

# A Selmeczi Cerevis

## Kérdések, megoldással és válaszlehetőségekkel

---

1. Mit jelent a Cerevis? (1 pont)

  - Szűretlen búzasör
2. Mire utal a Cerevis játék neve? (1 pont)

  - Arra, hogy ez egy sörös-játék / sörös-kártyajáték
3. Milyen kártyával és menyi lappal játszák a Cerevist? (1 pont)

  - Magyarkártyával és 32 lappal
4. Mi a játék célja? (1 pont)

  - Felülütésekkel minél több ütést elorozni az ellenfél párosa elől.
5. Milyen fajta kanalak tudják egymást felülütni? (1 pont)

  - Csak az azonos kanalak ütik felül egymást / tudják egymást felülütni
6. Igaz vagy Hamis (Válaszát indokolja), A játék közben a kanalak színeit is figyelembe kell venni. (1 pont, felezhető)

  - Hamis, játék közben csak a jelentésükre tehát a számokra és figuráakra kell figyelni
7. Mennyien játszák a játékot? (1 pont)

  - 4 fő (Jó szível 8fő)
8. Mennyien vesznek részt a játékba? (1 pont)

  - 8 fő, kivéve, ha a játék tanulása érdekében több kibic kíván segíteni és megfigyelni a játékot.
9. Sorolja fel a kanalak megnevezéseit (aminek több van ott az összes kell) (8 pont)

  - király: lovas, csikó
  - felső: felsőház, felsőhordó, filkó
  - alsó: alsóház, alsóhordó, baka
  - ász: disznó, koca
  - tízes: decuma
  - kilences: nona, búsuló
  - nyolcas: octava
  - hetes: septima, legkisebb
10. Sorolja fel a leszámolásnál pontot érő kanalakat és azok értéküket (0 nem kell) (5 pont)

  - lovas/csikó = 4
  - felsőház/felsőhordó/filkó = 3

- alsóház/alsóhordó/baka = 2
- disznó/koca = 11
- decuma = 10

11.Sorolja fel az összes kanalat és azok leszámolásánál mondott szám értéküket (Itt a 0-is kell), (8 pont)

- lovas/csikó = 4
- felsőház/felsőhordó/filkó = 3
- alsóház/alsóhordó/baka = 2
- disznó/koca = 11
- decuma = 10
- nona/búsló = 0
- octava = 0
- septima/legkisebb = 0

12.Mi a Dred? (1 pont)

- kréta

13.Mi a kréta megnevezés-e? (1 pont)

- Dred

14.Mi a 3-mas szám megnevezés-e? (1 pont)

- kis szent szám

15.Mi az a kis szent szám? (1 pont)

- A 3-mas szám

16.Mi a 7-es szám megnevezése? (1 pont)

- nagy szent szám

17.Mi az a nagy szent szám? (1 pont)

- A 7-es szám

18.Mit jelent a kanalazás? (1 pont)

- Kártyaosztást

19.Hogy nevezik a kártyaosztást? (1 pont)

- kanalazás

20.Mit jelent a kikanalazás? (1 pont)

- Kártya kijátszása

21.Hogy nevezük a kártya kijátszást? (1 pont)

- kikanalazás

22.Mit jelent az átkanalazás? (1 pont)

- Kártya átadása

23.Hogy nevezük a kártya átadást? (1 pont)

- átkanalazás

24.Hogy nevezük a nézést a játéksorán? (1 pont)

- bámulni

25.Mit jelent a bámulni kifejezés a játékba? (1 pont)

- nézni

26.Hogy nevezük a rajzolást a játékmenet során? (1 pont)

- keni, zsírozni

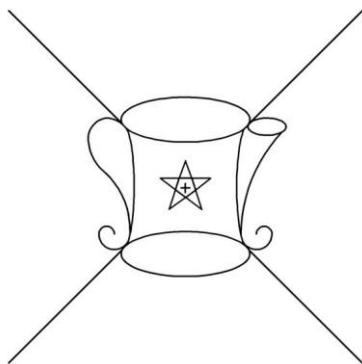
27.Mit jelent a keni, zsírozni? (1 pont)

- rajzolni

28.Hogy mondod: (1 pont / db)

- Kiosztom a lapokat / Kanalazom a kanalakat
- Átadom a lapokat / átkanalazom a kanalakat
- megnézem milyen lapjaim vannak / megbámulóm kanalaimat
- Kérem a krétát / Kérem a dredet
- Kijátszom az ász lapomat / Kikanalazom a koca kanalat
- ...stb...

29.Rajzolja meg a kezdő cereviszfigurát (1 pont)



30.Mikor kell sorsot húzni a játék folyamán? (1 pont)

- A játék megkezdése előtt, ha a játékosok nem tudják eldöntení ki kivel legyen vagy hogy ki kezdje a játékot

31. Milyen mondattal kezdődik el a játék a legelső kör megkezdésénél?

(1 pont)

- A Cerevis elkezdődik, absint profanii

32. Mi történik, ha elhangzik az „A Cerevis elkezdődik, absint profanii” mondat? (1 pont)

- Elkezdődött a játék és minden játékos anyagot tölt korsójába

33. Menyi kanalat kanalaz az osztó, milyen sorrendbe? (1 pont)

- 16 kanalat, nincs külön sorrend erre a folyamatra

34. A megmaradt pakli alján milyen kanalak nem lehetnek? (1 pont)

- decumának és kocának/disznónak nem szabad lennie

35. Mi történik, ha a megmaradt pakli legalsó lapja decuma vagy koca/disznó? (1 pont)

- A pakli kiosztatlan részét újra kell keverni vagy új leosztást kell adni

36. Milyen korsóval lehet csak a játékot játszani? (1 pont)

- Csak felavatott cereviskorsóval

37. Hova kerül a megmaradt pakli? (1 pont)

- A Cerevisfigura ötágú csillagára

38. Merre adod tovább a DREDET? (1 pont)

- Semerre, mivel a dredet a bal oldali játékos mezőjébe rakom nem átadom

39. Hogy működik a dred továbbadása? (1 pont)

- A dredet mindig a balra lévő játékos mezőjébe kell rakni és így forog a dred játék közben.

40. Ha a dred a játék elején kerül a meződbe mit mondasz? (1 pont)

- játék

41. Melyik játékos fog kikanalazni először? (1 pont)

- Az, aki a játékot mondta

42. Mikor nézheted meg a kanalaidat? (1 pont)

- Az után, ha elhangzott a játék szó és akkor is először az osztó és csak utána a többi játékos

**43. Milyen mondatokkal lehet elkezdeni a kört és ezek milyen jelentéssel bírnak a többi játékos felé? (8 pont)**

- „Mehet a játék” mondat hangzik el, ha a kirakott kanálból egy van a játékosnál.
- „Játék emelve: Vivat!” mondat hangzik el, ha a hívott kanálból kettő van nála.
- „Játék emelve: Vivant!” mondat hangzik el, ha a hívott kanálból három megegyező van nála.
- „Játék emelve: Vivant omnes luces!” mondat hangzik el, ha a hívott kanálból mind a négy nála van.

**44. Merre halad a kikanalazás? (1 pont)**

- Jobbról balra

**45. Mit tudsz meg ha a játék elején a „Mehet a játék” mondat hangzik el? (1 pont)**

- a kirakott kanálból egy van a játékosnál.

**46. Mit tudsz meg ha a játék elején a „Játék emelve: Vivat!” mondat hangzik el? (1 pont)**

- a hívott kanálból kettő van nála.

**47. Mit tudsz meg ha a játék elején a „Játék emelve: Vivant!” mondat hangzik el? (1 pont)**

- a hívott kanálból három megegyező van nála.

**48. Mit tudsz meg ha a játék elején a „Játék emelve: Vivant omnes luces!” mondat hangzik el? (1 pont)**

- a hívott kanálból mind a négy nála van.

**49. Ha a kikanalazótól „játék” hangzott el, milyen sorrendbe vannak a bemondások? (3 pont)**

- „kontra”
- „rekontra”
- „Schmollis”

**50. Ha a kikanalazótól „játék” hangzott el, és csúszik a sorrend és már volt egy felülütés akkor az utolsó játékos felülütésekor mit kell mondania a játékosnak? (1 pont)**

- Pereat

51.Igaz vagy Hamis, Ha a kikanalazótól „játék” hangzott el, és a társa (vele szemben ülő játékos) üti felül először akkor köteles rekontrát mondani.

(1 pont)

- Hamis

52.Kör végén menyi lapra kell kiegészíteni a kezedben lévő lapokat? (1 pont)

- 4 lap

53.Ha a húzópakliban nincs elég lap, hogyan egészítjük ki a kézben lévő lapokat? (1 pont)

- A lapokat egyenlően kell felvenni/elosztani

54.Mikor van kötelező felülütés? (1 pont)

- Első és utolsó körben

55.Ha a kikanalazótól „Vivat!” hangzott el, mit kell az első felülütő játékosnak mondani ilyenkor? (1 pont)

- Pereat

56.Ha a kikanalazótól „Vivat!” hangzott el, ha már elhangzott a Pereat mint felölütés mint kell mondani a 2.-dik felülütőnek? (1 pont)

- Crescat!

57. Ha a kikanalazótól „Vivat!” hangzott el, de a körben csak egy Pereat volt, mint felölütés milyen szavakkal kezdheti meg a következő kört? (1 pont)

- Nem véletlen Vivat!

58.Ha a kikanalazótól „Vivat!” hangzott el, de már elhangzott a Crescat felölütés is milyen szavakkal fejezhati be körét? (1 pont)

- Nem véletlen Lux!

59.Ha a kikanalazótól „Vivat!” hangzott el, de azt nem követte felülütés milyen szavakkal hívhatja le ugyanazon kannalat a következő körre?

(1 pont)

- Sequitur vagy Sequitur Lux

60.Ha a kikanalazótól „Vivat!” hangzott el, és nem ugyanazt a kártyát akarja kijátszani a következő körbe? (1 pont)

- „Játék”, „Játék helyett Vivat” vagy „Játék helyett Vivant” mondatok valamelyikével

- 61.Ha a kikanalazótól „Vivant!” hangzott el, mit mondhat az a játékos, akinél a 4-dik lap van és felülütni kívánja a lenn lévőt? (1 pont)  
- Pereat!
- 62.Ha a kikanalazótól „Vivant!” hangzott el, és már volt egy felülütés Pereattal akkor a kikanalazó milyen szavak kíséretében ütheti felül ezt? (1 pont)  
- Nem véletlen Luces
- 63.Ha a kikanalazótól „Vivant!” hangzott el, De nem érkezett rá ütés akkor a következő azonos lapját milyen szavakkal hívhatja? (1 pont)  
- Sequuntur
- 64.Ha a kikanalazótól „Vivant!” hangzott el, de a második körben nem érkezett rá ütés milyen szavakkal hívhatja ki harmadik azonos lapját? (1 pont)  
- Sequitur vagy Sequitur Lux
- 65.Ha a kikanalazótól „Vivant!” hangzott el, és a Sequuntur hívására már érkezett ütés milyen szavak kíséretében ütheti azt felül? (1 pont)  
- Nem hiába árultam el Luxomat
- 66.Igaz vagy Hamis, Ha a kikanalazótól „Vivant omnes luces” hangzott el az azt jelenti, hogy mind a 4 lap nála egyforma. (1 pont)  
- Igaz
- 67.Az utolsó körben a hívó milyen mondattal hívhatja utolsó kanalát? (1 pont)  
- Mehet az utolsó
- 68.A parti végén hogyan számolod meg kanalaidat? (1 pont)  
- Hangosan számolom a kanalakat”. A koca 11, a decuma 10, ...stb...
- 69.Igaz vagy Hamis (Válaszát indokolja), az összes felkent figurát le kell inni. (1 pont, felezhető)  
- Hamis. mert a verés is figurának számít, de nem kell leinni mert abból áll össze az ásó
- 70.Melyik szavak kíséretében hagyhatod el a helyedet játék közben? (1 pont)  
- Tempus helyemre és Cerevisemre

71.Ha távozol az asztaltól menyi fecskét kenhetnek fel a többi játékosok?

(1 pont)

- Amennyit csak akarnak

72.Mit kell mondani miután visszaülsz az asztalhoz? (1 pont)

- Tempus ex

73.Igaz vagy Hamis (Válaszát indokolja), A Tempus ex kimondásával az összes fecske törlődik. (1 pont, felehető)

- Hamis, mert csak azok a fecskék törlődnek, amik távollét ideje alatt lettek felkenve

74.Igaz vagy Hamis (Válaszát indokolja), A Tempus ex csak akkor kell elhangoznia, ha lett fecske felkenve a távolét ideje alatt. (1 pont, felehető)

- Hamis, mert minden esetben el kell hangoznia

75.Milyen két figuracsoportot különböztetünk meg? (1 pont)

- Dicsőség és szégyen figura

76.Sorolja fel a dicsőség figurákat. (4 pont)

- nagy Schmollis, kis Schmollis, Dennewiss, ásaó

77.Sorolja fel a szégyen figurákat. (4 pont)

- p..., akasztófa, létra, szabó.

78.Igaz vagy Hamis (válaszát indokolja), Az összes dicsőségsfiguránál le kell innia azt az összes játékosnak. (1 pont, felehető)

- Hamis, mert az ásót csak az egyik páros issza.

79.A szégyenfigurákat kinek kell leinnia? (1 pont)

- Csak az egyik párosnak kell leinnia

80.Mikor lehet felkeni a nagy Schmollis dicsőség figurát? (1 pont)

- ha az első vagy utolsó ütés során 4 egyenértékű kanál jön ki, vagy a parti során egy ütésben 4 koca.

81.Melyik figura az, ha az első vagy utolsó ütés során 4 egyenértékű kanál jön ki, vagy a parti során egy ütésben 4 koca. (1 pont)

- nagy Schmollis

82.Mikor lehet felkeni a kis Schmollis dicsőség figurát? (1 pont)

- ha a parti során egy ütésben 4 egyenértékű kanál van.

83.Melyik figura az, ha a parti során egy ütésben 4 egyenértékű kanál van.

(1 pont)

- kis Schmollis

84.Mikor lehet felkeni a Dennewiss dicsőség figurát? (1 pont)

- ha a két fél ugyanannyi, azaz 60-60 pontot számol magának.

85.Melyik figura az, ha a két fél ugyanannyi, azaz 60-60 pontot számol

magának. (1 pont)

- Dennewiss

86.Mikor lehet felkeni a p... szégyen figurát? (1 pont)

- ha az egyik félnek egy értékes ütése sincs.

87.Melyik figura az, ha az egyik félnek egy értékes ütése sincs. (1 pont)

- P...

88.Mikor lehet felkeni az akasztófa szégyen figurát? (1 pont)

- ha az egyik félnek egyáltalán nincs ütése.

89.Melyik figura az, ha az egyik fél a parti során 2-14 pont közötti értéket számol. (1 pont)

- létra

90.Mikor lehet felkeni a létra szégyen figurát? (1 pont)

- ha az egyik fél a parti során 2-14 pont közötti értéket számol.

91.Melyik figura az, ha az egyik fél a parti során 15-29 pont közötti értéket számol. (1 pont)

- szabó

92.Mikor lehet felkeni a szabó szégyen figurát? (1 pont)

- ha az egyik fél a parti során 15-29 pont közötti értéket számol.

93.Melyik figura az, ha az egyik fél a parti során 30-59 pont közötti értéket számol. (1 pont)

- verés

94.Mikor lehet felkeni a verés figurát? (1 pont)

- ha az egyik fél a parti során 30-59 pont közötti értéket számol. Három verés alkot egy ásót.

95. Mikor kell leinni a felkent figurát? (1 pont)

- Felkenés után azonnal

96. Kinek kell leinni a szégyen figurát? (1 pont)

- Csak a vesztes félnek

97. Igaz vagy Hamis (Válaszát indokolja) A verést minden esetben le kell inni.

(1 pont, felezhető)

- Hamis, mert a verést csak akkor kell leinni, ha összejött belőle egy ásó

98. Melyik figurákat kell az összes játékosnak levonni? (1 pont)

- nagy Schmollis, Dennewiss

99. Igaz vagy Hamis, A nagy schmollist és a Dennewiss figurákat minden

játékosnak le kell vonni? (1 pont)

- Igaz

100. Sorolja fel azokat a figurákat, amiket egy teli kórsóval kell levonni.

(6 pont)

- nagy Schomllis
- kis Schmollis
- Dennewiss
- P...
- akasztófa
- ásó

101. Melyik az a figura, amit  $\frac{3}{4}$  korsó elfogyasztásával kell leinni?

(1 pont)

- létra

102. Mennyit kell inni egy létra felkenésénél? (1 pont)

- $\frac{3}{4}$  korsó

103. Melyik az a figura, amit  $\frac{1}{2}$  korsó elfogyasztásával kell leinni?

(1 pont)

- szabó

104. Mennyit kell inni egy szabó felkenésénél? (1 pont)

- $\frac{1}{2}$  korsó

105. Dicsőség figura felkenése után kinek kell kezdeni-e a nótát?

(1 pont)

- Akinek a mezőjébe fel lett kenve a figura / Aki elvitte az adott ütést

106. Szégyen figura esetén kinek kell intonálni az adott nótát?

(1 pont)

- Az inni készülő fél.

107. Melyik nótarészletnél kell elkezdeni leinni a nagy és kis Schmolliest figurát? (1 pont)

- „*S evezz tovább rajta!*”

108. Melyik nótarészletnél kell elkezdeni leinni a Dennewisst figurát?

(1 pont)

- „*Ez már azért túlzás*”

109. Melyik nótarészletnél kell elkezdeni leinni a p...-t figurát? (1 pont)

- „*Eltartani muszáj*”

110. Melyik nótarészletnél kell elkezdeni leinni az akasztófa figurát?

(1 pont)

- „*S lóg az akasztófán*”

111. Melyik nótarészletnél kell elkezdeni leinni a létra figurát? (1 pont)

- „*Íme mily' jó dolog*”

112. Melyik nótarészletnél kell elkezdeni leinni a szabót figurát? (1 pont)

- „*Húzd össze nadrágod*”

113. Melyik nótarészletnél kell elkezdeni leinni az ásót figurát? (1 pont)

- „*Részeges barátom*”

114. Ki az a profán? (1 pont)

- Játékban nem lévő személy

115. Ki jelenthet be érvénytelen egész Cerevist? (1 pont)

- A kár ezt egy profán is megteheti

116. Mit jelent a Renonsz? (1 pont)

- a kártyajátszmát érvénytelenné tevő tévedés, hiba.

117. Milyen Renonsz fejtákat ismer? (3 pont)

- Érvénytelen kör
- Érvénytelen Cereviszfigura
- Érvénytelen egész Cerevis

118. Milyen hibák révén lehet Érvénytelen Cereviszfigura Renonszt bejelenteni? (1 pont)

- Ha nem megfelelően lett felkenve a figura

119. Mik azok az okok amikor egy Érvénytelen Cereviszfigura Renonszt esetén a figura nem kerül törlésre? (4 pont)

- Ha egy figurát túl kevés anyaggal ittak le
- Ha a nóta nem megfelelő részénél isszák le a figurát
- Ha a figura leivását követően a játékos elfejezi azt mondani „repül” és nekifog egy következő figura leivásának

120. Hogy jelentesz be Renonszt? (2 pont)

- Az érvénytelenítő megfogja a Dredet és rábök vele a hibát vétő játékos mezejébe, a következő szavak kísérézetében: „*Egy és egy az kettő, és még egy az a kisszentszám, (Ide az indok: Érvénytelen cereviszfigura stb...)*”, majd megtörténik a hibavétésért a levonás

121. Milyen hibák révén lehet Érvénytelen egész Cerevist bejelenteni? (4 pont)

- Ha a Dred nem a megfelelő mezőben van
- Ha egy elszámolatlan figura marad a mezőben, de az ásót már leitták
- Ha minden Cerevisjátékos elhagyja az asztalt, anélkül, hogy elvinnék a Cerevisdredet
- Ha a figurákat profán krétával kenik fel, nem pedig a Cerevisdreddel

122. Mi egy egész Cerevis érvénytelenítésének konzekvenciája? (1 pont)

- Az, hogy az összes figurát még egyszer le kell inni a játékosoknak. Ha ez megtörtént a Dred visszaadható és a játék folytatható.

123. Mi történik, ha az Érvénytelen egész Cerevisz nem volt jogos?

- A szabálytalanul érvénytelenítő embernek az összes felkent Figurát le kell innia, de a Figurákat nem számolhatja el. A Figurákat tetszőleges sorrendben le lehet inni. Csupán arra kell ügyelni, hogy az ásókat nem szabad leinni, ha a saját mezelyükben Fecske is található.

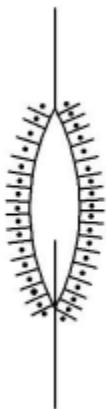
124. Igaz vagy Hamis (Válaszát indokolja) A figurák felkenése párosoktól független és mindenki a maga ütésének megfelelőt keni fel. (1 pont, felezhető)
- Hamis, mert A Figurák felkenésében a párosok minden tagja részt vesz. Az egyik játékosnak a dicsőségfigurákat, párjának pedig a szégyenfigurákat kell kennie.
125. Hova kell felkeni a Dennewiss figurát? (1 pont)
- A cereviszkorsóba
126. Ki keni fel a Dennewiss figurát? (1 pont)
- Mind a négy játékos
127. Mi a menete a Dennewiss figura felkenésének? (1 pont)
- Az utolsóként ütő játékos, a Cereviskorsónak saját mezőjébe eső bal sarkába berajzol egy fecskét, majd a Dredet lerakja e mellé. A baloldali szomszédja szintén rajzol egy fecskét a saját mezőjéhez tartozó bal sarokba, és ő is továbbadja a Dredet. Az utolsó két játékos is így tesz.
128. Igaz vagy Hamis (Válaszát indokolja) A Dennewiss figura felkenésekor a soron következő játékos elveszi az előző játékostól a dredet és ő is felrajzol egy fecskét a cereviszkorsóba. (1 pont, felezhető)
- Hamis, mert a Dredet a fecske felrajzolása után nem továbbadjuk, hanem a felkent fecske melé rakjuk le és onnan kell elvenni a soron következő játékosnak
129. A Dennewiss figura leszámolásánál elhangzik-e a „Repül” kifejezés? (Ha igen mien formában és hogy zajlik a leszámolás?) (1 pont, felezhető)
- Igen, Az első fecskét felkenő játékos, az elsőnek megrajzolt fecskétől balról jobbra haladva húz egy vonalat a következő fecskéig. És továbbadja a krétát, majd a többi játékosok is ugyanígy berajzolja a vonalakat.
130. Szabájos-e az a Dennewiss amelynek a vonal vagy a fecske része hozzáér a cereviszkorsóhoz vagy benne található csilaghoz? (1 pont)
- Nem, nem szabályos
131. Rajzolj egy Nagy Schmollist. (1 pont)



132. Rajzolj egy Kis Schmollist. (1 pont)



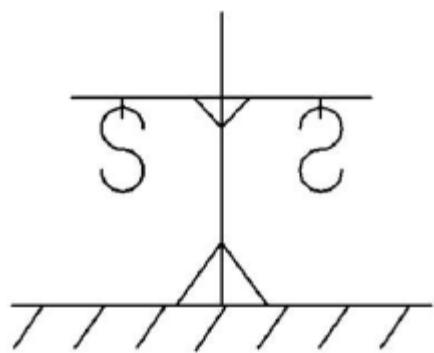
133. Rajzol egy P... (1 pont)



134. Igaz vagy Hamis, A P... a pontokat nem kötelező lerajzolni. (1 pont)

- Hamis

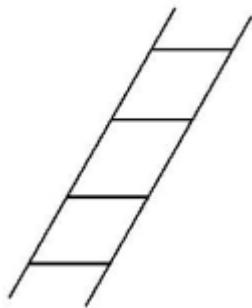
135. Rajzolj egy akasztótát (1 pont)



136. Igaz vagy Hamis, Az akasztófánál alul lévő vonalak számának 7-nek kell lennie minden esetben. (1 pont)

- Igaz

137. Rajzolj egy Létrát. (1 pont)



138. Hány foka lehet a létrának? (1 pont)

- min 3, max 7

139. Rajzolj egy Szabó figurát. (1 pont)



140. Igaz vagy Hamis, Az olló két szárának nem szükséges a középvonalon érintkeznie. (1 pont)

- Igaz

141. A figurákon mikor szabad vonalat keresztülhúzni? (1 pont)

- Akkor, ha egy figura már fel van kenve és a játék folyamán ismét egy ilyet sikerült kijátszani, úgy a figurán keresztülhúzott vonalak segítenek az elszámolásban.

142. Melyik figura nem kerül felkenésre azonnal a kijátszása után?

(1 pont)

- Dennewiss

143. A figurák leivása milyen szavak elhangzásával érvényesek

(Részletezze) (2 pont)

- A dal megfelelő részénél, mielőtt a figurát leszámoló játékosok elkezdenek inni, azt kell mondaniuk „*Repül*” vagy „*Repülnek*”. Csak ekkor számolható el érvényesen a figura. Az ivás befejeztével az ellenpár egyik játékosának azt kell mondania „*elszámolva*”.

144. Rajzoljon le egy verést. (1 pont)



145. Rajzoljon le egy Ásót. (1 pont)



146. Miből áll össze egy ásó? (1 pont)

- 3-rom verésből

147. Mikor fejezhető be a játék? (1 pont)

- Ha 3-rom ásó összegyűlt

148. Ha összegyűlt a 3-rom ásó, és a játékos úgy dönt, hogy be akarja fejezni a játékot ezt milyen mondat kíséretében teheti meg és hogyan? (2 pont)

- Ilyenkor az utolsó leivást követő „*Repül*” elhangzását követően az illetékesnek „*Cerevisia clausa sed nondum totaliter ex est*” szavak kíséretében be kell fejeznie a harmadik ásót, *majd le kell zárnia a teljes Cerevis mezőt*.

149. Ha összegyűlt a 3-rom ásó, és a játékos úgy dönt, hogy folytatni

akarja a játékot ezt milyen mondat kíséretében teheti meg és hogyan?

(2 pont)

- Ha a játékot folytatni szeretnék, a két vonalat „*Cerevisia clausa et nunc totaliert ex est*” szavakkal kell összekötnie. Ezt követően a játék befejezése a Cerevisezők megállapodásán múlik.

150. Igaz vagy Hamis (Válaszát indokolja) A játék, ha összegyűlt 3-rom ásó akkor a játékot muszáj befejezni. (1 pont, felehető)
- Hamis, mert Ha a játékot folytatni szeretnék, a két vonalat „*Cerevisia clausa et nunc totaliert ex est*” szavakkal kell összekötnie. Ezt követően a játék befejezése a Cerevisezők megállapodásán múlik.
151. Mik azok a fecskék? (1 pont)
- A fecskék a Cerevisjátékosok büntetésére szolgálnak
152. Hogy néz ki a játék során egy felkent fecske? (1 pont)
- x vagy kereszt
153. Mi az a fecske és hogy néz ki? (1 pont)
- A fecskék a Cerevisjátékosok büntetésére szolgálnak, a vétkesnek egy x-et (keresztet) kennek a területébe.
154. Ki és kinek lehet felkenni fecskét? (1 pont)
- Fecskét valamely Cerevisjátékos kenhet fel annak, aki vét a Cerevis valamely szabálya ellen
155. Milyen mondat elhangzásával lehet elkezdeni a fecske felkenését? (1 pont)
- „Egy és egy az kettő és még egy az a kisszentszám”
156. Mit kell mondani, ha a vétkes játékos felvilágosítást kér? (1 pont)
- „A felvilágosítás két fecskébe kerül.”
157. A felvilágosításra felkent 2 fecskét milyen mondat elhangzása mellett kenheted fel? (1 pont)
- „Egy és egy az kettő és még egy az a kisszentszám”
158. Hogyan kell közölni az okot a vétkes játékossal? (1 pont)
- Dredell a kézben mondani kell, hogy: - „Soha ne áruld el a kisszentszámot / nagyszentszámot / az anyagot stb.,
159. A vétkes játékos hogyan kér bocsánatot? (1 pont)
- „Elárultam a kisszentszámot / nagyszentszámot / az anyagot stb.
160. Igaz vagy Hamis (Válaszát indokolja) A vétkes játékosnak kötelező bocsánatot kérnie. (1 pont, felehető)
- Hamis, csak akkor kell bocsánatot kérni, ha felvilágosítást is kért

161. Ha a vétkes játékos nem kér felvilágosítást milyen mondattal fejezed be a fecskék felkenését? (1 pont)

- „A fecskét felkenem, és Dreddel a kezemben felvilágosítást adok: Soha ne áruld el...”

162. Írd le azokat a mondatokat, amik elhangoznak vagy elhangozhatnak a fecskék felkenésénél (Válaszát részletezzé) (5 pont)

- Felkenő játékos első mondata: „*Egy és egy az kettő és még egy az a kisszentszám*”
- Ha a vétkes kér felvilágosítást:
  - o A felkenő játékosnak kell mondani: „*A felvilágosítás két fecskébe kerül.*”
  - o Majd a felkenő játékos Dreddel a kézben közölni kell az okot: „*Soha ne áruld el a kisszentszámot / nagyszentszámot / az anyagot stb.,*”
  - o A vétkes kötelezően bocsánatot kér: „*Elárultam a kisszentszámot / nagyszentszámot / az anyagot stb.*”
- Ha a vétkes nem kér felvilágosítást:
  - o A felkenő játékos így folyezi be a fecskék felkenését: „*A fecskét felkenem, és Dreddel a kezemben felvilágosítást adok: Soha ne áruld el...*”

163. Mi történik, ha a fecske igaságtalanul lett felkenve? (1 pont)

- Ha valakinek igazságtalanul kentek fel fecskéket, és a sértettől nem vonják vissza a fecskéket, úgy ennek következtében a fecskéket méltatlanul felkenő játékosnak, az általa felkent számú fecskék dupláját kell felkenni.

164. Igaz vagy Hamis (Válaszát indokolja), Ha a fecske igaságtalanul lett felkenve akkor az, aki igaságtalanul felkente le kell innia az összes általa felkent fecskét. (1 pont, felezhető)

- Hamis, mert A felkent fecskék dupláját kell magának felkeni és nem kell azonnal leinni.

165. Menyi fecske fellel meg egy korsó sörénk? (1 pont)

- 7 darab fecske

166. Igaz vagy hamis (Válaszát indokolja), Egy korsó sör az 10 fecskének felel meg (1 pont, felezhető)

- Hamis, mert egy kórsós sör az 7 fecske

167. Menyi fecskének felel meg fél korsó sör? (1 pont)

- 3-rom darab fecskének

168. Igaz vagy Hamis (Válaszát indokolja), Fél korsó sör az 3-rom fecskének felel meg (1 pont, felezhető)

- Igaz, mert a játék szerint 7 egy teljes korsó annak a fele 3-rom

169. Mit kell mondani annak, aki leakarja inni fecskéit? (1 pont)

- „Röpül a (ide jön a megfelelő szám) fecském!”

170. Milyen mondatot kell megvárnia a fecskéit le ivó játékosnak, hogy érvényes legyen a leivás? (1 pont)  
- „Hagyd őket repülni!”
171. Mit kell mondani a fecskéket le ivó játékosnak miután leitta fecskéit? (1 pont)  
- „röpülnek”
172. A „röpülnek” ki fejezés hallatán mit kell mondani és mi a teendő annak a játékosnak, aki ezt mondta? (1 pont)  
- „leszámolva”, majd kitörli a büntetett leivott fecskét.
173. Igaz vagy Hamis (Válaszát indokolja), Akkor is érvényes a leivás, ha nem mutat rá a le ivó játékos a fecskéire, amiket leiszik (1 pont, felehető)  
- Hamis, mert csak akkor érvényes, ha dreddel a kézben rámutat a leinni kívánt fecskékre
174. Egyszerre maximum menyi fecskét lehet leinni? (1 pont)  
- Max 7 darab fecskét
175. Milyen mondatoknak kell elhangoznia a fecskék leivásánál. (4 pont)  
- Le ivó: „*Röpül a (ide jön a megfelelő szám) fecském!*”  
- Másik játékos: „*Hagyd őket repülni!*”.  
- Le ivó: „*röpülnek*”,  
- Másik játékos: „*leszámolva*”.
176. Igaz vagy hamis (Válaszát indokolja), A le ivó játékos magának egyáltalán nem törölhet ki fecskét. (1 pont, felehető)  
- Hamis, mert ha a „leszámolva” bemondó játékos az elsőt kitörölte utána a többöt a büntetett játékos is kitörölheti.
177. Igaz vagy Hamis (Válaszát indokolja), A fecskéket minden kör végén köteles a büntetett játékos leinni. (1 pont, felehető)  
- Hamis, mert a fecskéket bármikor le lehet inni, csak ahoz, hogy a játék véget érjen nem lehet a nyertes mezőben fecske.
178. Kit hívunk kibicnek? (1 pont)  
- Azt a személyt, aki az egyik Cerevisjátékos mellé leül, és mindazt, amit ez a játékos leiszik, azt ő is leissza.
179. Hogy hívjuk az, aki a játékos mellet ül és segíti őt, illetve passzívan játszik és tanulja a játékot? (1 pont)

- Kibic
180. A kibic mit kenhet fel egyedül a játék közben? (1 pont)
- Csak fecskét és az is csak egy másik kibic számára
181. Igaz vagy Hamis (Válaszát indokolja), A kibic dicsőség és szégyen figurát is felkenhet ütéstől függően. (1 pont, felehető)
- Hamis, mert csak fecskét kenhet fel
182. Mikor szálhat be a kibic a játékba? (1 pont)
- Akár a játék megkezdése után is de le kell innia a már felkent figurákat
183. Mi az a Krétaszabály? (1 pont)
- Ha játék közben a Dred már a végéhez közeledik, akkor egy új Dredet kell elővenni. A régi maradékát az új Dreden el kell koptatni, a játék csak ezt követően folytatódhat.
184. Ha fogyóban a dred mit kell csinálni? (1 pont)
- egy új Dredet kell elővenni. A régi maradékát az új Dreden el kell koptatni és utána lehet folytatni a játékot
185. Igaz vagy Hamis (Válaszát indokolja), Ha a Dred fogyóban akkor elég egy másikkal folytatni a játékot. (1 pont, felehető)
- Hamis, mert Ha játék közben a Dred már a végéhez közeledik, akkor egy új Dredet kell elővenni. A régi maradékát az új Dreden el kell koptatni, a játék csak ezt követően folytatódhat.
186. Mikor rajzolják körbe a cerevis asztalt? (1 pont)
- Amikor befejezik a játékot
187. Mi a cerevis játék vége? (mit kell tenni, illetve rajzolni) (2 pont)
- A kiürített Cereviskorsókat mindenki a saját mezőjébe fejjel lefelé lerakja, majd az utolsó ásó hegyétől kezdve, balról jobbra haladva, egy zárt hurkot kell rajzolni.
188. Mikor kell a cereviszkorsót ki inni és fejel lefelé a játékosmezőbe helyezni? (1 pont)
- A játék végén
189. Milyen irányba kell a bekerítést végezni? (1 pont)
- Ballról jobbra
190. Igaz vagy Hamis, A rajzolt hurokban minden figurának benne kell lennie (1 pont)
- Igaz

191. Igaz vagy Hamis, A játékot akkor is be lehet fejezni, ha van még felkenve fecske valamelyik játékosnál (1 pont)  
- hamis
192. Mikor lehet a cereviszt a kocsma falára vagy plafonjára felrakni. (1 pont)  
- ha legalább 3 ásót és minden figurából egyet-egyet tartalmaz
193. Mit kell feltüntetni a felkent cerevis mellet? (1 pont)  
- A játékosok neveit és a kocsma nevét is.
194. Igaz vagy Hamis (Válaszát indokolja), Körbe rajzolás után a saját mezőjét a játékosnak kötelező meghosszabbítania. (1 pont, felehető)  
- Hamis, mert csak szokás
195. Felcserélhetik e a helyüket a kibic és a játékos? (1 pont)  
- igen fel
196. A kibic bármikor távozhat az asztaltól? (válaszát részletezze) (1 pont)  
- A kibic belépése után nem távozhat az asztaltól csak az erre vonatkozó szabálynak megfelelően
197. Mit tettek lehetővé az akadémikusok a kibicek bevonásával?  
(1 pont)  
- Azt, hogy a balekok is beléphessenek a játékba.
198. Érvénytelen cerevisznek tekinthető-e az, ha 3-rom ásó után nincs befejezve a játék (válaszát részletezze) (2 pont)  
- Nem tekinthető érvénytelen cerevisznek mivel a megfelelő mondatokkal a játék akár a végtelenségig is játszható
199. Írja le a cerevisznóta kezdő sorát (1 pont)  
- „Ha cimborák között Nem fogy ki a söröm”
200. Igaz vagy Hamis a kibic csak kibicnek kenhet fel fecskét (1 pont)  
- Igaz
201. Akar szóban tudásáról számot adni? ( $\infty$  pont)  
- igen mindenféleképpen

Jó tanulást és felkészülést!

Vivát Cerevis!  
Vivát Társas Társaság Asztaltársaság!

Lengyel János a.  
Az anyag lovas