

A DOBOZ TARTALMA



1 db játéktábla



100 db kétoldalas
'dolog' kártya



150 db
kifejezőkártya

© 2025 John Adams Leisure Ltd. What Did You Say?!® is a registered trademark.
Gyártó: John Adams Leisure Ltd., PE28 4YA, England.
EU authorised representative: John Adams Leisure EU Ltd., D06 H685, Ireland.

Termék megnevezése: **What did you say?! társasjáték**

A csomagolást és játékszabályt őrizze meg, mert fontos információkat tartalmaz. A színek és a doboz tartalma eltérőek lehetnek a csomagoláson szereplő képektől.

Anyaga: műanyag, papír. Tisztítása: száraz ruhával.

Származási ország: Kína

Forgalmazza:

REGIO Játékkereskedelmi Kft.,

1119 Budapest, Nándorfejérvári út 23-25.

regiojatek.hu | info@regiojatek.hu

12030_01_0G_WDYS_JNS_PRT01 140325

ORIGINAL
GAMES

18+

MIN. 3
JÁTEKOS



DOLGOK AMIKET MONDHATSZ...
DE **NAGYON** NEM KELLENE!

ELŐKÉSZÜLETEK

1.

Helyezzétek a fekete kifejezőkártyák pakliját képpel lefelé a játékterület közepére.

Minden játékos húz 6 kártyát ebből a pakliból, ezek lesznek a kezdő lapok.



2.

Helyezzétek a játéktáblát úgy, hogy minden játékos lássa.

Tegyétek a zöld oldalával felfelé a 'dolog' kártyák pakliját a játéktábla megfelelő részére.

zöld oldalal felfelé



A JÁTÉK MENETE

1.

A legszegénytelenebb játékos kezd, ő lesz az adott kör játékmeistere.

A játékme스터 felfordítja a legfelső zöld 'dolog' kártyát, és a rózsaszín oldalával felfelé a játéktáblán jelzett helyre teszi.



A játékme스터 hangosan felolvassa a szituációt. Például: 'Amiket mondhat sz erről: fanszörzeted, de NEM kellene mondanod erről: Magdi anyus'.

2.

A többi játékos most kiválaszt egy fekete kifejezőkártyát a kezéből, és a lehető legfelháborítóbb választ próbálja megtalálni.

Ezt a kártyát szöveggel lefelé átadják a játékme스터nek.

ne mutassátok meg a többieknek



3.

Amikor minden játékos átadta a kártyát, a játékme스터 megkeveri azokat, és mindegyiket felolvassa. Ezután eldönti, melyik volt a legviccesebb.



4.

A nyertes játékos megkapja az adott kör rózsaszín kártyáját nyereményként, és a következő körben ő lesz a játékme스터.

Új kör kezdődik, a legfelső zöld kártyát a játékme스터 megfordítja, és ismét a rózsaszín oldalával felfelé helyezi, hogy egy új szituáció jöjjön létre. A kijátszott fekete kifejezőkártya helyett minden játékos új lapot húz, hogy a kezében ismét 6 kártya legyen. A játékme스터 nem húz új kártyát, mivel ő nem játszott a körben, így neki megmaradt a hat lapja.

A JÁTÉK GYŐZTESE

Az a játékos nyer, aki elsőként összegyűjt 5 rózsaszín kártyát!

győzelmi kártyák

