A legtöbb zsetonnal rendelkező játékos győz. Lehetséges, hogy egynél több győztes lesz.

### GYIK

*Mi történik, ha elveszítem az összes zsetonomat és nem tudok fogadni? Kiestem?*

Nem esel ki. Játssz tovább és próbáld a lehető legjobb választ adni, hogy kapj 3 zsetont és újra tudj fogadni. Azonban ha van legalább 1 zsetonod, kötelező fogadást tenned.

Jó szórakozást és sok sikert a fejtöréshez!

Albi