

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor a pakli elfogyott.

Számoljátok meg, hány kártyát sikerült kitalálnotok, és hasonlítsátok össze az alábbi **értékeléssel**:

KITALÁLT KÁRTYÁK	ÉRTÉKELÉS
13	Tökéletes játék! Meg tudjátok ismételni?
12	Lenyűgöző! Büszkéek lehettek magatokra!
11	Fantasztikus! Ez megér egy kis ünneplést!
9-10	Azta, egyáltalán nem rossz!
7-8	Átlagos pontszám. Képesek vagytok többre?
4-6	Kezdetnek jó. Próbáljátok újra!
0-3	Próbáljátok újra és újra és újra.

SZABÁLYOK 3 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

3 játékos esetén is a fenti szabályokat használjátok, az alábbi változtatással:

A játék elején minden játékos **két táblát kap**. Amikor kulcsszavakat választotok, **minden játékos mindkét táblára írhat**. Így egy helyett fejenként **2 kulcsszavatok** lesz.

Az azonos kulcsszavakat ugyanúgy töröljétek le a Kulcsszavak összehasonlítása fázisban.



KÉSZÍTŐK

Tervezők: **Ludovic Roudy** és **Bruno Sautter**
Fejlesztés: « **Les Belges à Sombreros** »
aka **Cédric Caumont** & **Thomas Provoost**
Szerkesztési asszisztens: **Virginie Gilson** és **Pierre Berthelot**
Művészeti vezető: **Alexis Vanmeerbeek**
Grafika: **Éric Azagury** és **Florian Poulet**
Magyar fordítás: **Trásy Zsolt**
Repos Team: **Nicolas Boseret**, **Thomas Vermeir**, **Guillaume Pilon**, **Cédric Chevalier**, **Géraldine Volders**, **Nicolas Pastor**, **Nastassja Vandepeutte**, **Nicolas Koenig**, **Régis Van Cutsem** és **Winnie Kenis**.
Külön köszönet a lektorálásért **Philippe Gérardnak** és **Charlotte Van Driesschének!**

© REPOS PRODUCTION 2018 FOR ALL VERSIONS.
ALL RIGHTS RESERVED UNDER EXCLUSIVE LICENCE
TO REPOS PRODUCTION.

Repos Production SRL
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brüssel – Belgium
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com
Importálja: **GémKer-Gémklub Kft.**
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu • info@gemker.hu
A játék csak magánjellegű szórakozásra
használható.



A JÁTÉK CÉLJA

A Csak egy kooperatív partijáték.
Együttműködve vagytok, így próbáltok minél több pontot elérni!

A játék során együtt segítitek majd a soron lévő játékosot rávezetni egy titkos szóra az állványaitokra írt kulcsszavak segítségével.

A kulcsszavaknak minél eredetibbnek kell lenniük, ugyanis ha ugyanazt a szót írjátok le, mint valamelyik játékosé, akkor a szót még azelőtt le kell törölnötök, hogy a soron lévő játékos láthatná.

A játék végén a pontszámotok a játék során kitalált szavaitok száma alapján alakul majd.

TARTOZÉKOK

- 110 kártya
- 7 tábla
- 7 letörölhető filctoll
- Ez a játékszabály



ELŐKÉSZÜLETEK

- 1) Keverjétek össze a kártyákat, és húzzatok 13 lapot. Ezeket tegyétek az asztal közepére, így egy paklit kialakítva. A megmaradt kártyákra nem lesz szükségetek, tegyétek vissza azokat a dobozba.
- 2) Mindenki vegyen magához egy táblát és egy filctollat.
- 3) Válasszátok ki a kezdőjátékosot.

A JÁTÉK MENETE

A játék egymást követő fordulóból áll, és akkor ér véget, ha a kártyapakli elfogyott.
Minden forduló **4 fázisból** áll.

1 A TITKOS SZÓ KIVÁLASZTÁSA

A soron lévő játékos felhúzza a legfelső kártyát **anélkül, hogy megnézné**, a táblájára helyezi úgy, hogy **csak a többi játékos** lássa a szavakat. (Az állvány egyik felére rá lehet tenni a kártyát.)



A játékos ezután mond egy számot **1 és 5 között**, ezzel meghatározva, hogy melyik titkos szót kell majd kitalálnia.

Megjegyzés: Ha a játékosok nem ismerik a választott szót, kérhetik az aktív játékost, hogy válasszon másikat.

2 KULCSSZAVAK VÁLASZTÁSA

Anélkül, hogy beszélgetnétek vagy **megmutatnátok egymásnak**, mindnyájan írjatok le egy kulcsszót a táblátokra. A kulcsszó **egyetlen szóból** állhat.

Megjegyzés: egy szám, betűszó, hangutánzó szó vagy különleges karakter mind szónak számít.

Példa: Bond kitalálásához segíthet a „007”, a telefonhoz megengedett kulcsszó a „Riiing” vagy az „SMS”, Amerika kitalálásához pedig szabályos kulcsszó a „\$”.

Szabálytalan kulcsszavak:

- A titkos szó **leírása másképpen**.
Példa: A „póló” szóra szabálytalan kulcsszó a „pala”.
- A titkos szó leírása **idegen nyelven**.
Példa: Az „autó” szóra szabálytalan kulcsszó a „car”.
- A titkos szó leírása **azonos szótövből** képzett szóval.
Példa: A „herceg” szóra szabálytalan kulcsszó a „hercegnő”.
- Egy **kitalált** szó.
Példa: A cukorka szóra szabálytalan kulcsszó az „édeskedés”.
- Egy olyan szó, mely **kiejtésében hasonló, de jelentésében eltér** a titkos szótól.
Példa: A „kalap” szóra szabálytalan kulcsszó az „alap”.

3 KULCSSZAVAK ÖSSZEHASONLÍTÁSA

Miután minden játékos leírta a kulcsszavát, az **aktív játékos** becslukja a szemét.

Ekkor mindenki más megfordítja a tábláját, ezzel a többi játékos számára is láthatóvá téve a rajta lévő szót. **Nézzétek meg a szavakat, és minden azonos vagy szabálytalan kulcsszót tartalmazó táblát fordítsatok képpel lefelé, hogy ne látszódjon a rajta lévő kulcsszó.**



Azonos kulcsszavak:

- Két **azonos kulcsszó**.
Példa: A „kredenc” és a „kredenc” két azonos kulcsszó.
- **Azonos szótövi** szavak változatai.
Példa: a „lát” és a „látvány” azonos szótövi szavak.
- **Ugyanazon szó változatai:** többes szám, nembeli eltérés és a szó elírása nem számít különbségnek.
Példa azonos kulcsszavakra: „ablak” és „ablakok”, „színész” és „színésznő”, „Batthyány” és „Battyányi”.

Megjegyzés: Ha minden kulcsszó szabálytalan, akkor tegyék vissza a kártyát a dobozba, és ugorjatok a kör vége fázisra.

4 TIPP

Miután az azonos és szabálytalan kulcsszavakat letöltötték, az **aktív játékos** kinyithatja a szemét, és **tippelhet** egyet a titkos szóra a látható kulcsszavak segítségével. Csak **EGYETLEN TIPPJE** lehet.

EREDMÉNY:

Siker

Ha az aktív játékos **helyesen tippelt**, tegyék a kártyát **képpel felfelé** a pakli mellé.

Kudarc

Ha a játékos rosszul tippelt: tegyék vissza a dobozba az **aktuális kártyát** és a **pakli legfelső kártyáját**.

Passz

Ha az aktív játékos úgy dönt, hogy **inkább passzol**: tegyék vissza a dobozba az **aktuális kártyát**.

Megjegyzések:

- Ha az aktív játékos **tippje hangzásra azonos a titkos szóval, a tipp helyesnek minősül.**
- Ha az aktív játékos az utolsó körben ad rossz tippet, akkor a legutóbb helyesen kitalált kártyát is tegyék vissza a dobozba.

FORDULÓ VÉGE:

Az aktív játékostól balra lévő lesz a következő aktív játékos, és új forduló veszi kezdetét.

Megjegyzés: minden forduló végén töröljétek le a táblákat.