

NA NE MÁR!

Rodrigo Rego játéka

Játékosok: 2–10 | Életkor: 14+ | Játékidő: 15 perc

Tartozékok

60 **témakártya** (mindegyiken 6 kérdéssel)

10 **bátor liba kártya** (a haladó játékváltozathoz)

A játék célja

Minden fordulóban elhangzik egy kérdés, amelyre a játékosoknak egy-egy – lehetőleg nem túl magas – számmal kell tippelniük. Az a játékos, akinek a tippje túl magas, elvesztheti a fordulót, ekkor meg kell tartania a kártyát az azon található libapontokkal (a libák nem jók tippelésben) együtt (*erről részletesen később*). A játék végén a legtöbb **libaponttal** rendelkező játékos veszít, mindenki más győz.

Előkészületek

Tegyétek vissza a 10 **bátor liba kártyát** a dobozba, ezekre csak a haladó játékváltozat során lesz szükség. Keverjétek meg a **témakártyákat**, és alkossatok egy paklit az asztal közepén, a libás oldalával felfelé. Ezután válasszatok kezdőjátékost.

A játék menete

A kezdőjátékos mondjon egy számot 1 és 6 között, és olvassa fel az ahhoz tartozó kérdést a pakli legfelső lapján. A feltett kérdésre minden esetben egy számmal kell felelni.

A játékosok a kezdőjátékossal kezdve az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. A kezdőjátékos mondjon egy számot, amiről úgy gondolja, *kisebb*, mint a helyes megfejtés (*próbáljátok rájönni a helyes megfejtésre, és egy ahhoz minél közelebbi tippet mondani, arra figyelve, hogy nehogy túl nagyot mondjatok*).

Ezután a következő játékoson a sor, akinek két lehetősége van. Mond egy, a korábban elhangzottnál nagyobb tippet, vagy ha úgy gondolja, hogy előző tipp nagyobb, mint a helyes megfejtés, akkor vonja kérdőre a játékost.

Kérdőre vonás

Ha úgy gondoltok, hogy az utolsó tipp túl nagy, kiáltsd azt, hogy: „Na ne már!” Ezután nézzétek meg a kártya hátoldalán található helyes megfejtést.

Ha a tipp nagyobb, mint a válasz: A túl nagyot tippelő játékos magához veszi a kártyát, és a libás oldalával lefelé maga elé teszi.

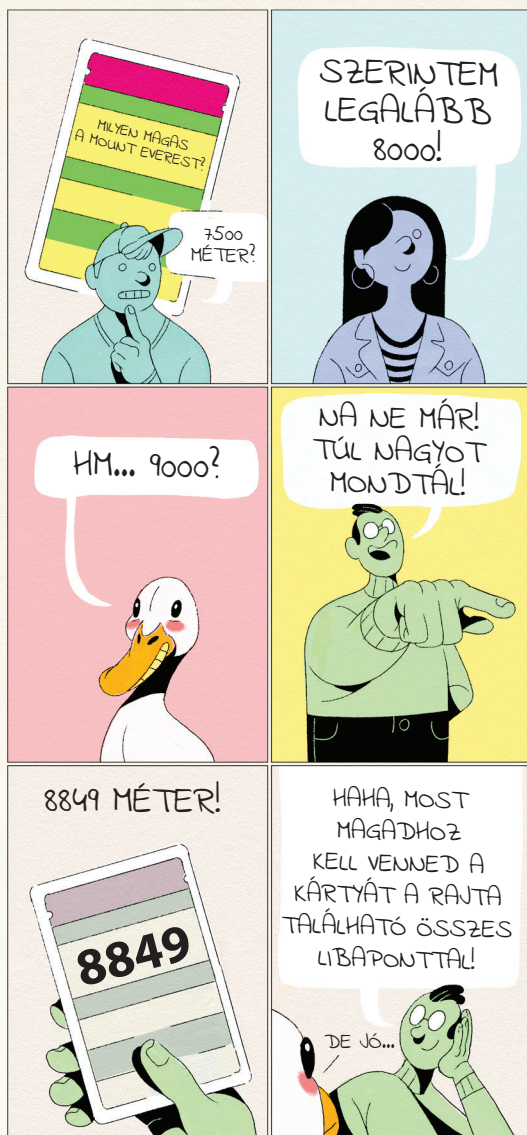
Ha a tipp nem volt nagyobb: A „Na ne már!”-t kiáltó játékos kapja meg a kártyát.

Bármelyik eset áll fenn, új forduló kezdődik, és a „Na ne már!”-t kiáltó lesz az új kezdőjátékos.

A játék vége

A játék két esetben ér véget: 10 forduló után, vagy ha az egyik játékosnak összegyűlt annyi témakártyája, amennyit az alábbi táblázatban láttok. Bárhogy ér véget a játék, mindenki számolja meg a kártyáin látható **libapontokat** (libafejek). A **legtöbb** libaponttal rendelkező játékos veszít, mindenki más győz. Döntetlen esetén a döntetlenben részt vevő játékosok mindannyian veszítenek.

Játékosok száma	2–4	5–6	7+
Témakártyák száma (a játék végéhez)	5+	4+	3+



Haladó játékváltozatok

Csak akkor használjátok az alábbi játékváltozatokat, ha a társaságban már mindenki játszott legalább egyszer a játékkal.

Dupla vagy semmi! Amikor valaki kételkedik a tippedben, akkor lehetőség van kihátrálni és visszavonni azt.

Új szabály: Amikor egy játékos kételkedik a tippedben és „Na ne már!”-t kiált, akkor dönthetsz. Elfogadod a kihívást, és megnézik a helyes választ, vagy „**Dupla vagy semmi!**” felkiáltással lehetőséget adsz a játékosnak, hogy visszavonja állítását. Ha ezt megteszi, a normál szabályok szerint mondania kell egy, a korábban elhangzottnál nagyobb számot, és folytatódik a játék. Ha nem hátrál ki, nézzétek meg a helyes választ. A kihívást elvesztő játékos húzza fel a pakli legfelső 2 kártyáját, és tegye maga elé azokat.

Bátor liba

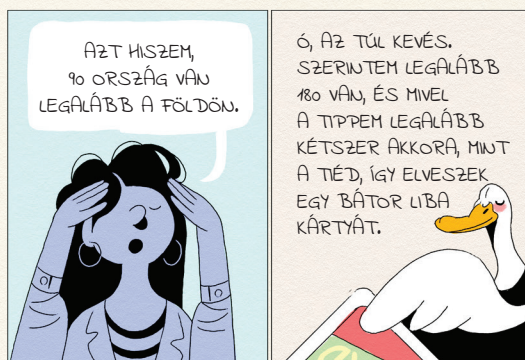
Előkészületek: Tegyétek az asztalra a 10 bátor liba kártyát.

Új szabály: Ha a tipped legalább kétszer akkora, mint a legutóbb elhangzó, húzz egy bátor liba kártyát a pakliból. A játék végén minden **bátor liba** 1-gyel csökkenti a libapontjaid számát.

Megjegyzés: A bátor liba kártyák száma korlátlan. Ha elfogytak a kártyák, helyettesítsétek azokat valami mással (gyufákkal, aprókkal, a Pallas nagy lexikona köteteivel, vagy bármi mással, ami olyan kifinomult embereknél lehet, mint amilyenek ti vagytok).

liba – főnév

A játék eredeti kiadásában a „silly goose” kifejezés szerepelt, aminek logikus fordítása lett volna a „buta liba” kifejezés. Ez viszont a magyar nyelvben kifejezetten az egyik nemre vonatkozik, és mi úgy gondoljuk, a férfiak között is jócskán vannak, akik túlbecsülik a tudásukat... Az ilyen emberek az élet minden területén és a társadalom minden osztályában jelen vannak. Felismerheted őket a járásukról, a beszédstílusukról, de olyan jellegzetességeikről is, mint például: „Ismerek szavakat, én ismerem a világ legjobb szavait!” Ismerhetsz ilyeneket a munkahelyedről, az iskolából vagy a sarki közértből is. Sőt, talán még az is felmerülhet benned, hogy esetleg te vagy ilyen... de ne csüggedj, akik olvassák az ilyen kisbetűs részeket, azok nem ilyenek. Őket általában nem érdeklik a részletek, nem olvasnak el ilyen szövegeket. Összetévesztheted őket a stréberekkel, akik háromszor is elolvassák az ilyen kisbetűs részeket, de ők hasznos tagjai a társadalomnak, nekik köszönhetjük az olyan technológiai vívmányokat is, amelyek lehetővé tették számunkra, hogy begépeljük ezt a kivételesen fontos szöveget.



Különleges eset: Mindentudó!

Ha egészen biztos vagy benne, hogy a korábban elhangzó tipp a helyes megfejtés, akkor két lehetőség van: blöffölj, és mondj egy nagyobb számot, hátha nem tudják mások a helyes megfejtést, és a tiédnél is nagyobbbat mondanak, vagy nézd meg a helyes választ. Ha az előző játékos tippje valóban egyezik a helyes válasszal, akkor senki nem kap kártyát ebben a fordulóban, dobjátok el a kártyát, és folytassátok a játékot egy új kérdéssel. Ha a játékos tippje mégis helytelen, akkor vedd magadhoz a pakli összes lapját, és fogadd el, hogy nem vagy mindentudó, és megsemmisítő vereséget szenvedtél, amit már soha nem mosol le magadról.



Tervező:
Rodrigo Rego
Játékfejlesztés:
Kristian A Østby
és Kjetil Svendsen
Illusztrációk:
Gjermund Böhne

Magyar változat:
Heim Hunor, Vágó Dániel
©Alion Games 2023
Minden jog fenntartva!
Alion Games, Bekkestien 5,
1406 Ski, Norvégia

