



Marc Méra
Nicolas Méra
Alexis Leclercq
Maxime Turrière

2 pontjelölő
1 kártyatartó
200 kérdéskártya

SPOILERVESZÉLY

Ne nézzétek meg
a kártyák hátoldalát!



A kártyák elején **kérdéseket** láthattok, a hátoldalukon pedig a helyes **válaszokat** 0-10 értékben.

PRAKTIKUS TÁROLÁS

A kártyákat tegyétek döntve a kártyatartóba, a kérdés oldalukkal felfelé.



A játék során felhasznált kártyákat tegyétek a sor végére a válasz oldalukkal felfelé a játék végén.

A játék célja: Tippeljetez és gyűjtsétek a kártyákat, minél inkább megközelítve a 21 pontot, anélkül, hogy meghaladnátok azt.

Előkészületek

➔ Alkossatok **két csapatot**.

Javaslat: Egy csapatban legfeljebb 3 játékos legyen, ha nagyobb társasággal játszanátok, alkossatok inkább több csapatot (és vezessétek alternatív módon a pontszámokat).

➔ Vegyetek ki a kártyatartóból **20 kérdéskártyát**, keverjétek meg őket, és tegyétek a paklit az asztalra a kérdés oldalával felfelé.

Egy kör menete

Az lesz a kezdőcsapat, amelyik játékos a kártyapaklit megkeverte.

1 Olvassátok fel a pakli felső lapján látható kérdést, majd próbáljátok **megtippelni** a helyes választ. **Emlékeztető:** A válasz minden esetben 0-10 értékű lehet.

2 Miután tippeltetek, vegyétek el a felolvasott kérdéskártyát a pakli tetejéről, és mutassátok meg a hátoldalán szereplő helyes választ **a másik csapatnak anélkül, hogy megnéznék**. Ezután tegyétek a kártyát magatok elé a **kérdés oldalával felfelé**.

Szerintem
10-et.

Inkább 7...
legyen 8!

**HÁNY GYERMEKET
SZÜLT EGYSZERRE
A VILÁGREKÖRDÖT
TARTÓ NŐ?**



Azta...



A másik csapat következik.

A körötökben a kezdőcsapathoz hasonlóan cselekedjetek.

- 1 Olvassátok fel a következő kérdést, és **tippeljete**k.
- 2 **Mutassátok meg** a helyes választ a többieknek, és tegyétek a kártyát magatok elé.

HÁNY GYERMEKET SZÜLT EGYSZERRE A VILÁGREHÖRDÖT TITKÓ HÓ?

HÁNYFÉLE SZÍN LÁTHATÓ SUPERMAN RUHÁJÁN?

Talán 2.

Inkább 4.

Legyen 3.

Oké srácok...

HÁNYFÉLE SZÍN LÁTHATÓ SUPERMAN RUHÁJÁN?

A folytatásban:

- ➔ Mindkét csapat **adja össze** az elvitt kártyáira adott **tippeket**.

10-et tippelünk a zsiráfos kérdésre.

Úgy gondoljuk, összesen **18 pontunk** van.

HÁNY GYERMEKET SZÜLT EGYSZERRE A VILÁGREHÖRDÖT TITKÓ HÓ?

HÁNY CSONT TALÁLHATÓ EGY ZSIRÁF NYAKÁBAN?

HÁNYFÉLE SZÍN LÁTHATÓ SUPERMAN RUHÁJÁN?

- ➔ A **harmadik körtől kezdve** dönthettek úgy, hogy már **nem tippeltek**, hanem **megálltok**.

Hüha, az legalább 6 évad...

18 + 6 = 24 pont, inkább álljunk meg.

HÁNY GYERMEKET SZÜLT EGYSZERRE A VILÁGREHÖRDÖT TITKÓ HÓ?

HÁNY CSONT TALÁLHATÓ EGY ZSIRÁF NYAKÁBAN?

HÁNY ÉVADBÓL ÁLL A TRÓNOK HARCA SOROZAT?

HÁNYFÉLE SZÍN LÁTHATÓ SUPERMAN RUHÁJÁN?

HÁNYFÉLE FELTÉT KERÜL A HAWAII PIZZARÓ?



- ➔ Ha az egyik csapat tagjai úgy döntenek, hogy megállnak, akkor a másik csapat következik **ugyanazzal a kérdéssel**.



HÁNY GYERMEKET SZÜLT EGYSZERRE A VILÁGREHÖRDÖT TITKÓ HÓ?

HÁNY CSONT TALÁLHATÓ EGY ZSIRÁF NYAKÁBAN?

HÁNY ÉVADBÓL ÁLL A TRÓNOK HARCA SOROZAT?

HÁNYFÉLE SZÍN LÁTHATÓ SUPERMAN RUHÁJÁN?

HÁNYFÉLE FELTÉT KERÜL A HAWAII PIZZARÓ?

8-ra tippeltek.

Azzal összesen 15 pontnál tartunk.

Gyerünk, tovább!

A játék vége

Ha mindkét csapat megáll, a játék véget ér. Az a csapat, amelyik korábban döntött a megállás mellett, fordítsa fel a kártyáit, és adja össze az **azokon szereplő pontokat**. Utána a másik csapat is tegyen így.



?
HÁNY GYERMEKET
SZÜLT EGYSZERRE
A VILÁGREKORDOT
TARTÓ NŐ?

9

?
HÁNY CSONT
TALÁLHATÓ
EGY ZSIRÁF
NYAKÁBAN?

7

= 16

Az a csapat **győz**, amelyik pontszáma **közelebb van a 21-hez, de nem haladja meg azt**. Döntetlen esetén a csapatok osztoznak a győzelmen. Ha mindkét csapat pontszáma meghaladja a 21-et, akkor mindkét csapat veszít.

! = 22



?
HÁNYFÉLE
SZÍN LÁTHATÓ
SUPERMAN
RUHÁJÁN?

3

+
?
HÁNYFÉLE
FELTÉT KERÜL
A HAWAII
PIZZÁRA?

4

+
?
HÁNY ÉVAD-
BÓL ÁLL A TRÓ-
NOK HARCA
SOROZAT?

8

+
?
HÁNY
PERCIG TARTOTT
A LEGHOSSZABB
NAPFOGYATKOZÁS?

7

Sorozatban több játékot játszanátok?

- ➔ Vereség: **0 pontot** kaptok, ha meghaladtátok a 21-et, illetve **1 pontot**, ha 21 alatt maradtatok.
 - ➔ Győzelem: **2 pontot** kaptok, illetve azonnal győztök, ha **pontosan 21-et** értetek el!
- Az első csapat, amelyik **3 pontot** szerez (vagy pontosan 21-ig jut) győz. Döntetlen esetén az utolsó játék eredménye dönt.

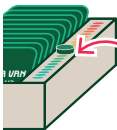
Kártya- statisztika

9 db 0 és 10-es értékű
18 db 1-es, 2-es, 8-as és 9-es értékű
22 db 3-as, 4-es, 5-ös, 6-os és 7-es értékű

A kártyák átlagos
pontértéke:

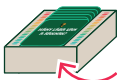
5

1. tipp



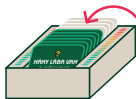
A tippelt pontszámotok nyomon követéséhez használjátok a dobozban található **pontozó-sávokat** és **pontjelölőket**.

2. tipp



Használhatjátok a **kártya-tartót** is játék közben. Ebben az esetben a legelől lévő kártyát mindig tegyétek **vízszintesen** a többi tetejére a kérdés felolvasásához.

3. tipp



Ha a következő játék során új kártyákkal szeretnétek játszani, akkor a korábban használtakat tegyétek a **sor végére a válasz oldalukkal felfelé**.

Források

A kérdések és válaszok összeállítása során alapos kutatómunkát végeztünk. Néhány esetben a választ a legközelebbi egész értékre kerekítettük a játék igényeihez igazodva. Ha valamelyik kérdés felkelti az érdeklődésedet, akkor az interneten böngészve könnyen találhattok bővebb információt. Igyekeztünk a leghitelesebb források által közölt cikkeket kutakodni.

Köszönetnyilvánítás

Köszönettel tartozunk a 0-10 közötti IQ szinttel rendelkező szerkesztőnknek. Akár hiszitek, akár nem, ezeket a sorokat ő írta!



Kövess minket!

www.linktr.ee/bandjogames



A játék készítéséhez szükséges minden egyes kivágott fa helyett két újat ültettünk partnerünk, az **Ishpingo** közreműködésével az Amazonas vidékén.
www.ishpingo.org

A Blind Jack a Bandjo játéka! www.bandjo.games
© 2024 Blind Jack és Bandjo! a Longalive Games védjegye.
Minden jog fenntartva! 97, impasse Jean Lamour 54700 F-Pont-à-Mousson.
Fejlesztés : Next Chapter Games GmbH - Tervező : Mathieu Clauss
Licenc partner: Blue Orange
bandjo@blueorangegames.eu