

Mintakérdések

1. Ez az állat az erdőben él?
2. Húsevő?
3. Háziasítható?
4. Vannak szárnyai?
5. Víz alatt is tud élni?
6. Négy lába van?
7. Vannak csíkok a testén?
8. Nagy testű állat?
9. Gyorsan tud futni?
10. Tanyasi állat?
11. Kizárólag növényevő?
12. Vannak uszonyai?
13. Gyakran tartják háziállatként?
14. Hóval borított vidékeken él?



©2020, A TM Spin Master logó a Spin Master Ltd. védjegye.
Importálása és forgalmazása a Spin Master International, B.V. engedélyével
történik. Minden jog fenntartva. Spin Master International B.V., Kingsfordweg 151,
1043 GR Amsterdam, NL
www.spinmastergames.com

A csomag tartalma eltérhet a képen látottaktól.



Gyártó: Grasper Global Pvt Ltd. 222A, Podar Chambers, 109,
SA Brelvi Road, Fort, Mumbai- 400001

Copyright © 2020 Grasper Global. Minden jog fenntartva.
www.skillmaticsworld.com

SZÁRMAZÁSI HELY: INDIA

Guess in 10™

TALÁLD KI 10 KÉRDÉSBŐL

(2 játékos vagy 2 csapat részére)

LEGALÁBB 2 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

5 ÉVES KORTÓL

TARTALOM:

- 52 játékkártya • 6 segítőkártya • Útmutatók
- Kártyatartó • A Skillmatics üdvözlőlevele

A JÁTÉK CÉLJA: A GUESS IN 10™ kérdéskártyák lényege, hogy ügyes kérdéseket feltéve kitaláld, mi szerepel a játékkártyákon. Törd a fejed, tegyél fel olyan kérdéseket, amelyekre csak „igen”-nel vagy „nem”-mel lehet válaszolni, használd megfontoltan a segítségeidet, és légy te az első játékos vagy csapat, aki 7 játékkártyát nyer!

ELŐKÉSZÜLETEK:

- Keverd össze a játékkártyákat, és tedd őket a kapott tartóba.
 - A tartót vízszintesen helyezd a dobozba.
 - Mindegyik játékosnak vagy csapatnak adj 3 segítőkártya.
- (Kettőnél több játékos esetén hozzatok létre 2 csapatot)

Hogy néz ki a kártya?



Hívószavak

Segítségék

Tények

Bónuszkérdések

A játék menete

1. A legfiatalabb játékos, illetve az a csapat kezd, amelyben a legfiatalabb játékos játszik.
2. Az ellenfél húz egy játékkártyát, és felolvassa az első 2 hívószót.
3. Ezután legfeljebb 10 kérdést tehet fel a másik játékos/csapat, hogy kitalálja, mi szerepel a kártyán. Csak olyan kérdéseket szabad feltenni, amelyekre „igen”-nel vagy „nem”-mel lehet válaszolni.
4. Ha a kártyát tartó ellenfél nem tudja a választ a kérdésekre, akkor ez a kérdés nem számít bele az általa feltehető 10 kérdésbe.
5. Játékkártyánként csak kétszer tippelhetsz. Ha mindkétszer rosszul tippeltél, a játékkártyát helyezd a dobópakliba, és ezzel véget is ért a köröd.

Bónuszkérdések

Ha sikeresen kitaláltad, mi van a kártyán, lehetőség nyílik megválaszolni a bónuszkérdést. Azonban ha kéred a bónuszkérdést, akkor kötelező megválaszolni.

1. Helyes válasz esetén megtarthatod a játékkártyát, és kapsz 3 hívószót a következő köröd elején. (Ez hatalmas előny!)

2. Heiytelen válasz esetén elveszíted az imént megnyert játékkártyát.
3. Ha úgy döntesz, hogy nem kéred a bónuszkérdést, attól még megtarthatod az imént megnyert bónuszkártyát.

Segítőkártyák

1. A játék során bármikor felhasználhatod 3 segítőkártyádat, melyek segítenek a kártya kitalálásában. Használd őket okosan, ugyanis csak 3 segítőkártya áll rendelkezésedre az egész játék során!
2. Ha szeretnél felhasználni egy segítőkártyát, tedd a játéktálcára közepére, és válassz egy számot 1 és 3 között. Ez dönti el, hogy melyik segítséget fogod megkapni.

FONTOS: Ha az általa választott segítségben szereplő információ már elhangzott a korábban feltett kérdések alkalmával, akkor választhatsz helyette másik segítséget.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE: Az a játékos vagy csapat nyer, aki elsőként szerez 7 játékkártyát.

