



Milyen jól ismeresz engem?

Játékszabályok

Milyen jól ismersz engem?

Játékszabályok

Játékosok száma: 2-8

Játékidő: 30'-45'

Hányszor gondoltad már, hogy mindent tudsz a szerelmedről?
Aztán hirtelen meglepett valami aprósággal: egy pillantással, egy kívánsággal, egy emlékkel.

A „**Milyen jól ismersz engem?**” egy olyan játék, amely végigvezet benneteket egy mosolygással, kérdésekkel, apró kihívásokkal, szórakozással teli úton, és lehetőséget ad, hogy újra beleszeressetek egymásba, és mélyebben megismerjétek egymást.

Minden egyes lépéssel felfedezitek, mennyire összekötnek benneteket az emlékek, az álmok és az apró, mindennapi szokások.

A cél? Hogy az út közepén találkozzatok egymással - és rájőjjetek, mennyire tökéletesek vagytok egymás számára.

És aki tovább jut... az talán nyer egy kis díjat (vagy egy okot, hogy még jobban szeressétek egymást).

Cél

A partnerek az út ellentétes végéről indulnak.

A cél az, hogy a partnerek közepén találkozzanak, kitalálva, hogy mit szeret vagy mit nem szeret a partnerük.

Az út minden egyes lépésénél meg kell oldanotok a felbukkanó kihívásokat. Abban a pillanatban, amikor a párok találkoznak, a játéknak vége.

Az a partner, aki tovább jutott az úton, jutalmat érdemel.

Ha két vagy több pár játszik, az a pár nyer, amelyik először találkozik, és az elért eredményéért díjat kap.

Játék részei

- 150 kártya (10 kategória; kategóriánként 15 kártya)
- 132 kihíváskártya (11 kategória; kategóriánként 12 kártya)
- 42 jutalomkártya (32 a partnereknek és 10 a pároknak)
- 55 kihívászseton (5 zseton minden kihíváskategóriához)
- 5 döntetlent eldöntő kártya
- Értékelőtábla
- Útvonal-összetevők:
 - 1 központi szegmens
 - 6 pályaszegmens
- 8 bábu (2 személyre szabott, 6 nem személyre szabott)
- 40 értékelőkártya (8 készlet 5 kártyából/értékelésből, 2 személyre szabott készlet, 6 nem személyre szabott készlet)



1. Zsetonok

2. Tábla – Mozgási terek

3. Kihíváskártyák

4. Döntetlent eldöntő pakli

5. Tábla

6. Kártyák

7. Partner/páros jutalomkártyák

8. Személyre szabott bábuk

9. Értékelőkártyák (személyre szabott)

10. Nem személyre szabott bábuk

11. Értékelőkártyák (nem személyre szabott)

Kategóriák

Az alapjáték 6 különböző kihívaskategóriát tartalmaz, összesen 11 áll rendelkezésre.

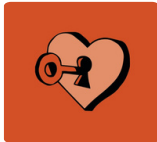
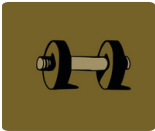
Az alapjátékban megtalálható kategóriák:

- Szórakoztató kihívások
- Popkultúra
- Otthoni élet
- Fizikai kihívások
- Férfiak a nők ellen
- Milyen jól ismersz engem?

Kiegészítő kategóriák:

- Listák
- Feltételezések
- Milyen jól ismersz engem? (mély)
- Intim
- Intim kihívások

Kihíváskategória és a színes zsetonok jelentése:

		Szórakoztató kihívások			Listák
		Popkultúra			Feltételezések
		Otthoni élet			Elég jól ismeresz? (mély)
		Fizikai kihívások			Intim
		Férfiak kontra nők kihívások			Intim kihívások
		Milyen jól ismeresz engem?			

A kártyák, a jutalomkártyák
és a győztes döntési kártyáinak magyarázata:



Ruházat



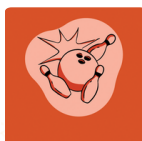
Kényelem



Hobbik



Étel



Sportok



Zene, Filmek,
Sorozatok, Könyvek



Intim



Utazás



Közös
tevékenységek



Popkultúra



Partneri
jutalmak



Páros
jutalmak



Döntetlent
eldöntő pakli

A játék összeállítása

1. Helyezd a tábla középső szegmensét az asztal közepére. Ezután helyezd el az útvonalszegmenseket úgy, hogy mindkét oldalon ugyanannyi szegmens legyen. Attól függően, hogy hosszabb vagy rövidebb játékot szeretnél, szükséged lesz a következőkre:
 - 4 pályaszegmensre (rövidebb játékhoz)
 - 6 pályaszegmensre (hosszabb játékhoz)
2. Helyezd az értékelőtáblát az útvonal mellé.
3. Keverd meg jól a kártyákat, és tedd a paklit könnyen elérhető közelségbe, az értékelőtábla mellé.
4. Egyezz meg partnereddel és a többi játékosal, hogy hány különböző kihíváskategóriát szeretnétek használni ebben a játszmában. Válasszatok szét ezeket a kategóriákat saját paklikba, keverjétek meg őket, és helyezzétek őket a tábla közelébe.

FONTOS!

- Ha egy vagy két páros játszik, legalább **öt** kihíváskategóriát válasszatok.
 - Ha három pár játszik, legalább **hét** kategóriát válasszatok.
 - Ha négy pár játszik, legalább **kilenc** kategóriát válasszatok.
5. Minden pályaszegmensben négy mezőn kell áthaladni. Minden mezőre egy jelzőt (a kihívás kategóriájának megfelelő színű korongot) kell elhelyezni.

A játékban lévő kategóriák számától függően a színes zsetonokat a **18. és 19.** oldalon látható javasolt zsetonelrendezések valamelyikének megfelelően kell elhelyezni.

Alternatívaként a játékosok szabadon rendezhetik a kihívásokat, ahogyan csak akarják.

6. Keverd meg jól a **partnerjutalom-paklit** , és ossz ki minden játékosnak **három jutalmat**.

Keverd meg a partner jutalompaklit, és ossz ki három jutalmat minden játékosnak. Mindkét partner rangsorolja a kihúzott jutalmakat, eldöntve, hogy melyik a legértékesebb, melyik a közepes, és melyik a legkevésbé értékes. Ezután mindkét partner a rangsorolt jutalmakat a saját oldalán lévő útvonal mellé helyezi.

Ha egynél több pár játszik, a személyes jutalmak mellett keverjétek meg a **páros jutalompaklit**, húzzatok **három jutalmat** a tetejéről, és tegyétek őket képpel felfelé a játéktábla mellé.

MEGJEGYZÉS: Ha több pár van, keverd meg a **döntetlent eldöntő paklit** is, és tedd a tábla mellé.

7. Minden játékos elveszi a saját értékelő kártyakészletét, és kiválaszt egy bábút.

A partnerek a játéktábla ellentétes oldalára, egymással szemben helyezik el a bábukat.

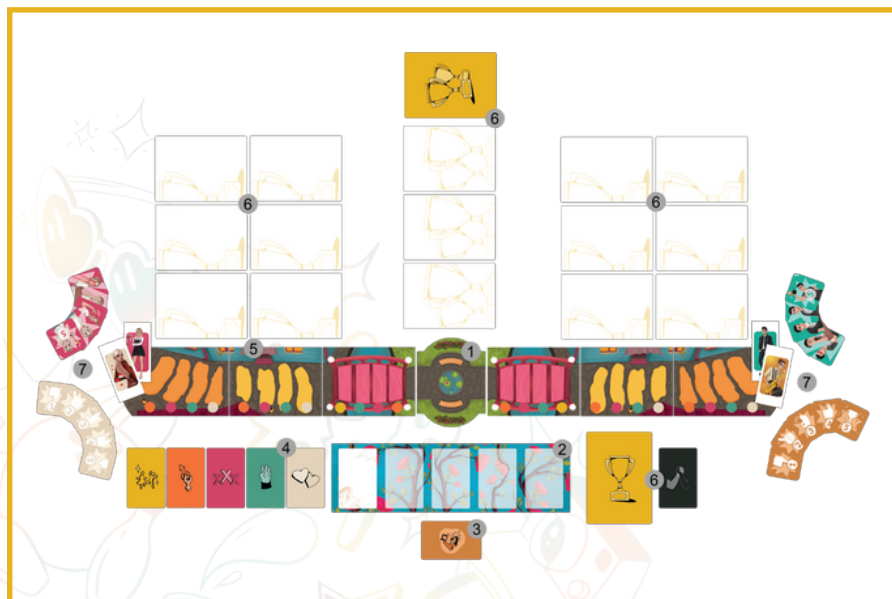
Ha két vagy több pár játszik, győződjetek meg arról, hogy a partnerek közvetlenül egymással szemben ülnek, hogy a megfelelő sorrendben játszhassanak (hogy a párok ne keresztezzék egymást átlósan).

Az a partner kezd, akinek legközelebb van a születésnapja.

Ha több pár van, akkor az a pár játszik először, amelyik a legutóbb csókolózott.



Játékösszeállítás 2 játékos esetén.



Játékösszeállítás 4 játékos esetén.

A játék menete

A partnerek felváltva játszanak, váltogatva a lépéseket.

Ha több pár van, a játék az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik. Először **minden pár első fele** játszik, majd **minden pár második fele**, ugyanebben a sorrendben. Ezért fontos, hogy úgy üljetek, hogy egyetlen pár se üljön átlósan egymással szemben, így a sorrend egyszerű marad.

Minden forduló három fázisból áll:

1. Értékelési fázis

- Az aktív játékos partnere 5 kártyát húz a pakliból.



A 2. partner 5 kártyát húz, és azokat a táblán a kijelölt helyekre helyezi.

- A partner titokban értékeli a kártyákat az értékelőkártyák segítségével.
- Az értékelések a partner saját ízlését és preferenciáit tükrözik.

- Az értékelőkártyákon szereplő számok azt mutatják, hogy az illetőnek mennyire tetszik valami, 5-től (a legjobban tetszik) 1-ig (a legkevésbé tetszik). A kiválasztott értékelések az egyes kártyák mellé kerülnek. Az értékelések képpel lefelé néznek, hogy az aktív játékos ne láthassa őket.
- Az értékelések sorrendben, mindig balról jobbra haladva kerülnek elhelyezésre.



Miután kihúzták a kártyákat, a 2. partner balról jobbra haladva minden kártyához hozzárendeli a saját értékelését.

- Most az aktív játékos megpróbálja kitalálni, a partnere hogyan értékelte az egyes kártyákat a táblán (megpróbálja feltételezni, mi tetszik neki a legjobban, és mi a legkevésbé), azáltal, hogy a saját értékelését a kártyák mellé helyezi.



Miután a 2. partner elhelyezte a saját értékelését, az 1. partner is elhelyezi a sajátját, és megpróbálja kitalálni a 2. partner választását.

- Ha minden készen áll, a 2. partner feltárja értékelését, és az eredményeket összehasonlítják. Minél több egyforma értékelés van, annál jobban ismerik egymást a partnerek.

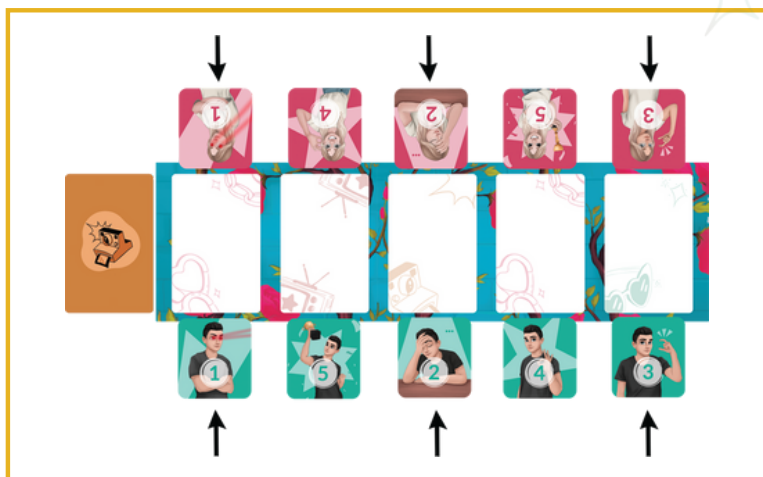


A 2. partner kártyáit felfedik, és a játékosok ellenőrzik, hogy hány értékelés egyezik.

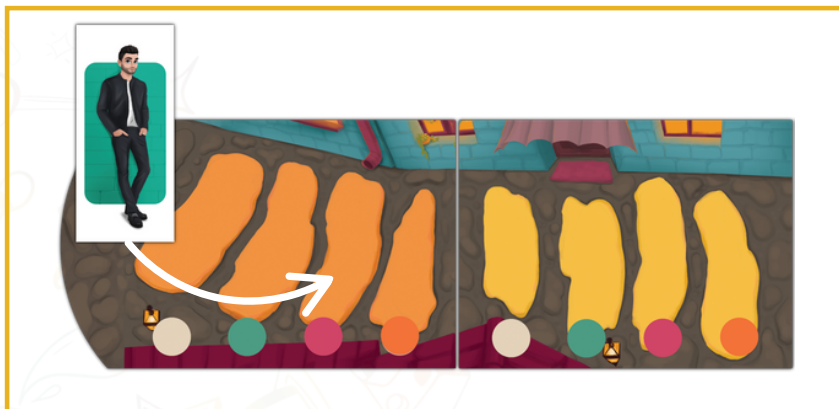
2. Mozgásos szakasz

Attól függően, hogy hány értékelés egyezik, az aktív játékos az alábbiak szerint mozgatja a figuráját az útvonalon:

- 1 egyezés - 1 mezőt kell lépni,
- 2 egyezés - 2 mezőt kell lépni,
- 3 egyezés - 3 mezőt kell lépni,
- 5 egyezés - 5 mezőt kell lépni.



Az 1. partner a 2. partner három értékével egyezett meg, így 3 mezőt lép előre.



Ha az aktív játékos egyetlen értékelést sem talál el helyesen, akkor egy mezőt hátrébb lép a bábujaival.

3. Kihívási szakasz

- Mozgás után a játékosnak teljesítenie kell egy kihívást abból a kategóriából, amelyik azon a mezőn látható, ahová a játékos érkezett.
- A játékos húz egy kihíváskártyát a megfelelő pakliból, és hangosan felolvassa a kihívást.

MEGJEGYZÉS: Csak az a játékos próbálkozhat a kihívással, aki éppen soron van.

MEGJEGYZÉS: A tábla középső szegmense különleges. Ha egy játékos a középső szegmensen fejezi be a lépését, bármelyik kategóriából választhat kihívást.

- A kihívást azonnal megkísérlik. Ha kétség merül fel azzal kapcsolatban, hogy a kihívás sikeresen teljesült-e, a játékos partnere hozza meg a végső döntést. Ha a kihívás sikeres, a játékos a játék végéig megtartja a kihíváskártyát.
- Ha a kihívás nem sikerül, a kártyát eldobják, és a játék folytatódik. A játékosnak, aki nem teljesítette a kihívást, egy mezőt hátra kell lépnie.



Az 1. partner egy popkultúra mezőre lép, húz egy kihíváskártyát a pakliból, és hangosan felolvassa.

Utolsó kör

Amikor a partnerek ugyanazon a mezőn találkoznak, a játék a végső szakaszába lép.

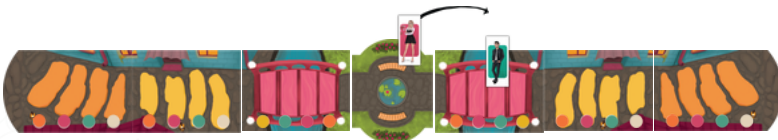
Ha minden partner ugyanannyi kört játszott (azaz a pár a forduló utolsó játékosának köre alatt találkozott), a játék véget ér, és a győztes megállapításra kerül.

Ha a forduló nem ért véget (a partnerek olyan játékos fordulója alatt találkoztak, aki nem a forduló utolsó játékos volt), a játék addig folytatódik, amíg mindenki ugyanannyi fordulót nem tett meg.

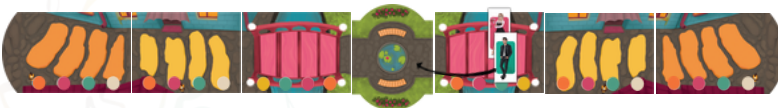
A partnerek nem mehetnek el egymás mellett az úton; nem lehet „átugrani” a partner felett.

Ha egy játékos a saját sorában elmozdulna partnere mezője mellett, az nem történhet meg. Ehelyett a játékos „begyűjti” a társát, és mindketten hátrafelé lépnek az adott forduló hátralévő részében.

Ha ez a játékos a partnere oldalára lépne a táblán, akkor megállnak a közepén; itt találkoznak hivatalosan a partnerek, és a játék az utolsó szakaszába lép.



Az 1. játékos három mezőt lép előre, és a partnerének mezőjén landol.



A 2. játékos a sorában négy egyezést kap, és a társával együtt három mezőt lép előre, amíg el nem érik a középső szegmenst.



A 2. játékos fordulója a játék végét jelenti (mindkét játékos ugyanannyi kört tett meg). Mivel a középső mezőn találkoztak, mindkét partner igényelhet jutalmat.

Játék vége

A játék abban a körben ér véget, amikor a partnerek ugyanazon a mezőn találkoznak, miután minden játékosnak egyenlő számú köre volt.

Az a partner lesz a győztes, aki a tábla nagyobb részét fedte le (átment a másik felére), és a játék kezdetén rangsorolt pakliból választ jutalmat. Aszerint, hogy hány kihívást teljesítettek, a győztes jutalma:

- A legkevesbé értékes jutalom, ha két kihívást teljesítettek;
- A közepes jutalom, ha három kihívást teljesítettek;
- A legértékesebb jutalom, ha négy kihívást teljesítettek.

Ha a partnerek a középső szegmensben találkoznak, mindegyikük kiválaszthat egy jutalmat a saját kupacából.

Ha egynél több pár játszik, az a pár nyer, amelyik először találkozik ugyanazon a mezőn.

Ha az utolsó fordulóban több pár találkozik, a győztest a Döntetlent eldöntő pakliból húzott kihívás alapján határozzák meg. Az a pár nyer, amelyik sikerebben teljesíti a kihívást.

A győztes pár választ egyet a három, az induláskor felfedett páros jutalom közül.

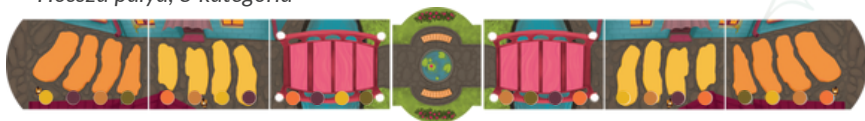
Emellett minden pár közül a sikerebb partner (az, aki a tábla nagyobb részét fedezte le) jutalmat kap a fenti, a teljesített kihívások számának szabályai szerint.

MEGJEGYZÉS: Ha több pár játszik, minden pár külön partneri jutalomkupacot épít, amelyből a játék végén jutalmakat választanak.

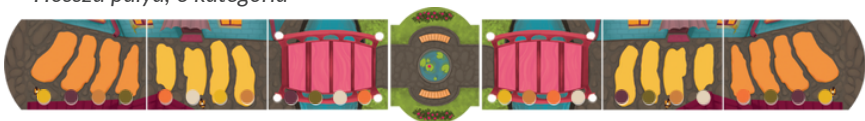
Javasolt kihívási zsetonelrendezések

A játékosok számától és a kívánt kihíváskategóriáktól függően a következő lehetőségeket javasoljuk:

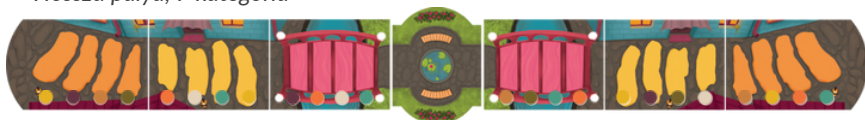
Hosszú pálya, 5 kategória



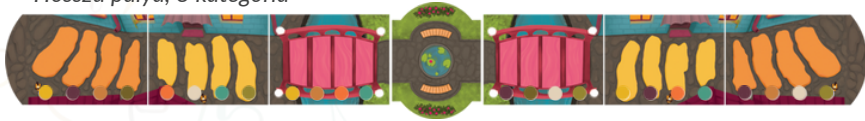
Hosszú pálya, 6 kategória



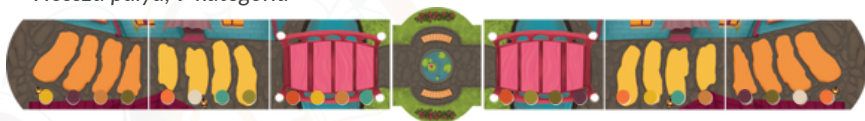
Hosszú pálya, 7 kategória



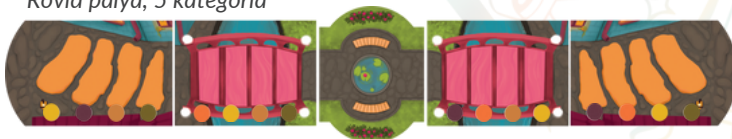
Hosszú pálya, 8 kategória



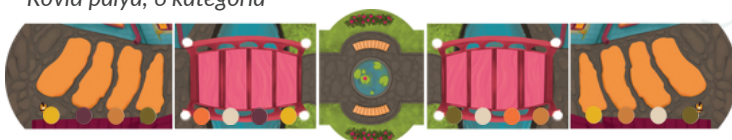
Hosszú pálya, 9 kategória



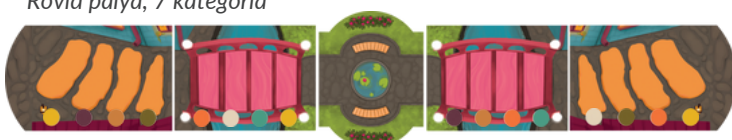
Rövid pálya, 5 kategória



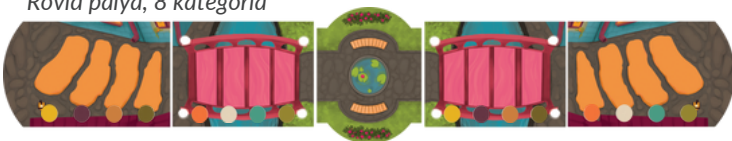
Rövid pálya, 6 kategória



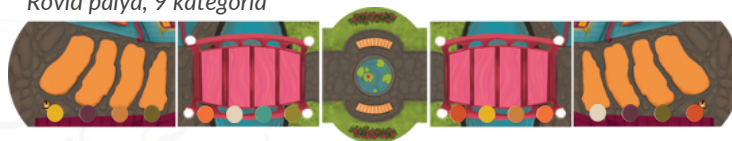
Rövid pálya, 7 kategória



Rövid pálya, 8 kategória



Rövid pálya, 9 kategória



MEGJEGYZÉS: Nyugodtan rendezd el a színes kihívásjelzőket, ahogyan csak akarod, de mi azt javasoljuk, hogy keverd a kategóriákat, hogy a játék szórakoztatóbb legyen.

