

ego[®]

Instrukcja gry



Zawartość

220 dwustronnych kart z pytaniami w poręcznym pudełku, 18 dużych żetonów odpowiedzi, 120 małych żetonów, plansza, instrukcja.

Przygotowanie

Położcie planszę w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.

Każdy z Was otrzymuje zestaw trzech dużych żetonów odpowiedzi, z odpowiednio: 1, 2 i 3 czerwonymi kropkami oraz 20 małych żetonów.

Następnie każdy z Was oddaje po 10 małych żetonów do wspólnej puli (żetony kładzione są na planszy), a pozostałe 10 żetonów kładzie obok siebie. Nadliczbowe żetony odłóżcie do pudełka.

Przykład: W grze dla trzech graczy w puli będzie znajdować się 30 żetonów. W grze dla 4 graczy – 40 itd.

Grę rozpoczyna najstarszy z Was. Kolejni gracze przystępują do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Rozgrywka

Wylosuj kartę z pudełka i przeczytaj głośno pytanie oraz trzy odpowiedzi.

Następnie połóż kartę na stole tak, aby była widoczna dla wszystkich graczy.

Uwaga! Jeśli pytanie w ogóle Cię nie dotyczy, przeczytaj pytanie na odwrocie lub wymień kartę (np. pytanie dotyczy prowadzenia samochodu, a ty nie posiadasz prawa jazdy).

Wybierz jedną z odpowiedzi (taką, która najbardziej Ci odpowiada i będzie najbardziej czytelna dla pozostałych graczy).

Obok każdej odpowiedzi znajduje się odpowiednia liczba czerwonych kropek. Wybierz żeton z taką samą liczbą kropek jak ta, która znajduje się obok wybranej przez Ciebie odpowiedzi. Połóż go na stole, kropkami do dołu.

Przykład: Twój wybór to odpowiedź numer 3. Połóż zakryty żeton z 3 kropkami na stole.

Każdy z pozostałych graczy ma za zadanie odgadnąć Twoją odpowiedź. Następnie kładzie na stole kropkami do dołu żeton z wybranym numerem odpowiedzi.

Przykład: Gracz uważa, że wybrałeś odpowiedź numer 2. Kładzie na stole zakryty żeton z 2 kropkami.

Następnie każdy z graczy wybiera czy obstawia 1 czy 2 małe żetony (nie można postawić więcej).

Przykład: Gracz jest pewien, że odgadł Twoją odpowiedź. Kładzie zatem 2 małe żetony obok swojego żetonu odpowiedzi. Jeśli nie jest pewien odpowiedzi, kładzie 1 mały żeton.

Kiedy wszyscy gracze wybrali już odpowiedź i obstawili, odwracacie żetony odpowiedzi. Gracze z taką samą liczbą kropek na żetonach jak czytający pytanie – zdobywają wygraną.

Podział wygranej

Gracz, który czytał pytanie, otrzymuje tyle małych żetonów z puli, ilu graczy odgadło jego odpowiedź.

Przykład: Dwóch graczy odgadło odpowiedź. Weź 2 żetony z puli.

Gracze, którzy domyślili się odpowiedzi dostają dwa razy tyle, ile obstawili.

Przykład: Gracz postawił 2 żetony i odgadł odpowiedź. Gracz bierze swoje 2 żetony i dostaje 2 żetony z puli.

Gracze, którzy nie domyślili się odpowiedzi tracą żetony, które postawili. Dokładają małe żetony do puli.

Przykład: Gracz postawił 1 żeton i nie zgadł odpowiedzi. Gracz oddaje żeton do puli.

Uwaga: Jeśli gracz stracił wszystkie swoje małe żetony, nie może już obstawiać odpowiedzi innych graczy. Musi czekać, aż nadejdzie jego kolej odpowiadania na pytanie. Możliwe, że uda mu się zdobyć małe żetony, aby ponownie wejść do gry.

Gracz może odmówić odpowiedzi na pytanie, ale musi oddać 2 swoje małe żetony do puli.

Wygrana

Gra kończy się w momencie wyczerpania się żetonów w puli. Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą małych żetonów.

Uwaga: Jeśli w puli nie ma wystarczającej liczby żetonów, aby wszyscy otrzymali wygraną, można dobrać żetony z pudełka. Następnie gra się kończy. W grze dla 6 graczy w pudełku nie będzie żetonów, dlatego, w tym wypadku, nikt nie otrzymuje wygranej i gra w tym momencie się kończy.