

# Igen és...

## BESZÉLGETÉSINDÍTÓ PARTIJÁTÉK

### TARTOZÉKOK:



6 dobókocka



220 kérdéskártya,  
mindkét oldalán kérdéssel



48 pontozójelző  
18 db 5-ös értékű  
és 30 db 1-es értékű



24 játékkártya  
(6 játékoszínben  
2 IGEN és 2 NEM  
feliratú kártya)

Játékszabály

### A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok érdekes kérdésekre „IGEN” vagy „NEM” válaszokat adnak titkosan, majd tippelnek a többiek válaszaira.



### ELŐKÉSZÜLETEK

- Minden játékos válasszon egy színt, és vegyen magához 2-2, a színhez tartozó IGEN és NEM feliratú kártyát.
- A kérdéskártya pakliját tegyék mindenki által elérhető helyre.
- 3-6 fős játéknál vegyetek el 1-1 dobókockát is.
- Ha van 18 évesnél fiatalabb játékos köztetek, akkor a (nyakkendő) kérdéskártyákat tegyék vissza a dobozba (ezek inkább felnőtteknek valók).



### Kezdődhet a játék!

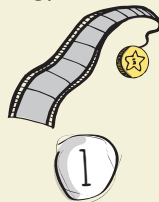
### A JÁTÉK MENETE

A játékot az kezdi, aki legutóbb mondott IGEN-t.



A játékosok felváltva vezetnek egy-egy kört, amely az alábbi négy lépésből áll:

1. Kérdés választása
2. Válasz megadása
3. Tippelés
4. Típek ellenőrzése



## 1. KÉRDÉS VÁLASZTÁSA

A sorra kerülő játékos húzzon egy kérdéskártyát a pakliból, válassza ki tetszése szerint a kártya egyik oldalának a kérdését, és olvassa fel, hogy a többiek is hallják.

Válaszd azt a kérdést, amire szívesebben válaszolsz! A játéknak része, hogy egy-egy kérdést többféleképpen is lehet értelmezni. Ezeket a helyzeteket beszéljétek meg. Aki a kérdést választotta, még a tippelés előtt döntse el, hogy a többség vagy a saját értelmezése szerint adjátok-e meg a válaszaitokat. Ha már jól ismeritek a játékot, lehetnek az értelmezésekben kreatívak, és egy-egy kérdés kapcsán megfogalmazhattok saját változatokat is.



## 2. VÁLASZ MEGADÁSA

Döntsetek el, hogy az elhangzott kérdésre IGEN vagy NEM a saját válaszotok, és ennek megfelelően tegyétek le magatok elé az egyik IGEN vagy NEM kártyátokat, titkosan, azaz képpel lefordítva. (Az is, aki a kérdést választotta.)

Válaszolatok őszintén, az aktuális megérzések alapján!

## 3. TIPPELÉS

3–6 fős játéknál a kérdést felolvasó játékos döntse el, hogy az adott körben hogyan kell tippelniük a játékosoknak: „saccolósan” vagy „személyesen”. A 2-fős játékban mindig „személyesen” tippeltek.

### SACCOLÓS TIPPELÉS DOBÓKOCKÁVAL

A játékosoknak azt kell megtippelniük a dobókockájuk segítségével, hogy a játékban részt vevők közül összesen mennyien tettek le maguk elé titkosan IGEN kártyát (saját magukat is beleértve). A tenyereket takarásában fordítsátok a dobókockát a tippeteknek megfelelő értékre. Ha mindenki döntött, fedjétek fel a kockákat.



*Példa: Öten játszunk, a feltett kérdésre IGEN választ tettem magam elé titkosan, és úgy gondolom, hogy rajtam kívül még ketten választottak IGEN-nel, ezért 3-asra fordítom a dobókockát.*

Ha egy játékos a NEM kártyát teszi maga elé titkosan, és úgy gondolja, hogy az adott kérdésre senki sem fog IGEN választ adni, akkor a tippje nulla lesz. Ezt úgy jelezze, hogy amikor elveszi a kezét a dobókocka elől, azzal a mozdulattal markolja fel a dobókockát az asztalról.

### NAGY SACCOLÓS TIPPELÉS DOBÓKOCKÁVAL

**Ha hatnál több játékos játszik,** akkor úgy tudtok hatnál nagyobb számra tippelni egy kockával, hogy azt ráteszitek a válaszkártyákra. A válaszkártya hatot hozzáad a kocka értékéhez, így ha a dobókockát 3-asra fordítva teszed a kártyára, akkor a tipped 9 lesz.

## SZEMÉLYES TIPPELÉS KÁRTYÁKKAL

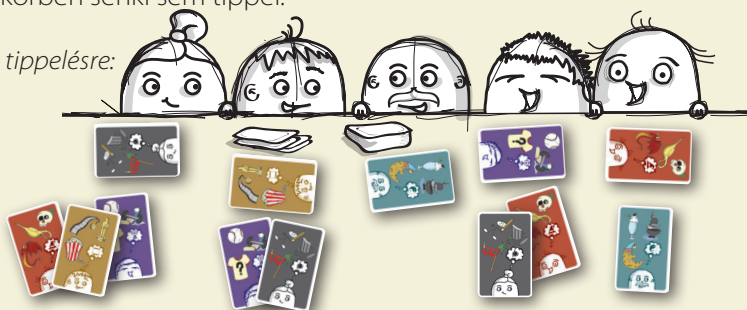
Személyes tipp esetén a játékosok felhasználhatnak a maradék három kártyájuk közül egyet vagy kettőt arra, hogy egy vagy két másik játékosnak megtippeljék a feltett kérdésre adott válaszát.

Ilyenkor annak megfelelően tesznek titkosan, azaz képpel lefelé fordítva, IGEN vagy NEM kártyát egy vagy két játékos elé, hogy szerintük az adott játékos(ok) IGEN vagy NEM kártyát tett(ek) le válaszként.

(A magunk elé tett kártyával értelemszerűen nem tudunk tippelni más játékos kártyájára, így abból a választípusból (IGEN vagy NEM) csak egyet tudunk felhasználni erre.)

Egy játékos elé akár többen is tehetnek kártyát, és az is előfordulhat, hogy valakire az adott körben senki sem tippel.

*Példa a személyes tippelésre:*



**KÉTFŐS JÁTÉKNÁL** játéknál tegyetek le egy IGEN vagy NEM kártyát a másik játékos elé, szintén titkosan: ezzel tippeltek arra, hogy szerintetek a másinak mi volt a válasza, és rögtön ellenőrizhetitek is az eredményt.

### 4. TIPP EK ELLENŐRZÉSE

**Saccolós tippelés esetén:** fordítsátok fel egyszerre a saját válaszkártyáitokat, és fedjétek fel a kockáitokat, majd ellenőrizzétek, hogy jók voltak-e a tippjeitek.

**Személyes tippelés esetén:** fordítsátok fel egyszerre a saját válaszkártyáitokat, majd a tippkártyákat, és ellenőrizzétek, hogy jók voltak-e a tippjeitek. Készüljétek fel a következő körre: a felolvasott kérdéskártyát tegyétek a pakli aljára, és az IGEN és NEM kártyáitokat vegyétek vissza a kezetekbe. A kérdést felolvasó játékostól balra ülő következő, egy új kérdéskártya felhúzásával.

Lehet (és érdemes) beszélgetést kezdeményezni a válaszokról, de senkinek sem kötelező megindokolnia, miért választott IGEN-t vagy NEM-et. A társaság eldöntheti, hogy mennyi időt szán a beszélgetésre az egyes kérdések között.

### A JÁTÉK VÉGE

Döntsétek el, hogy akarjátok-e pontozni az eredményt vagy nem, és ettől függően válasszatok a játék vége módok közül:

## A. KÖRSZÁMLÁLÁS (NINCS PONTOZÁS):

Játsszatok annyi kört, amennyi jól esik! A kezdőjátékost jelölhetitek egy pontjelzővel, így mindenki ugyanannyiszor kerülhet sorra.

## B. PONTSZÁMLÁLÁS:

Aki helyesen tippel, pontot kap. A játék utolsó köre az, amelyben valakinek összegyűlik legalább 20 pontja. Az utolsó kör végén megszámloljuk a pontokat, és az győz, akinek a legtöbb pontja van. Egyenlőség esetén több győztes van.

### PONTOZÁS 3-6 FŐS JÁTÉKNÁL:

**Saccolós tippelés esetén:** 2 pontot kap, aki pontosan eltalálta, hogy hányan válaszoltak IGEN-nel.

**Személyes tippelés esetén:** 1 pontot kap, aki egy kártyával helyesen tippelt; 3 pontot kap, aki két kártyával helyesen tippelt (de egy pontot sem kap, ha csak az egyik tippje helyes).

### PONTOZÁS NAGY SACCOLÓS TIPPELÉS ESETÉN

**Ha hatnál több játékos játszik,** a pontos válasz megtippelése mellett +1 ponttal értékeljük azt is, ha eltalálsz, milyen választ adott a többség. Vagyis, ha a tipped értéke a játékosok felénél alacsonyabb, és az IGEN-nel válaszolók valóban kevesebben vannak, mint a játékosok fele, kapsz 1 pontot. Akkor is, ha a tipped értéke a játékosok felénél magasabb, és a játékosok felénél többen válaszoltak IGEN-nel.

*Példa: Tízen játszunk, és a válaszkártyámra 2-esre fordítva teszem a dobókockát, összesen 8-at tippelve. A kérdésre heten adtak igen választ, így a 8-as tippemmel eltaláltam, hogy a többség IGEN-re fog szavazni, és kapok 1 pontot. Ha 7-re tippeltem volna, a pontos tippért 2 pontot kapnék, és a többség után +1 pontot.*

### JÓ JÁTÉKOT ÉS JÓ BESZÉLGETÉST!

#### A SZERZŐ KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁSA:

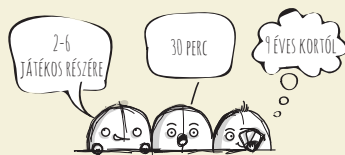
Szeretnék köszönetet mondani elsősorban csodálatos feleségemnek és alkotótársamnak, Rékának, akinek szerető és türelmes odaadása nélkül ez a játék nem szülehetett volna meg.

Továbbá szeretném megköszönni a családom minden tagjának és a fantasztikus barátainknak a támogatást és a kedvességet.

Köszönet illeti továbbá a „Mit Játsszunk?” blog minden lelkes követőjét, valamint Aczél Zoltánt és Tuska Mikit.

#### KÉSZÍTŐK:

Szerző: Győri Zoltán  
Fejlesztők: Aczél Zoltán, Győri Zoltán, Tuska Miklós  
Művészeti vezető: Szádovszky András  
Grafikai tervezés: Bence Domonkos  
Illusztrációk: Németh Tamara, Bence Domonkos és Tuska Miklós  
Lektorálta: Vágó I. Dániel



AZ **igen** -NEL EGYÜTT 7-12 JÁTÉKOS RÉSZÉRE.



Gyártó: Gémsklub Kft.  
1092 Budapest, Ráday utca 30.  
[www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu), [info@gemklub.hu](mailto:info@gemklub.hu)