



2-6 játékos



8 éves kortól



1-30 perc

Játékbeutató videónkért
keressétek fel az alábbi oldalt:

<https://www.gemklub.hu/1-szazalek-video>



A CSEKÉLY ESÉLYEK JÁTÉKA

JÁTÉKSZABÁLY



A macskák az életük 66%-át alvással töltik.
Hüvelykujj hiányában teljesen alkalmatlanok arra, hogy 1%-ot játszanak.

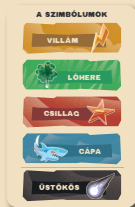
A JÁTÉK TARTALMA



50 db
játékkártya



34 db
jutalomkártya



6 db
szimbólumkártya



2 db
tízoldalú dobókocka

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A győzelemhez csak annyit kell tennetek, hogy mindkét kockával 0-t dobtok. Egyszerűnek tűnik, nem igaz?

Annak az esélye, hogy egy dobásból 00-t kapj, mindössze 1%!

A játék fordulókból áll, amelyek két fázisra oszthatók: a játék-fázisra, amely addig tart, amíg csak egy játékos marad, illetve a jutalomfázisra, amely során a talpon maradt játékos megpróbálkozhat a játék megnyerésével vagy elvehet jutalomkártyákat, hogy így növelje a későbbi körökben az esélyét a győzelemre.

De vigyázzatok: minél tovább gyűjtögetitek a jutalomkártyákat, annál valószínűbb, hogy valaki elhappolja előletek a győzelmet!

A növényi életformák 85%-a az óceánban található.
Az 1% játszók 0%-át nyerték az óceánban (eddig...).

A magyar nyelvben a legritkább magánhangzó az Í betű.
Ha győzelem esetén azt kiáltjátok, hogy „Nyertem!” – abban nincs Í betű.

ELŐKÉSZÜLETEK

- Keverjétek meg mindkét paklit, és tegyétek azokat az asztalra.
- Csapjatok fel 3 jutalomkártyát, és helyezzétek azokat a jutalompakli elé úgy, hogy minden játékos számára jól láthatók legyenek.



Jutalompakli



3 felfordított
jutalomkártya

- Minden játékos húzzon 3 játékkártyát a húzópakliból. Figyeljete arra, hogy mások ne lássanak rá a kártyáitokra.



Húzópakli



Minden játékos kezében 3 kártya van.

- Egymás után dobjatok mindkét dobókockával. Az lesz a kezdőjátékos, aki a legkisebb összértékűt dobta. Ha valaki 00-t dob, az azonnal győz, gratulálunk!

Megjegyzés: Erre a lépésre csak az első fordulóban van szükség.



Készen álltok arra, hogy elkezdjétek a játékfázist!

A testetek összértékének 8%-át teszi ki a fejetek.
Ha az 1%-ot kalapnak használjátok, akkor 9%-ot.

A medúzák testének 95%-a víz. Továbbá közismerten csálnak az 1%-ban.
Ha velük játszotok, elég kellemetlen élményben lehet részetek.

JÁTÉKFÁZIS

Ebben a fázisban a játékkártyákat fogjátok használni. A kártyákon 1–5 darabot láthatok egy adott szimbólumból. Ezek a szimbólumok az alábbiak lehetnek:



CÁPA



ÜSTÖKÖS



CSILLAG



VILLÁM



LÓHERE

BECSLÉSEK

A kezdőjátékos megnézi a kártyáit, majd egy becslést tesz, azaz mond egy számot és egy szimbólumot.



A játék bemutatását négy játékos példáján keresztül mutatjuk, akik Andor, Bogi, Cézár és Dea.

Azaz úgy gondolja, hogy legalább 3 cápa szimbólum van játékban (az összes, mások által kézben tartott kártyákat is beleértve).

Megjegyzés: Ez az összes cápa szimbólumra vonatkozik, tehát az a kártya, amin 5 cápa van, az 5-nek számít, nem pedig 1-nek.

Az óramutató járása szerint soron következő játékosnak ennél magasabb becslést kell tennie. Nem kell ugyanazt a szimbólumot mondania, de a számértéket legalább 1-gyel növelnie kell.



A cápatámadások kevesebb, mint 20%-a halálos.

Az 1% játékok kevesebb, mint 1%-a halálos végkimenetelű. (Legalábbis ezt reméljük!)

A beltéri vízhasználat 35%-át teszi ki a WC-k öblítése.
Még többet is, ha lehúzzátok rajta az 1% játékosokat (kérek, ne csináljátok!).

JÁTÉKFÁZIS

A következő játékosnak is így kell cselekednie, és így tovább.



LEFÚJÁS

Ha a soron következő játékos úgy érzi, hogy az előző becslés túl magas, és nincs ennyi az adott szimbólumból, akkor lefújhatja a fordulót.



Megjegyzés: Cézár lefújta ezt a fordulót, mert nem hiszi, hogy van összesen 12 lóhere a játékban.

A lefújást indítványozó játékos ezután minden játékostól megkérdezi, hogy egyet-értene-e a becsléssel. (Értelemszerűen a becslést adó automatikusan egyetért, a lefújó pedig automatikusan nem.)



Szerinted van 12 lóhere?



Nincs.



Van.



Ha mindenki döntésre jutott, akkor a játékosok felfedik a lapjaikat, és megszámo-
lják, összesen hány darab van a kérdéses szimbólumból.



A becslés szerint legalább 12 lóherének kellene lennie, de csak 5 van játékban.

A csilipaprikák kapszaicintartalma általában 0,4% körül van.
Az 1%-játékosoknak a 80%-a értékeli a csipős humort.

Ha egy szobában 23-an vannak, akkor 50% az esély arra, hogy két embernek egy napra esik a születésnapja. Ez túl sok játékos az 1%-hoz, párat küldjetez haza.

JÁTÉKFÁZIS

KI MARADT ÉS KI ESETT KI?

Cézárnak és Deának igaza volt, így ők játékban maradtak.

Andor és Bogi tévedtek, így ők kiestek, nem vesznek részt a forduló további részében.

Megjegyzés: Ha a becslés helyes lett volna, azaz lett volna legalább 12 **lóhere**, akkor Andor és Bogi maradt volna játékban, és Cézár meg Dea esett volna ki.

ISMÉTELJÉTEK MEG A JÁTÉKFÁZIST

Mindaddig ismételnetek kell a játékfázist, amíg már csak egy játékos marad.

Helyezzétek az ebben a fordulóban használt kártyákat a dobópakliba.

Cézár és Dea játszanak még egy fordulót. Mivel Cézár fújta le az előző fordulót, ezért ő kezd.

Megjegyzés: Ha a becslés helytálló lett volna, akkor Bogi kezdene, mert ő lett kihívva.

Cézár és Dea felhúznak 3-3 kártyát, és elkezdik a fordulót:



Felfedik a kártyáikat, és 9 cápát számolnak össze.



Cézár tévedett, így ő esett ki.

Dea nyer, és ő jut tovább a jutalomfázisba.

A víz térfogata 9%-kal nő meg, ha megfagy.
Hogy elkerüljétek a kihűlt ujjakat, ne fagyasszátok le az 1% kártyáitokat!

A tojás tömegének 15%-át teszi ki a héja.
Az 1% össztömegének 31%-a a doboz.

JUTALOMFÁZIS

Ebben a fázisban a jutalomkártyákat és a kockákat fogjátok használni. Kétféle jutalomkártya van: nyerőszámok és egyszeri jutalmak.



Emlékeztek a játék elején felcsapott jutalomkártyákra?
Na, most jött el az ő idejük!

3 JUTALOM

Az a játékos, aki megnyerte a játékfázist, választ 3 jutalmat. Ezek lehetnek (felfordított) jutalomkártyák, lehetőség kockadobásra, vagy ezek kombinációja.

Két jutalomkártyát kérek, és egyszer dobok a kockákkal.



NYERŐSZÁMOK



A jutalomkártyák többségén számok vannak 1-től 9-ig – ezek a nyerőszámok.

Ha nyerőszámot választotok, akkor tegyétek magatok elé az asztalra, és hagyjátok ott a játék végéig (kivéve, ha eldobjátok vagy ellopják tőletek).

A nyerőszámok kulcsfontosságúak, minél többel rendelkeztek, annál nagyobb eséllyel győztök.

Oxigén-, szén-, hidrogén- és nitrogénatomokból áll az emberi test 90%-a.
Az 1%-játsmák 90%-a pedig abból áll, hogy blöfföléssel gyanúsítod meg a barátaidat.

A kisbabák 12,8%-a csütörtökön születik.
Az 1%-játékosok 100%-ának van születésnapja.

JUTALOMFÁZIS

EGYSZERI JUTALMAK

Ezeket a kártyákat magatok elé helyezitek, és vagy azonnal, vagy pedig egy későbbi jutalomfázisban használjátok fel. Miután felhasználtatok egy egyszeri jutalmat, azt el kell dobni.

Megjegyzés: a felhasználható 3 jutalomból egybe kerül egy egyszeri jutalom felhúzása, de a használata nem kerül semmibe.



Lopj el egy jutalmakártyát egy másik játékostól.



Húzz két jutalmakártyát a jutalompakli tetejéről.



Ha a kockadobás során csak az egyik kockáddal dobtál nyerőszámot, akkor újradobhatod a másik kockádat ennek a kártyának a felhasználásával.

KOCKADOBÁS



A kockadobás során egyszerre dobsz mindkét kockával. Tehát, ha 1 jutalmat költöttél kockadobásra, akkor egyszer dobsz mindkettővel, megnézed, hogy győztél-e. Ha 2 jutalmat költöttél kockadobásra, akkor dobsz mindkettővel, és ha nem győztél, akkor megint dobhatsz mindkettővel.

A NYOLCKÁRTYÁS SZABÁLY

Egy játékos előtt legfeljebb 8 jutalmakártya lehet. Ha elérted a maximumot, akkor eldobhatsz kártyákat, hogy legyen hely az újaknak.

Megjegyzés: Semmi előnyötök nem származik abból, ha egyféle nyerőszám többször is megvan.

Az agyatok a belélegzett oxigén 25%-át használja el.
Ennél többet, ha intenzíven összpontosítotok az 1% közben.

A friss almáknak 25%-a levegő,
az 1% játékosok blöffjeinek 90%-a légből kapott.

JUTALOMFÁZIS

HOGYAN LEHET GYŐZNI?

A győzelemhez mindkét kockával nyerőszámot kell dobnotok. A 0 mindig nyerőszám!



Dea elveszi a 6-os és a 3-as nyerőszámot. Így, ha a jövőben mindkét kockájával 6-ost dob, győzött! Ha 3-ast és 0-st, akkor szintén győzött!

A nyerőszámaitok bármilyen kombinációja győzelmet jelent!

Ó, jaj!



Dea mindkét kockával dob: 7-est és 3-ast. A 7-es nem tartozik a nyerőszámai közé. Elhasználta mindhárom jutalmát, de nem sikerült győznie.

Megjegyzés: Megtartja a jutalomkártyáit!

ÚJ FORDULÓ KEZDÉSE

Mivel senki sem győzött, így minden játékos újra játékban van, és új fordulót kell kezdeniük.

Először csapjatok fel annyi új jutalomkártyát, hogy a felfordított kínálatot megint háromra egészítsétek ki.

Megjegyzés: A játékfázis megkezdése előtt bizonyosodjatok meg arról, hogy megvan a 3 felfordított jutalomkártya (kivéve, ha elfogytak a jutalomkártyák, ebben az esetben a játékosok a jutalomfázis során csak a kockadobást választhatják).

Keverjétek vissza a pakliba az eldobott kártyákat, és kezdjétek meg az új forduló játékfázisát.

Az lesz a kezdőjátékos, aki az előző forduló játékfázisát megnyerte (azaz aki végrehajtotta az előző jutalomfázist).

Hajtsatok végre játékfázisokat és a jutalomfázist, egészen addig, amíg valaki ki nem dobja a nyerőszámait!

A Föld méretének 27%-a a Holdé.
A Föld méretének kevesebb, mint 1%-a az 1% játék.

33% esély van arra, hogy egy földimogyoró mogyoróvajban végzi.
Az 1% játék esetében mindez csak töletek függ!

TIPPEK ÉS TRÜKKÖK



Nem szükséges, hogy a becslésetek során a kezetekben lévő szimbólumokra hagyatkozzatok. Teljesen más szimbólumokat is mondhattok, ezáltal félrevezetve a többieket, hogy mi is van nálatok*.

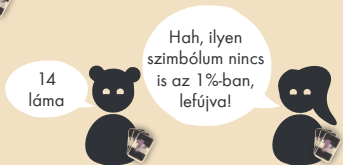


Ha nagyon küszködtök, akkor a jutalomfázisban nyugodtan hanyagoljátok a jutalomkártyákat, és próbálkozzatok csak a kockadobással.

Oké,
te nyertél,
szial!



A játékfázis során figyeljetek arra, hogy milyen szimbólumokat mondanak a többiek. Ezekből kikövetkeztethetitek, hogy mi van a kezükben. (Persze, csak akkor, ha nem blöffölnek!)



*Azért figyeljetek arra, hogy csak a játékban használatos szimbólumokat mondjátok!

A győzelem kulcsa, hogy mikor is húzzatok jutalomkártyákat és mikor dobjátok a kockákkal. A nyerőszámok felhúzásával bebiztosíthatjátok a győzelemhez vezető utat. Annak az esélye, hogy 1 nyerőszámkártyával egy dobásból győzzetek, mindössze 4%, ezzel szemben 8 nyerőszámkártyával az esélyetek már 81%-ra nő!

Gyerünk
00! Úgy érzem,
most már
szerencsém lesz!



Ha már semmi sem segít rajtatok, akkor csak meredten, pislogás nélkül bámuljátok a dobókockákat, és szuggeráljátok, hogy 00-t adjanak ki. Ez semmiképpen sem növeli a győzelmi esélyeiteket, viszont elrettenheti a többi játékost annyira, hogy rátok hagyják az egészét, és közfelkiáltással titeket szavazzanak meg győztesnek, csak hogy végre hazamehessenek.

0,0001% eséllyel lehet igazgyöngyöt találni az osztrigákban.
0,0000% eséllyel lehet igazgyöngyöt találni az 1% játékokban.

A SZIMBÓLUMOK

A szimbólumokat olyan események ihlették, amik bekövetkeztére kevesebb az esély, mint 00-át dobni – azaz 1%-nál kevesebb! Azt ajánljuk, hogy az első néhány játékokot alkalmával minden játékosnak osszatok 1-1 szimbólumkártyát, hogy hamarabb megismerkedhessenek az elnevezésekkel.

Megjegyzés: A szimbólumkártyák nem használhatók a játékban, mindössze csak referenciaként szolgálnak.



VILLÁM

0,0065% az esély arra, hogy az életed során beléd csapjon a villám.



LÓHERE

0,0001% eséllyel találhatsz négylevelű lóherét.



CSILLAG

0,0086% eséllyel válhatsz szupersztárrá.



CÁPA

0,000026% az esély arra, hogy halálos cápatámadás áldozatává válj.



ÜSTÖKÖS

0,00003% az esély arra, hogy egy adott évben egy üstökös csapódjon a Föld felszínébe.



Tervező: Luke Melia

Illusztrációk: Michael Dickinson

Művészeti vezető: Andrew Aitcheson

Művészeti asszisztens: David Anderson

Külön köszönet: TQ, Kat, Jo, The WeeGamers & The Bunker Club, Anthony Pickerill, Benjamin Parkin, Jackie & Jimmy, Erica, Rachael Mortimer, illetve mindenki más, aki segített nekünk a tesztelésben.

www.IconiqStudios.com
Copyright ©2022 Iconiq Studios

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

Az izlelőbimbóitok 10% nem a nyelveteken van, hanem a szájüreg többi részén található. Kérünk titeket, hogy ennek ellenőrzéséhez ne nyalgassátok az 1% kártyákat.

GYORS ÁTTEKINTÉS

Ez az áttekintés segíthet felfrissíteni, hogy mik a játék főbb lépései.

Előkészületek: 2. oldal.



Keverjék meg mindkét paklit, majd csapjatos fel 3 jutalomkártyát.

Játékfázis: 3-5. oldal.

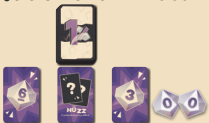


A kezdőjátékos mond egy becslést.



A többi játékos nyilatkozik, hogy egyetért-e a lefújással, vagy nem.

Jutalomfázis: 6-8. oldal.



Aki megnyerte a játékfázist, az választ 3 jutalmat. A jutalmak lehetnek jutalomkártyák, kockadobások, vagy ezek kombinációja.



Minden játékos húzzon 3 kártyát.



Minden játékos dobjon mindkét dobókockával - az kezd, aki a legalacsonyabb összértékűt dobta.



Az óramutató járása szerint haladva a játékosoknak rá kell licitálniuk az előző becslésre.



Ha a soron következő játékos szerint túl magas a becslés, akkor lefújhatja a fordulót.



A játékosok felfedik a kártyáikat, és a kérdéses szimbólumot megszámojják. Akik tévedtek, azok kiesnek.



A játékban maradt játékosok játszanak még egy fordulót. És ez addig folytatódik, amíg már csak egy játékos marad.



A győzelemhez mindkét kockával nyerőszámot kell dobni.

A 0 mindig nyerőszám.



Ha nincs győztes a jutalomfázis során, akkor minden játékos újra játékban van, és még egy fordulót játszanak.

Ha a tehenek countryzenét hallgatnak, akkor 3%-kal kevesebb tejet adnak. Ez a szám 100%-ra nő, ha 1%-ot játszanak.