

Játék vége

Az a csapat, amelyik előtt már csak 1 feladatkártya van: győz!

Ha több csapat ugyanabban a fordulóban teljesíti ezt a feltételt, minden ilyen csapat hangosan kimondja, szerinte mi a helyes válasz az utolsó megmaradt kártyájára. Minden csapat felfedi a választát: az a csapat győz, amelyik a legközelebb tippelt a helyes válaszhoz. Ha még mindig döntetlen állna fent, a csapatok osztoznak a győzelmen.

Kiadó: Christian Lemay
Kreatív igazgató: Manuel Sanchez
Grafikus: Sébastien Bizos
Illusztrátor: Thiebault Courot
Fordító: Gerendy Máté



Támogatjuk az összes olyan fa újraültetését, ami a játék készítéséhez szükséges volt.

© 2022 Le Scorpion masqué Inc. A játék logója és Zéro à 100 név, illetve a Le Scorpion masqué név és a Le Scorpion masqué logó a Le Scorpion masqué Inc tulajdona.
P20220317

5

Képesség-kártyák

MIELŐTT felfordítod a feladványkártyád, kijátszhatsz egy vagy több képességkártyát.



A lap egyik oldala 50-et hozzáad, a másik oldala 50-et levon a kártyákon lévő válasz értékéhez (okosan válaszd meg az oldalát, mielőtt felfordítod a feladványkártyád).



A lap egyik oldala 20-at hozzáad, a másik oldala 20-at levon a kártyákon lévő válasz értékéhez (okosan válaszd meg az oldalát mielőtt felfordítod a feladványkártyád).



Játsszátok ki ezt a kártyát, amikor úgy gondoljátok, hogy a **válaszotok legfeljebb 5 távolságra** van a célpont számtól! Ha valóban így van, dobjátok el valamelyik megmaradt feladványkártyátokat.

MEGJEGYZÉS: Ezzel a kártyával az utolsó előttetek levő kártyától is megválhattok, így akár részetek lehet egy mindent elsőprő győzelemben is!

6

Antonin Boccara játéka

PONT a KÖZÉPÉBE



Cél



Találjátok ki, melyik kérdésetek van a legközelebb a célponthoz és szabaduljatok meg a feladványkártyáitoktól! Az első csapat, akinek 1 kártyája marad, győz!

Játékelemek

158 feladványkártya

kérdés oldal

válasz oldal



9 képességkártya
(1 szín csapatonként)



1 kezdőkártya



Tanuld meg a szabályokat 1 perc alatt
www.gemklub.hu

Előkészületek

- Alkossatok 3 **csapatot** (a játékosok száma csapatonként eltérő lehet).

2 JÁTÉKOS ESETÉN:

Alkossatok 2 csapatot.

- Helyezzétek a feladványpaklit az asztalra, KÉRDÉS OLDALÁVAL FELFELÉ.
- Helyeztetek 6 feladványkártyát minden csapat elé, KÉRDÉS OLDALÁVAL FELFELÉ. **Soha ne vegyétek a feladványkártyákat a kezetekbe; az felfedné a válaszokat!**
- Adjatok 3 azonos színű **képességekártyát** minden csapatnak.
- Helyezzétek a kezdőkártyát (mindkét oldalán 50 látható) az asztal közepére. Ez lesz a célpont az első fordulóban.

TIPP: Kezdjétek az #1 kártyával.
Ne keverjétek meg a kártyákat
a játszók között sem, hogy
a lehető legújabb lapokkal
játsszatok.

Hány évig élt Robinson
Crusoe a szigetén?

#1

2

Játékmenet

A játék több fordulóból áll.
Minden forduló ugyanazokat a lépéseket követi.

- 1 Beszéljétek meg a csapattársaitokkal, **melyik előttek lévő feladványkártya válasza lehet a lehető legközelebb a célpont számhoz.** Természetesen úgy, hogy nem nézitek meg a kártya hátoldalán lévő választ!
- 2 Csúsztaskátok előre a **választott feladványkártyát** anélkül, hogy megfordítanátok. **OPCIONÁLIS:** Hozzáadhattok egyet vagy többet a megmaradt képességekártyáitok közül. A hatásukról egy kicsit később lesz szó.
- 3 Amikor minden csapat kiválasztotta a feladványát, mindenki **felolvassa a sajátját hangosan**, megfordítja, és megmondja a választ.
Amikor minden válasz láthatóvá vált, hasonlítsátok össze azokat.

FONTOS: Minden feladványra a válasz egy 0 és 100 közötti szám.

3

Az a csapat, **akinek a válasza a legtávolabb van a célponttól:**

- 1 Helyezze a feladványkártyáját az asztal közepére, válasz oldalával felfelé.
Ez az új célpont a következő fordulóra.

- 2 Vegyen el egy új feladványkártyát a pakliból, és helyezze a csapata elé (kérdés oldalával felfelé)
Ha döntetlen áll fenn a legtávolabbi válaszáért, minden csapat húzzon egy új feladványkártyát.

Dobjatok el minden ebben a körben használt lapot (célpont, feladvány, képesség) a játék végéig.



MEGJEGYZÉS: Amelyik csapat válasza nem a legtávolabbi volt, ne húzzon új feladványkártyát. Ők már egy lépéssel közelebb vannak a győzelemhez, de nehezedik számukra a játék, mert kevesebb a lapjuk!



4