



Te

KAMUZOL!

(VAGY NEM?)

KEZDJÜK EL A KAMUZÁST!

(Játéktér kialakítása)

Rendezzük el a kártyákat három külön pakliba az asztal közepére. A három pakli legyen Te nem KAMUZOL!, MUTATÓUJJ illetve Te KAMUZOL! kártya. A Te nem KAMUZOL! és a Te KAMUZOL! kártyákat írással lefelé kell elhelyezni, így az állítások nem láthatóak.

HOGYAN KAMUZZ?

(Játék elkezdése)

A soron következő „tippelő”, aki elkezd a játékot az fordítson hátat az asztalnak. Azt javasoljuk, hogy egyszerűen csak csukja be a szemét, bár ezzel könnyen vissza lehet élni!

Anélkül, hogy a kártyák másik oldalát megnéznénk a többi játékosoknak egy Te nem KAMUZOL! vagy egy Te KAMUZOL! kártyát kell választaniuk. Legalább az egyik játékosnak választania kell egy Te KAMUZOL! kártyát!

Példa: Amennyiben 4 játékos játszik, abból az egyik játékos a „tippelő”, tehát a fennmaradó 3 játékosnak kell kártyákat választaniuk. Csoportként választhatnak 2 Te nem KAMUZOL!, 1 Te KAMUZOL! vagy 1 Te nem KAMUZOL! 2 Te KAMUZOL! illetve 3 Te KAMUZOL! kártyát. A csoport nem választhat 3 Te nem KAMUZOL! kártyát.

Miután mindenki kiválasztotta a kártyát, a „tippelő” most megfordul, hogy újra az asztalra nézzen. Hacsak nem akarjuk, hogy a „tippelőnek” nagyon könnyű dolga legyen, a többi játékosnak körültekintően el kell takarniuk a kártyájuk elejét, ami jelzi, hogy az állítás igaz vagy hamis.

A „tippelő” bal oldalán levő játékos kezd a játékot. Minden játékos felolvassa a kártyáján lévő

állítást (egyes kártyákon van magyarázat is – ami érdekességgként szerepel – csak a kör végén olvasható fel).

Miután a játékos befejezte az olvasást, a „tippelőnek” el kell döntenie, hogy az állítás kamu-e. A „tippelő” ezt úgy végzi el, hogy egy MUTATÓUJJ kártyát helyez el (amit a középső pakliból vesz el) a játékos előtt. Ezt meg kell tenni, mielőtt a következő játékos felolvassa az ő kártyáját. Ha meggondolnád magad... késő bánat, már nincs visszaút meggyanúsítani az előző játékost! Tehát ne tegyél MUTATÓUJJ kártyát valaki elé, hacsak nem vagy elég biztos abban, hogy az ő állítása egy hazugság!

PONTOZÁS: Minden helyesen kitalált Te KAMUZOL! kártya esetén a „tippelő” a MUTATÓUJJ kártyát az eddig elnyert kártyái közé helyezi. Minden tévesen felhasznált MUTATÓUJJ kártyát visszaraknak a középső pakliba. Ezen kívül minden tévesen megtippelt Te nem KAMUZOL! kártya után a „tippelő” a nyereményéből egy MUTATÓUJJ kártyát kell hogy helyezzen a középső pakliba (hacsak nem maradt több kártyája).

Minden forduló után helyezze a használt kártyákat a megfelelő pakli aljára.

A játék folytatásánál a „tippelő” szerepét az óramutató járásával megegyező irányban lévő következő személy veszi át.

KI AZ ÉLŐ HAZUGSÁG ÉSZLELŐ?

(A játék győztese)

A játéknak akkor van vége, ha elfogytak a MUTATÓUJJ kártyák. A legtöbb MUTATÓUJJ kártyával rendelkező játékos a győztes!