



SEMMI PÁNÍK!

Tervezte David Mair
2-12 játékos részére 8 éves kortól
Piatnik játékszám: 766794

A „Csak semmi pánik” egy gyors kvízzjáték az egész család részére. Minden kártyán négy különböző kérdés van. Az egyszerűbb kérdések a fiatalabbaknak, a nehezebb kérdések a tapasztaltabbaknak szólnak. Mindenki megtalálja az ismereteihez legjobban illő nehézségi fokot. Így mindenkinek egyenlő esélyei vannak a kérdések megválaszolására. Az a játékos, aki gyorsan válaszol több pontot kap. A játékot az a játékos nyeri, akinek a játék végén a legtöbb pontja gyűlik össze.

A játék tartalma

- 1 mechanikus időmérő
- 110 kérdéskártya
- 1 írótümb
- 1 játékleírás

A játék előkészítése

A játék megkezdése előtt minden játékos választ magának egy nehézségi szintet a kérdések közül. Egy fordulón belül több játékos is választhatja ugyanazt a nehézségi szintet.

- 1 szint = könnyű
- 2 szint = közepes
- 3 szint = nehéz
- 4 szint = nagyon nehéz

Megjegyzés: a kérdések nehézségi szintje természetesen szubjektív.

A játékosok választanak egy osztó játékost, aki megkeveri a kártyákat, majd két egyenlő paklit képez. A paklikat hátlappal felfelé belehelyezi az időmérő kártyatartóiba. A játékosok felírják a jegyzettümb mezőibe nevüket, és bejelölik az általuk választott nehézségi szintet is. Az osztó játékos a 10-es mezőig elforgatja az időmérő mutatóját, és egy nyomással rögzíti azt. A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, a játék további menete az óramutató járásával megegyező irányú.



A játék menete

Az éppen soron lévő játékos húz egy kártyát és felolvassa a szintjének megfelelő kérdést. Ezek után rögtön elindítja az időmérő mutatóját egy határozott mozdulattal lenyomva azt.

A játékosoknak az első fordulóban három választ kell adniuk.

A harmadik válasz után a játékos rögtön lenyomja az időmérő mutatóját, ezzel megállítja azt. A játékos annyi pontot kap, amelyik számra a mutató mutat. Ha a mutató két szám között állt meg, akkor minden esetben a nagyobb számot kell figyelembe venni.

Példa. A kérdés így szól: Emlőszállatok. A játékos felsorolása mondjuk: zebra, tehén, birka. A játékos megállítja az időmérőt, melynek mutatója a 7-es számra mutat. A játékos neve alá 7-est ír be az osztó játékos.

Végül az osztó játékos félreteszi ezt a kártyát, és az időmérő mutatóját ismét a 10-es számhoz állítja. A játékot a következő játékos folytatja.

Ha már minden játékos válaszolt egy kérdésre, kezdetét veszi a következő forduló.

További fordulók

Minden fordulóval egyel nő a szükséges válaszok száma.

2-ik fordulóban 4 választ kell adniuk a játékosoknak

3-ik fordulóban 5 választ kell adniuk a játékosoknak

4-ik fordulóban 6 választ kell adniuk a játékosoknak

5-ik fordulóban 7 választ kell adniuk a játékosoknak

Megjegyzés: a játékosoknak közösen kell eldönteniük, hogy elfogadják-e a játékostársuk válaszait. Abban az esetben, ha a játékosok nem fogadják el egy játékostársuk egyik válaszát, akkor a játékosnak egy helyettesítő választ is kell adnia. Ha a játékos már megállította az időmérőt, akkor újra el kell azt indítani, attól a számtól, ahol a játékos megállította azt, egészen addig, míg a játékos elfogadható helyettesítő választ nem ad.

A játék nyertese

A játék az ötödik forduló után véget ér. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze. Azok a játékosok, akiknél pontegyezőség van, egy új fordulót játszanak.

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: Ausztria