

Jó tudni!

*A Jó tudni! kooperatív partijáték,
amiből kiderül, mennyire ismeritek a többi játékost.*

Minden fordulóban egy titkos számmal választok valamilyen személyes kérdésre. Próbáljátok megtippelni a többiek válaszait, és emelkedő sorrendbe tenni azokat. Minél jobban ismeritek egymást, annál eredményesebbek lesztek a játékban.

A 8. kérdés után jegyezzétek fel a végső pontszámotokat a dicsőségtáblára.
A következő játszmátok során igyekezzetek többet szerezni!

Előkészületek

- Keverjétek meg a **kártyákat**, **1** és tegyetek **8-at** képpel lefelé az asztalra. A többi kártyát tegyétek vissza a dobozba. Ezekre a játék során nem lesz szükség.
- Adjatok minden játékosnak egy azonos színű **nyilat** **2** és **filctollat** **3**. Minden játékos írja a nevét a hegyével felfelé mutató nyíl egyik oldalára. A másik (üres) oldal lesz a válasz oldal.
- Az egyik játékos vegye maga elé a **csillagot** **4**; ő lesz a kezdőjátékos.



A játék menete

A játék **8 fordulón** át tart, ezek mindegyike **három fázisból** áll:

1. Válaszadás


2. Lehelyezés

3. Felfedés



Válaszadás

A kezdőjátékos húz egy kártyát, és hangosan felolvassa az azon szereplő kérdést.

Ezután minden játékos **egyszerre és titokban** felírja a válaszát a saját nyíla válasz oldalára. **Minden esetben egy számmal** kell válaszolni, amely után bizonyos kérdéseknél mértékegységet is meg kell adni (másodperc, méter, év stb.). Néhány kártyára egy 0-tól (legkevésbé) 100-ig (legjobban) tartó skálán kell válaszolni, ahogy ezt a kártya jobb alsó sarkában látható ikon  is jelzi.

Ebben a fázisban **nem** oszthatsz meg semmilyen információt a többi játékoskal a felírt válaszzal kapcsolatban.

Fontos: Ha a kártyán lévő kérdés valami miatt nem vonatkoztatható a játékosokra, nyugodtan tegyétek azt félre, és húzzatok egy másik kártyát a dobozból.



Lehelyezés

A kezdőjátékos a nyílát **válasz oldallal lefelé** az asztal közepére teszi.

Ezután a tőle balra ülő játékoskal kezdve, az óramutató járásával megegyezően, továbbra is **válasz oldallal lefelé**, mindenki lerakja a saját nyílát úgy, hogy az összekapcsolódjon a többivel.

Ahhoz, hogy a megfelelő helyre tedd a nyílad, **próbáld megtippelni a többi játékos választát**, és így dönts el, hogy a tiéd hová illik a sorban.

Ezek alapján a nyíladat teheted:

- **Legfelülre**, ha úgy gondolod, hogy a te válaszod a **legmagasabb értékű**.
- **Legalulra**, ha úgy gondolod, hogy a te válaszod a **legalacsonyabb értékű**.
- **Két nyíl közé**, ha úgy gondolod, hogy **két másik játékos válasza közé** passzol.

Ebben a fázisban **nem** oszthatsz meg semmilyen információt a többi játékoskal a felírt válaszzal kapcsolatban.

Miután mindenki lehelyezte a nyílát, **a kezdőjátékos átmozgathatja a sajátját**, és csakis a sajátját egy másik helyre, ha szükségét látja.

Ezután folytassátok a Felfedés fázissal.

A **legalsóval kezdve** egyesével fordítsátok fel a nyilakat, hogy felfedjétek a játékosok válaszait.

Ezután vegyétek ki a sorból azokat, amelyek **hibás helyre** kerültek a lentről felfelé **növekvő számsorrendben** (az egyenlő értékű válaszok mindig helyes lehelyezésnek számítanak, lásd az alábbi példát). Ha többféle lehetőség is van, döntsétek el, hogy mely nyilakat veszitek ki a sorból.

Minden **helyesen lehelyezett nyíl 1 pontot** ér. Ezek összegét a kezdőjátékos felírja a csillagra.

A további fordulók végeztével mindig adjátok hozzá az aktuális pontszámotokat az előző körökhöz.

Végül a kezdőjátékos továbbadja a csillagot a bal oldalán ülő játékosnak. A következő fordulóban ő lesz a kezdőjátékos.

***Példa:** Az 5 játékos felfedi a nyilait. A 30-as és az 50-es nyíl is lehet helytelen a sorban, ezért az egyiket kiveszik. Így 4 nyílból álló, növekvő számsorrendet kapnak, 20-tól 60-ig. Ebben a fordulóban 4 pontot szereznek.*



A játék vége



Miután a játékosok mind a 8 kártyát megváltolták, a játék véget ér.

Vezessétek fel a végső pontszámotokat a **dicsőségtáblára**, majd az alábbi táblázat segítségével nézzétek meg, mennyire ismeritek egymást!

Eredménytábla

4	5	6	7	8	
8-12	8-13	8-15	8-17	8-19	Valahol el kell kezdeni. Próbáljátok újra!
13-19	14-23	16-27	18-31	20-35	Teljesen átlagos. Tudtok ennél jobbat is!
20-26	24-33	28-39	32-45	36-51	Szép eredmény, kezdték bejönni!
27-31	34-39	40-47	46-55	52-63	Fantasztikus! Már majdnem tökéletes!
32	40	48	56	64	Tökéletes! Minden kiderült!

A következő játszma alkalmával próbáljátok megdönteni a rekordotokat!

A doboz tartalma

195 kártya • 8 nyíl • 8 filctoll • 1 csillag
• 1 dicsőségtábla • 1 játékszabály

KÉSZÍTŐK

Tervező: Kasper Lapp

Kiadó és játékfejlesztő: Repos Production

Teljes készítői lista: www.rprod.com/en/fun-facts/credits

© REPOS PRODUCTION 2022. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SRL • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

A bemutató videót a játék magyarországi forgalmazója, a GémKer-Gémklub Kft. készítette.

A játékban márkák és védjegyek szerepelhetnek, amelyek – függetlenül attól, hogy ezek bejegyzettek vagy sem – a megfelelő tulajdonos tulajdonjogát képezik. Ezt a játékot és annak elemeit semmilyen módon nem szponzorálták vagy támogatták.

A játék kizárólag otthoni felhasználásra engedélyezett.

