

FORTY TWO

3-6 játékos részére, 15 éves kortól

Piatnik játékszám: 773174

© 2011 Piatnik Wien, Licence: NPD Toys

Printed in Austria

Tartalom

165 kérdéskártya

1 játéktábla

1 elektronikus időmérő

1 színekocka

6 játékgigura

Az időmérőhöz szükség van 2 AAA elemre.

A játék részei

A kártyák hátlapjain lévő számok: 2,4,6,8 és 10 adják meg a helyes megoldásért kapható pontokat.

A kártyák előlapján 3 kérdés van. A kérdések előtt álló színekockák mutatják meg azt, hogy az időmérő melyik gombját kell lenyomni. A kék = 60 másodperc, sárga = 45 másodperc, piros = 30 másodperc – ennyi időnk van a kiválasztott kérdés megválaszolására.

A kérdések előtt álló szám határozza meg azt, hogy hány választ kell adnunk az adott kérdésre. Ez a szám független a helyes válaszért kapható ponttól.

Egyes kártyákon különleges utasítás is áll a kérdés mellett. Ezeket az utasításokat be kell tartanunk.

Előkészítés

Mindenki válasszon egy figurát és állítsa azt a játéktábla startmezőjére. A kártyákat hátlapszámozásuk szerint válogassuk szét, majd fajtánként külön-külön paklikat alakítsunk ki a játéktábla mellett az asztalon. Az időmérőt és a kockát szintén helyezzük az asztalra. Válasszuk ki a kezdő játékost.



A játék menete

- Válaszd ki, hogy hány pontot szeretnél nyerni, majd vedd el a legfelső lapot a választásod szerinti pakliból.
- Dobj! A dobás eredménye meghatározza azt, hogy a 3 kérdés közül melyiket kell megválaszolnod. Olvasd fel hangosan a kérdést.
- Nyomd meg az időmérőn a megfelelő színű gombot.
- Sorold fel gyorsan a kért fogalmakat!

Segítség: Nem tudsz elegendő fogalmat felsorolni? Kérdezd a játékos társakat! A segítség engedélyezett, de nem ingyen kapod! A hiányzó fogalmakat pontokért veheted meg a játékos társaidtól.

Példa:

Egy 8-as kártyát választottál és kéket dobtál. A kérdésed így szól: „Nevez meg 9 államfőt” 7-et tudsz felsorolni, majd azt kiáltod, hogy „Segítség!” Berta mond egyet 1 pontért, de Cecil 2 pontot szeretne az utolsóért. Mivel szorít az idő, elfogadod az ajánlatát. Összegyűlt a 9 helyes válasz, még az idő lejárta előtt, így megnyerétek a 8 pontot. Te 5 pontot kapsz, Berta 1 ponthoz, Cecil 2 ponthoz jut.

- Ha minden fogalmat felsoroltál még az idő lejárta előtt, akkor figuráddal annyit léphetsz előre, amennyit a kártya hátlapján álló szám mutat. Amennyiben a játékos társaid segítettek neked, akkor a nekik adott pontokkal kevesebbet léphetsz előre. A kapott pontok mértékében viszont az érintett játékosok előreléphetnek.
- Ha nem sikerült megválaszolnod a kérdést, akkor nem kapsz pontot.
- A játékot a következő játékos folytatja.

A játék vége

A játéknak akkor van vége, amikor egyik játékos eléri a játéktáblán a 42-es mezőt. Ez a játékos a győztes!

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122

email: piatnik@piatnik.hu

Származási hely: EU



Őrizze meg a címet.

Amennyiben a termékkel kapcsolatban további kérdése merülne fel, úgy forduljon hozzánk bizalommal: Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122. email: piatnik@piatnik.hu

