

Ohh... igen?



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 válaszolnak őszintén, majd tippelnek a többiek válaszaira.



30 játékosjelölő



6 tabujelölő

ELŐKÉSZÜLETEK

- Minden játékos válasszon egy szint, és vegyen magához 2-2, a színhez tartozó IGEN és NEM feliratú kártyát, valamint minden másik játékos színében 1-1 játékosjelölőt.
- A kérdéskártyák pakliját tegyék mindenki által elérhető helyre.
- 3-6 fős játéknál vegyetek el 1-1 dobókockát is.
- Közösen döntsék el, számoltok-e győzelmi pontokat a játék során vagy sem. Lásd: A játék vége.

Kezdődhet a játék!

A JÁTÉK MENETE

A játékot az kezdi, aki legutóbb célozgatott a társaságban szexuális témára. A játékosok felváltva vezetnek egy-egy kört, amely az alábbi öt lépésből áll:

1. Játékmód választása
2. Kérdés választása
3. Válaszadás
4. Tippelés
5. Tippelés értékelése

1. JÁTÉKMÓD VÁLASZTÁSA

3–6 fős játéknál a kérdést felolvasó játékos döntse el, hogy az adott körben hogyan kell válaszolniuk és tippelniük a játékosoknak: „saccolósan” vagy „személyesen”. Kétfős játékban mindig „saccolósan” választotok és tippeltok.

2. KÉRDÉS VÁLASZTÁSA (MINDKÉT JÁTÉKMÓDBAN AZONOS):

A soron lévő játékos húzzon egy kérdéskártyát a pakliból, olvassa el a kártya mindkét oldalát, majd válassza ki a neki tetsző kérdést, amit olvasson fel hangosan.

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 kreatívak az értelmezésekben, és egy-egy kérdés kapcsán megfogalmazhattok saját változatokat is.

SACCOLÓS JÁTÉKMÓD

3. VÁLASZADÁS

A saccolós játékmódban csak a válaszkártyákra lesz szükségetek: a dobókockát és a játékosjelölőket tegyétek félre. Válaszoljatok meg a kérdést titkosan az „IGEN” vagy „NEM” válaszkártyát lefordítva magatok elé helyezve.

Válaszoljatok őszintén,
az aktuális
megérzéseitek alapján!

4. TIPPELÉS

Tippeljétek titkosan arra, hogy a többség az „IGEN” vagy „NEM” válaszkártyát tette maga elé, úgy, hogy ennek megfelelően a saját „IGEN” vagy „NEM” válaszkártyátok lefordítva letegyétek magatok elé, távolabb, mint a saját választokat jelölő válaszkártyátokat.

FONTOS: a saját válaszkártyátokat NE számoljátok bele a többségbe!

5. TIPPELÉS ÉRTÉKELÉSE

Amint mindannyian választotok és tippeltetek, egyidejűleg fedjétek fel a válaszkártyátokat és a tippeteket. Ezután egyesével értékeljétek ki a tippeteket. Ha valaki eltalálta, hogy az IGEN vagy a NEM kártyák vannak többségben, 2 pontot kap, amit elvesz középről, és maga előtt, jól láthatóan gyűjt. Egyenlőség esetén, tehát ha ugyanannyi IGEN és NEM válaszkártya van a többiek előtt, akkor – és csakis akkor – számítsa bele a játékos a saját válaszkártyáját, így eldöntve az egyenlőséget.

VÁLASZOK:

igen

igen

nem

nem

igen

SAJÁT TIPPEM:

igen

Példa folytatás a következő olalon.

Példa: ötten játszunk, a feltett kérdésre IGEN választ tettem magam elé titkosan, és úgy gondolom, hogy rajtam kívül a többség IGEN választ fog adni. Felfedve két igen és két nem kártya lett, ilyenkor döntetlen esetén számít a sajátom is, így az én IGEN sacco-lásom helyes.

SZEMÉLYES JÁTÉKMÓD (CSAK 3–6 JÁTÉKOS)

3. VÁLASZADÁS

A személyes játékmódban a válaszkártyákra nem lesz szükségetek, ezeket egy pakliban lefordítva tegyétek magatok elé.

A dobókockákat – a kezetekkel elrejtve – állítsátok arra az értékre, ami a választotok:

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| 1: Egyáltalán nem | 4: Inkább igen, mint nem |
| 2: Többnyire nem | 5: Többnyire igen |
| 3: Inkább nem, mint igen | 6: Ohh, igen! |

4. TIPPELÉS

Ezután továbbra is rejtve megtippelitek, hogy (rajtatok kívül) melyik játékos kockája fogja a legnagyobb, illetve melyiké a legkisebb értéket mutatni.

A dobókockátok jobb oldalára tegyétek annak a játékosnak a jelölőjét (játékoszín), akinek szerintetek a legnagyobb értéket mutatja a kockája, illetve a bal oldalára azét, akinek szerintetek a legkisebb értéket mutatja a kockája.



Példa: a feltett kérdésre rám „az inkább nem, mint igen” a jellemző, ezért háromra állítottam a kockám. Azt gondolom, hogy a lila játékosársam fogja a legnagyobb értéket beállítani, ezért az ő jelölőjét a kockámtól jobbra teszem. Továbbá szerintem a kék játékos a legkisebbet, így bal oldalra az ő jelölőjét teszem.

FONTOS: magatokra nem tippelhetek, tehát a saját választotokat ne vegyétek figyelembe! Érdemes a dobókocka mindkét oldalán tippelni valakire.

5. TIPPELÉS ÉRTÉKELÉSE

Amint mindannyian válaszoltatok és tippeltetek, egyidejűleg fedjétek fel a kockáitokat és tippjeiteket. Ezután egyesével értékeljétek ki a tippeteket. Ha több játékosra is igaz a legnagyobb vagy legkisebb érték, a rájuk tett tipp helyesnek számít. Ha valakinek mindkét tippje helyes, kap 3 pontot, amit elvesz középről, és maga előtt, jól láthatóan gyűjt. Ha csak az egyik tippje helyes, 1 pontot kap. A felolvasott kérdéskártyát tegyétek a pakli aljára, a kérdést felolvasó játékostól balra ülő következik, egy új kérdéskártya felhúzásával.

TABUJELÖLŐK

Ha egy kérdés különösen érzékenyen érint téged, és nem szeretnél részt venni a megválaszolásában, még a tippelés előtt tedd a tabujelölődöt magad elé, így jelezve ezt a többi játékosnak.

FONTOS: EZT MINDEN JÁTÉKOSNAK TISZTELETBEN KELL TARTANIA, NEM IS KÉRDEZHETNEK TÉGED ERRŐL A TÉMÁRÓL!

Ha több játékos is használja a jelölőjét az adott kérdésnél, nyugodtan húzzatok új kérdést. (Előfordulhat, hogy a tabujelölők miatt csak két részt vevő játékos marad, ebben az esetben a saccolós játékmód választható.)

A JÁTÉK VÉGE

A. Körszámlálás (nincs pontozás):

Játsszatok annyi kört, amennyi jólesik! 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 számoljátok meg a pontokat, az győz, akinek a legtöbb pontja van. Egyenlőség esetén több győztes van.

ALTERNATÍV VÁLASZADÁSI LEHETŐSÉG SZEMÉLYES JÁTÉKMÓD ESETÉN

A felhúzott kérdéskártyát, mint témameghatározót, olvassátok fel, válasszatok egyet az alábbi árnyaló kérdések közül, és erre válaszoljatok:

Nehéz/kínos erre a kérdésre válaszolnod?

Mennyire tabutéma társadalmilag ez a kérdés?

Mennyire foglalkoztat mostanában ez a kérdés?

Készítők:

Szerzők: Győri-Nádai Réka és Győri Zoltán

Társszerző: Vágó I. Dániel (a személyes játékmód ötletadója)

Fejlesztő: Gémklub Stúdió

Gyártásvezető: Medgyesi Péter

Szerkesztő: Vágó I. Dániel

Lektor: Nagy Levente, Horváth Lajos

Grafikus, tördelő: Bence Domonkos

Kiemelt köszönet Koczor-Dombi Ritának, Martha Dávidnak
és Kovács Szilviának!

Köszönet nektek is: Sárossy Judit, Kertész Péter, Görög Laura,
Nemesapáti Csenge, Kovács Sára, Simon Gabriella, Reiter Orsolya,
Fézler Georgina, Diószegi Judit



Gyártó: Gémklub Kft.
1143 Budapest
Stefánia út 45 .
www.gemklub.hu
info@gemklub.hu

