

Iksz: A játékos úgy gondolja, hogy a *Kvízjátékos* nem tudja a választ és **hibás választ fog adni**. Típpkövét ezért az X-re teszi.

4. Válaszadás

Most van a soron a *Kvízjátékos*. Válaszol a *Kvízmester* kérdésére.

Fontos! *Miután a Kvízjátékos válaszolt, a Kvízmaster felolvassa a kártyáról a helyes választ, majd a kártyát a témakörének megfelelő pakli aljára csúsztatja.*

5. Értékelés és érmék kiosztása

A *Kvízmester* felfordít az érmék bankjából **annyi érmét, amennyi helyes tippet** kapott, plusz egyet, ha a játékos helyesen válaszolt.

A Kvízjátékos: Ha helyesen válaszolt, akkor ő választhat elsőként a felfordított érmékből egy érmét, amit a készletébe tehet.

A Játékosársak: Akik helyesen tippeltek, azok a *Kvízmestertől* kiindulva óramutató járása szerint egymás után választhatnak a felfordított érmékből. A sorrendben az utolsó játékos nem választhat, az utoljára megmaradt érmét kell magához vennie.

Fontos! *Hibás válaszáért, tippért érmét sem megfordítani, sem kiosztani nem szabad!*

6. Új kör

Az új kör kezdete előtt a *Kvízjátékos* és a *Kvízmester* szerepét az óramutató járásával megegyező irányban, a következő játékos veszi át.

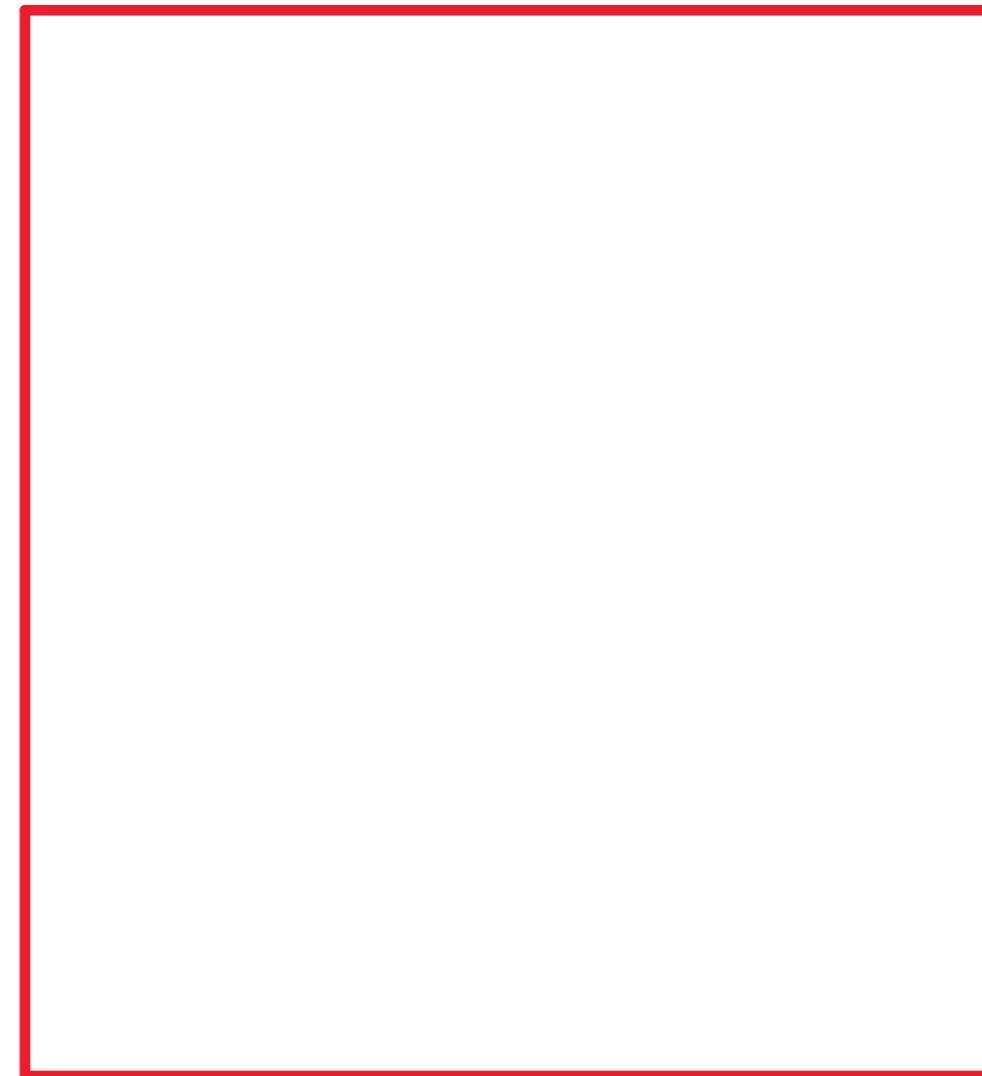
A játék vége és a nyertes

A játéknak azzal a fordulóval van vége, amikor a bankban **5, vagy annál kevesebb** lefordított érme marad. Mindenki összeadja az összegyűjtött érméin lévő számok értékét. Az a játékos nyer, aki a **legmagasabb értéket** érte el!

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
www.piatnikbp.hu

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Fulladásveszély! Apró alkatrészeket tartalmaz! Őrizze meg a címet. A változtatás jogát fenntartjuk. Amennyiben a termékkel kapcsolatban további kérdése merülne fel, úgy forduljon hozzánk bizalommal.



Grafika, illusztráció és design:
Sandra und Oliver Freudenreich
(www.freudenreich-grafik.de)

3-D-Grafika: Andreas Resch
Fotó: fotolia.com
Szerkesztő: Elisabeth Sieber

© 2013 TESSLOFF VERLAG, Nürnberg, www.wasistwas.de, www.tessloff.com
A WAS IST WAS / MI MICSODA márka minden joga fenntartva.

© 2013 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH und Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
Minden jog fenntartva.

Art.-Nr.: 775796

Mi
MICSODA

A nagy kvízjáték

Játékleírás 2-4 játékos részére

8 éves kortól



Tartalom

108 Játékkártya
54 Érme
4 Figura talpallal
4 Játékos-jelző
4 Típpkö

1 Játéktábla
1 Számkocka
1 Kvízkoeca
1 Játékszabály

Figyelem: Az első játék megkezdése előtt emeljétek ki a játék elemeit a kartonokból.

KOSMOS

Előkészületek és a játék menete

1. A játéktábla

Fektessétek a játéktáblát az asztal közepére. A játéktábla sarkain lévő színek a játékosok színei. Mindenki válasszon egy színt, majd üljetek le úgy a játéktábla köré, hogy a választott színetek felétek mutasson.

2. A figurák és a tippkövek

Mindenki vegye magához a színének megfelelő tippkövet és figurát. A figurákat állítsátok bele a talpakba, majd állítsátok rá egy tetszés szerinti kvíz-mezőre. A játék kezdetekor minden kvíz-mezőn egyszerre csak 1 figura állhat. A tippkövet tegyétek az egyik tipp-mezőre a saját színetekben.

3. A kártyák

Válogassátok külön témánként a kártyákat (18 kártya témakörönként: történelem, biológia, technika, kultúra, természetismeret és földrajz), alkossatok 6 paklit a kiválogatott kártyákból. Külön-külön keverjétek meg és tegyétek a játéktáblára a paklikat.

4. Érmék és kockák

Az érméket a rajtuk lévő számokkal lefordítva össze kell keverni és egy lefordított érméből álló bankot kell kialakítani a játéktábla mellett. A játékosok számától függően a következő érme bankot javasoljuk:

- 2 játékos -> 23 érme
- 3 játékos -> 32 érme
- 4 játékos -> 41 érme

A felesleges érméket vissza kell tenni a játék dobozába.

Szereposztás

Kvízjátékos: Minden körben a legfiatalabbtól kiindulva az óramutató járásával megegyező irányban másik játékos veszi át a *Kvízjátékos* szerepét.

Kvízmester: Minden körben van egy *Kvízmester*, ő a *Kvízjátékos* baloldali szomszédja. Tőle kiindulva az óramutató járásával megegyező irányban minden körben másik játékos veszi át a *Kvízmester* szerepét.

Kvízkártya

Kvíz-kategóriák Tudományág

Mi Földrajz

A Hány évvel ezelőtt alakult ki, a Balti-tenger: 12.000, 53.000 vagy 116.000?

B Melyik híd épült először: A velencei Rialto-híd, vagy a budapesti Lánchíd?

C Igaz az, hogy Szaúd-Arábiában nincs természetes tó, vagy folyó?

A 12.000 évvel ezelőtt
B A Rialto-híd 1588-1591 (A Lánchíd 1839-1849)
C Igaz! A víz eléréséhez mély kutakat kell ásni.

Helyes válaszok

Egy kvíz-forduló menete

1. Dobás és lépés a figurával

A *Kvízjátékos* mindkét kockával dob.



A **számkockán** lévő számok 1, 2 és 3 megmutatják a *Kvízjátékosnak*, hogy hány mezőt léphet bármelyik irányba a játéktáblán. A figura állhat másik figurával közösen egy mezőn. Minden mezőn két különböző tudományág látható. A *Kvízjátékos* ebből a két tudományágból kiválasztja az egyiket, és a mezőnek arra a felére állítja a figuráját, amelyiket kiválasztotta.



A **kvíz-kockán** A B és C betűk láthatóak. Ezek a betűk határozzák meg a kvíz-kategóriát, amelyikből a kérdést a játékosnak fel kell tenni.



Ha a *Kvízjátékos* **Kérdőjel-mezőre** lép, akkor tetszése szerint választhat tudományágot, de a kvíz-kategóriát továbbra is a kvíz-kocka mutatja!

2. Kvízkérdés felolvasás

A *Kvízmester* felhúzza annak a tudományág-paklinak a legfelső lapját, amelyiket a *Kvízjátékos* választotta. Megfordítja a kártyát úgy, hogy a *Kvízjátékos* ne láthassa a kártyán álló választ, majd felolvassa a *Kvízjátékos* által dobott kvíz-kategóriához tartozó kérdést.

A Kategória: A kérdés mellett három lehetséges válasz áll, de csak az egyik a helyes! A *Kvízjátékosnak* ki kell választania a három válasz közül a helyeset.

B Kategória: A kérdés mellett két, egymással időpontban, eseményben vagy földrajzilag összefüggő válasz áll, de csak az egyik a helyes. A *Kvízjátékosnak* ki kell választania a két válasz közül a helyeset.

C Kategória: Itt egy állítás áll. A *Kvízjátékosnak* meg kell mondania, hogy az állítás igaz, vagy hamis. Az „Igaz!” vagy a „Hamis!” válaszok hangos kimondásával válaszol.

Fontos! A *Kvízjátékos* nem adhat azonnal választ! A választ magában kell tartania, mert elsőként még a *játékosok* vannak soron!

3. Tippelés

A **játékosok**, beleértve a *Kvízmestert* is, tippelhetnek arra, hogy a *Kvízjátékos* tudja-e a helyes választ, vagy nem. A játéktábla sarkain a játékosok színeiben két-két tippmező található. Az egyik tippmezőn egy \checkmark , a másikon egy X látható.

Pipa: A játékos úgy gondolja, hogy a *Kvízjátékos* tudja a választ és **helyes választ fog adni**.

Tippkövét ezért a pipára teszi.