

Inquizitor

THE GAME

CÉLUNK AZ ISMERET! Játékszabály

2-36 játékos részére, 11 éves kortól.

Tervezte: Nyomy (Márk Zoltán)

Piatnik játékszám: 770098
Gyártja: 2007, Piatnik, Wien
Szármasási hely: EU

A játék tartalma:
220 kérdéskártya
110 hihetőkártya
220 mentőkérdéskártya
1 játéktábla
6 játéktábla
2 kocka
1 játékszabály

A játékosok célja:
Helyes választ adni a kártyákon lévő kérdésekre, és elsőként beérkezni a célba.

A játék előkészítése:
A csapatok kialakítása: A játékosok a létszámtól függően egyénileg, vagy csapatokban játszanak. A játékban 2-6 fő, vagy 2-6 csapat (maximum hatfős) vehet részt.
A kártyák: A játékosok fajtánként különválogatják a kártyákat, és három lefordított paklit képeznek a lapokból.
A játéktáblát az asztal közepére kell tenni.
Figurák: Minden játékos vagy csapat választ magának egy figurát, amit a játéktábla startmezőjére állít.

A játék menete:
A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. A játék további menete az óramutató járásával megegyező irányú.

A játékot kezdő játékos választ egy feladattípust.

Figyelem! A játékosoknak csak az első körben van lehetőségük feladattípus kiválasztására. A játék folyamán a játéktábla azon mezője határozza meg a feladattípust, amelyikre a játékos dobását kilépvé érzékelik.

A játékoskal szemben ülő játékosárs felhúzza a legfelső kérdéskártyát, vagy hihetőkártyát és felolvassa a játékosnak a feladattípushoz tartozó kérdést.

Ha a játékos helyesen válaszol, akkor két dobókockával dob és annyit lép a játéktáblán előre, amennyit a két dobókocka összesen mutat. A játékot a következő játékos folytatja.

Megjegyzés: A helyes válasz minden esetben a kártya hátlapján olvasható! Amikor a játékosárs a kérdést felolvassa, ügyelnie kell arra, hogy a kártya hátlapja ne legyen látható. Mindegyik hihető-kártya mindkét oldalán különböző kérdések olvashatók.

Ha nem helyes a válasz, akkor a játékos kap egy mentőkérdést. A játékos mond egy számot 1 és 7 között, majd az egyik játékosárs felhúzza a mentőkérdésekből kialakított pakli legfelső lapját és felolvassa a játékosnak a számhoz tartozó mentőkérdést.

Ha a játékos helyesen válaszol a mentőkérdésre, akkor egy dobókockával dobhat és annyit lép a játéktáblán előre, amennyit a kocka mutat. Abban az esetben, ha a játékos a mentőkérdésre sem válaszol helyesen, akkor nem dobhat, és így nem léphet előre a játéktáblán. A játékos a következő körben, ugyanaból a témakörből kapja a kérdést, amelyik mezőn áll. (Az első körben a játékos választhat másik témakört.) A játékot a következő játékos folytatja.

Haladó játékosoknak!

Rablás:
Minden játékos figyelni az elhangzott kérdést. Aki tudja a választ, az azt kiáltja, hogy „Inkvizitor!”
Aki elsőként kiáltotta, az lesz az első rabló, a másodikként kiáltó játékos a második és így tovább.

Ha a soron lévő játékos helyesen válaszol, akkor nincs rablás, és a játék a fent leírtak szerint folytatódik.

Ha a soron lévő játékos hibásan válaszol, akkor van lehetőség a rablásra. Még mielőtt a hibás választ adó játékos megkapná a mentőkérdését, a rabló rabolhatnak a következők szerint: elsőként az első rabló mondja be a választát, és dob egy kockával. Ha a válasza helyes, annyit léphet a játéktáblán előre, amennyit a kocka mutat. A rablásnak kockázata is van, mert ha a rabló válasza hibás, akkor annyit kell a játéktáblán visszalépnie, amennyit a kocka mutat és a következő rabló folytatja a válaszadást. A rablás után a játék az alapszabály szerint folytatódik, tehát a hibás választ adó játékos megkapja a mentőkérdését.

A kártyatípusok:

1, Kérdéskártya



A kérdéskártyák feladattípusai:

Sztori

A kártyán egy rövid "tartalom" olvasható. Ebből kell kitalálni a mű címét.

Példa: *Pesti diák a Balatonnál a vén csósz keze alatt.
Tüskevár*

(Lehet: film, könyv, mese, vers, stb.)

Saccolás

A feltett kérdésre a válasz minden esetben egy szám. A játékosok válasza elfogadható, ha a válaszként adott szám és a helyes szám közötti különbség kevesebb, mint 30%.

Példa: *Milyen súllyal születik egy kenguru?
1 gramm*

(Ezek a kérdések a természet, a tudomány és a rekordok világából valók.)

Szófordítás

Régmúltban használt magyar és idegen szavaknak, kifejezéseknek a mai megfelelőjét, jelentését kell megmondani.

Példa: *Mi az űmög?
Ing*

(Többségében régi magyar szavak és ismertebb idegen szavak.)

Betűkiegészítés

A hiányzó betűket kell beilleszteni a helyükre és megmondani a választ.

Példa: *.ol. e.y..e. .gy v.dny..a.
Volt egyszer egy vadnyugat*

(Vers, könyv, film, szólás, dal általában a megoldás.)

2. Hihetőkártya



Hihető?

A kérdésre 3 megadott válaszból kell kiválasztani a helyeset.

Példa: *Honnan származik az „Itt repül a kismadár!”?*

A - Amerikában találták ki ezt a szólást. A magnéziumos vakulámpák füstje úgy nézett ki, mint a madár két szárnya és elszállt a fényképezés után. Innen a mondas.

B - Egy francia fényképész mondta egy mocorgó kisgyerekeknek, hogy a dobozból ki fog repülni egy madár. A gyerek mozdulatlanul figyelt és így le tudta fényképezni.

C - Daguerre először egy madarat fényképezett le. Az emberek egymásnak mutogatták a képet, Nézd, itt repül a kismadár. Ezt a szállóigét azután átvették a fotózásoknál.

Helyes válasz: B

(Érdekességek szerte a világból.)

3. Mentőkérdések kártya



Minden mentőkérdés kártyán 7 különböző kérdés van. A kérdések témakörei: politika, kultúra, tudomány, természet, technika és közelet.

A játéktábla mezei:

A játék folyamán a játéktábla mezei határozzák meg a feladattípust, amilyenre a játékosnak válaszolnia kell. A játékos a következő körben, amikor ismét rá kerül a sor, olyan kérdésre kell, hogy válaszoljon, amilyen mezőre érkezett dobása eredményét lépve.

Különleges mező - Joker:

Akkor, ha a játékos Joker mezőre érkezik, a következő körben, amikor ismét rá kerül a sor, bármelyik feladattípusból tetszése szerint választhat.

A játék vége:

A játékot az a játékos nyeri, amelyik elsőként ért célba. Egyezőség esetén az érintett játékosok még egy fordulót játszanak.

Játékszabály 2-6 csapat részére:

Csapatok részére az alapjáték szabályai a következő változtatással érvényesek:

- A játékot az a csapat kezdi, amelyiknek alacsonyabb az átlagéletkora.
- A kérdéseket az egymással szemben ülő csapatok olvassák fel egymásnak.
- A kérdésekre adandó választ a csapat tagjai halkan megbeszélhetik egymás közt, majd egy választ kell adniuk, amelyben a csapat tagjai megegyeztek.
- Rabláskor a rabló csapat tagjainak meg kell egyezniük a válaszbán és abban, hogy akarnak-e rabolni. A csapat tagjai külön nem rabolhatnak. A játékot az a csapat nyeri, amelyik elsőként ért célba.

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
Szármaszási hely: EU