

Játékszabály



Yoann Levet

NYERŐ ÖTÖS™



A logika és a következtetés játéka

A JÁTÉK CÉLJA

Legyél te az első, aki a játék során megismert információk segítségével kitalálja és helyesen megtippeli mind az 5 rejtett számát!

TARTOZÉKOK

- **60 kő:** 5 színben. Minden kő egyedi, az előlapon egy 1 és 60 közötti számmal és 1, 2 vagy 3 ponttal.
- **4 tartó:** mindegyiken 5 hely a köveknek és egy rangsoroló zóna 6 bevágással.
- **4 paraván**
- **4 játékos tábla**
- **4 letörölhető filc**

ELŐKÉSZÜLETEK

A. Mindenki magához vesz 1 paravánt, 1 játékos táblát és 1 filcet. Mindenki tegye maga elé a paravánját, mögé a játékos táblát és a filcet, hogy a többiek ne láthassák ezeket.

A játékos táblákon megtalálható mind a 60 kő, a színükkel, számukkal és rajtuk lévő pontokkal együtt.

B. Tegyétek középre mind a 60 követ, és keverjétek meg őket a számukkal lefelé: ez lesz a készlet.

C. Mindenki vegyen magához egy tartót, és helyezze a paravánja elé, a többiek számára látható helyre. A rajta lévő nyíl a játékos szemszögéből jobbra mutasson.

➤ Ha 4-nél kevesebb játékos játszik, a többi tartozékot helyezzétek vissza a dobozba.

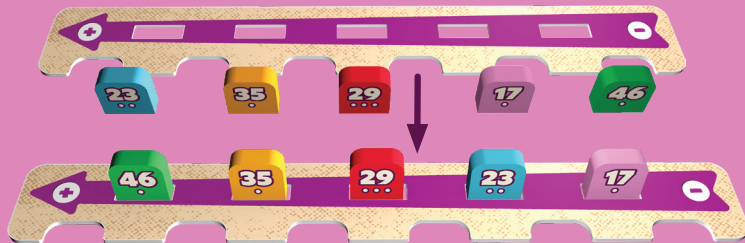
Mindenki vegyen el véletlenszerűen 1-1 követ mind az 5 színből, de ne nézze meg a rajtuk lévő számot. Aztán tegye őket a tartó elé úgy, hogy a rajtuk lévő szám csak a többiek számára legyen látható.

FONTOS!

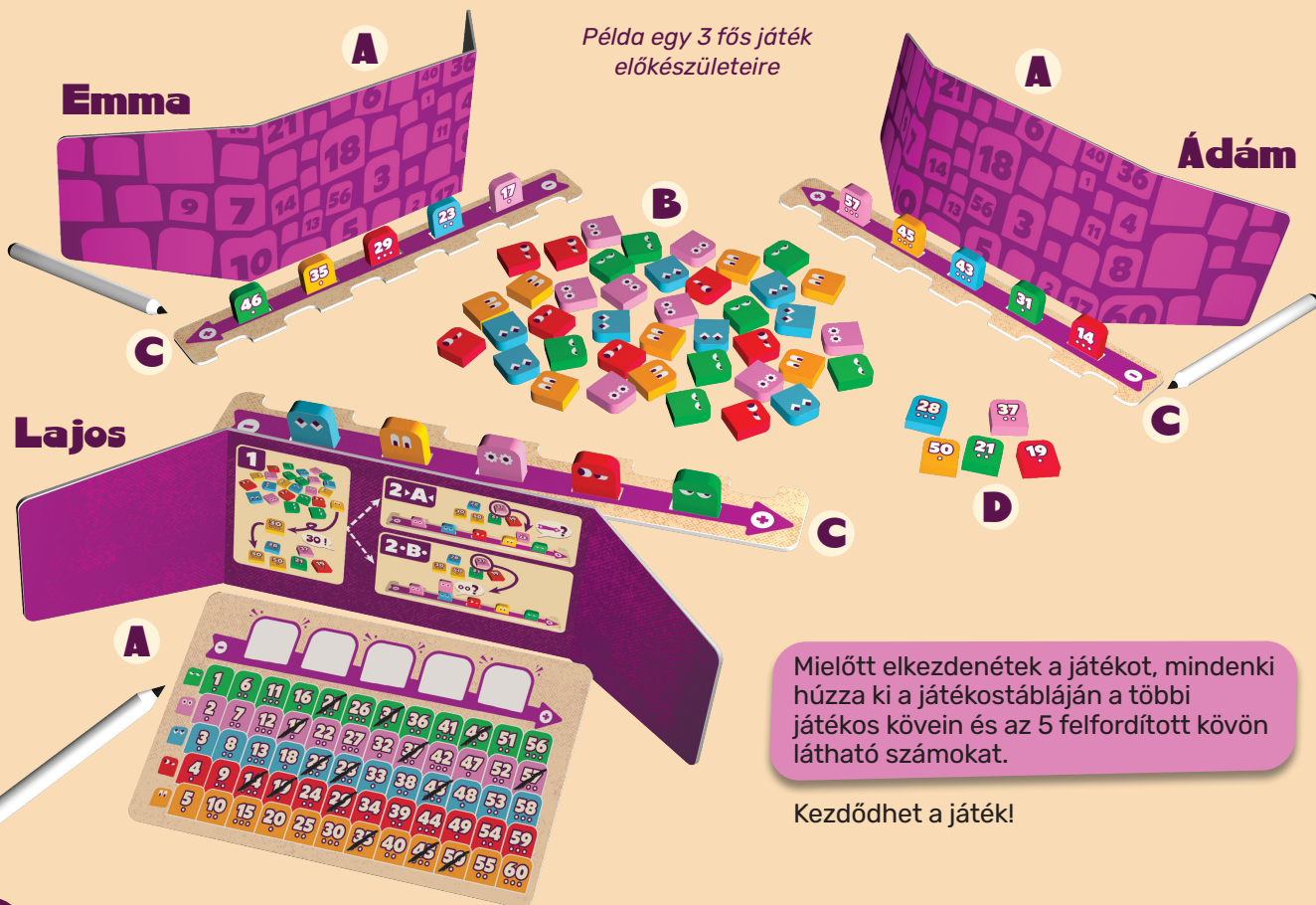
A játék során soha nem nézheted meg saját köveiden lévő számokat és nem olvashatod fel hangosan a többiekét.

Most pedig kérd meg egy játékos-társadat, hogy tegye az 5 követet a tartódba a nyílnak megfelelően, növekvő sorrendben: a legkisebb szám a „-” jel mellé, a legnagyobb pedig a „+” jel mellé kerüljön.

D. Végül az egyik játékos húzzon véletlenszerűen 1 követ mind az 5 színből, és helyezze őket számukkal felfelé a készlet mellé.



Példa a növekvő sorrendben elhelyezett 5 köre

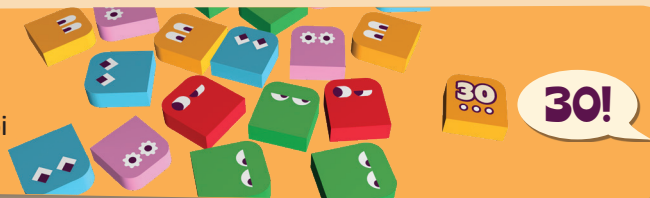


A JÁTÉK MENETE

A legfiatalabb játékos a kezdőjátékos. A kezdőjátékoskal kezdve a játékosok egymást követik az óramutató járása szerint haladva, a következő két akciót végrehajtva ebben a sorrendben: **1. FEDJ FEL EGY KÖVET**, aztán **2. KÉRJ INFORMÁCIÓT**

1. FEDJ FELEGY KÖVET

Vegyd el 1 bármilyen színű, számmal lefelé fordított követ a készletből. Fordítsd meg, jól hallhatóan olvasd fel a számát, aztán helyezd a készletbe a többi számmal felfelé fordított kő mellé.



1. KÉRJ INFORMÁCIÓT

Válassz 1-et a számmal felfelé fordított kövek közül (mindig 6 közül tudsz majd választani). Majd a segítségével kérj információt egy szomszédodtól, a következő 2 lehetőségből 1-et választva: **RANGSOROLÁS** vagy **ÖSSZEHASONLÍTÁS**.

▶ A ◀ RANGSOROLÁS

Kérd meg az egyik szomszédodat, hogy helyezze le az általad felhúzott követ a tartódban lévő 5 kőhöz viszonyítva. Ekkor a szomszédod a követ számmal felfelé a rangsoroló zónádban lévő 6 bevágás egyikébe helyezi. Úgy kell leraknia a követ, hogy az illeszkedjen a tartódon lévő 5 kő növekvő sorrendjébe.

Példa: Emma a 37-es követ választja, átadja szomszédjának, Ádámnak, aki azt Emma tartójának a 35 és 46 közötti bevágásába helyezi.



- Az így lehelyezett kövek a játék végéig mindenki számára láthatók maradnak.
- Ha a játék folyamán egy bevágásba már került kő, a legújabbat tegyétek a már ott lévők alá, hogy mindegyik látható maradjon.



● B ● ÖSSZEHASONLÍTÁS

Fogd a választott követ, és helyezd a tartódban lévő egyik kő fölé. A színeknek nem kell egyezniük. Kérdezd meg az egyik szomszédodat, hogy a pontok száma egyezik-e ezen a 2 kővön. Erre a szomszédodnak egy egyszerű „igen” vagy „nem” választ kell adnia.

Példa: Emma a 37-es követ választja, és a tartójában lévő kék kőre helyezi. Megkérdezi Lajost, hogy a 2 kővön ugyanannyi pont van-e. Lajos megnézi és azt válaszolja, hogy „igen”.



Helyezd a választott követ számmal felfelé a tartód és a paravánod közé, a hozzá hasonlított kő oszlopába.



Emma a tartója és paravánja közé helyezi a 37-es követ, a kék kő oszlopába.

- Tipp: ha a szomszédod válasza „nem” volt, elfordítva helyezd le a követ.
- Az így lehelyezett kövek a játék végéig mindenki számára láthatók maradnak.

- A körödnék ezzel vége, a tőled balra ülő játékos következik. A játékoslábládon kihúzhatsz azokat a számokat, amikről a következtetéseid alapján úgy gondolsz, hogy nem lehetnek a te köveiden.

- A játékosláblád tetején lévő 5 fehér mezőbe írd azokat a számokat, amikről úgy gondolsz, hogy a te köveiden vannak.
- Ne feledd, a számoknak a nyíllal egyező irányban kell növekedniük.



„Jaj, ne! Elrontottam valamit...”

Ha úgy érzed, hibásan következtettél valamikor a játék során, ne aggódj. Egyszerűen töröld le a játékoslábládat, és menj végig újra a következtetéseiden. Az összes felfordított kő végig látható marad mindenki számára, így gyorsan újragondolhatod a következtetéseidet, és már folytatódhat is a játék!

JÁTÉK VÉGE

Egyetlen esélyed van, hogy megtippeld az 5 számot, és megtudd, vajon helyesen következtettél-e. A játék során bármikor bejelentheted, hogy tippelni szeretnél, még egy másik játékos körében is.

Ehhez jelentsd be, hogy tippelni szeretnél. Aztán egyesével, növekvő sorrendben ismertesd mind az 5 számot.

A többi játékos megerősíti, hogy helyesen tippeltél-e:

- Ha mind az 5 szám helyes, azonnal megnyered a játékot.
GRATULÁLUNK!

- Ha akár 1 hibát is vétettél, akkor kiestél.
MICSODA KÁRI! Nézd végig a játékot, hogy kiderüljön ki lesz a győztes.

- ➔ Ha egy kivétellel minden játékos helytelenül tippelt, akkor az a játékos lesz a győztes, aki még nem tippelt.



© 2026 Blue Orange Edition. A Got Five! (Nyerő ötös) és a Blue Orange márkanév a Blue Orange Edition tulajdona. A játék tervezője, kiadója, gyártója és licencének birtokosa a Blue Orange International, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Franciaország. www.blueorangegames.eu

Importálja: GémKer-Gémklub Kft. 1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu, info@gemker.hu

