

KÉTSZEMÉLYES JATEK

Ha csak ketten vagytok, játszhattok egy csapatban. Ez a kétszemélyes változat nagyobb társaságban is működik, ha a játékosok nem szeretnék egymás ellen játszani. Ilyenkor egy szimulált ellenfél ellen próbálunk jó eredményt elérni.

A játék előkészületei a szokásosak. Az egyik játékos a kémfőnök, a másik (vagy a többiek) a kém(ek). A másik csapatnak nincsenek játékosai, de az ő ügynökkártyapaklijukra is szükség lesz.

A ti csapatotok kezd – Figyeld arra, hogy olyan kulcskártyát válassz, amellyel ki lesztek a kezdőcsapat.

Amikor sorra kerültek, játszotok a szokásos módon. Próbáljatok nem kapcsolatba lépni az ellenfél ügynökeivel és a bérgyilkossal.

A kémfőnök cselekszik az ellenfél csapata nevében is: amikor „ők” kerülnének sorra, lefedi az egyik szavukat egy ügynökkártyájukkal. Mivel a kémfőnök választja ki, hogy melyik szót fedje le, lehet némi stratégiát is belevinni ebbe a döntésbe.

Ha a csapatod kapcsolatba lép a bérgyilkossal, vagy ha az ellenfél összes ügynökével megtörtént a kapcsolattétel (le vannak fedve az ellenfél ügynökkártyáival), elveszítitek a játékot. Nem kaptok pontot.

Ha a csapatotok nyer, annyi pontot kaptok, ahány ügynökkártya maradt az ellenfél paklijában.

Megjegyzés: a pontszámotokat egyrészt az befolyásolja, hogy hány körre volt szükségetek a győzelemhez, másrészt hogy az ellenfél hány ügynökével léptetek véletlenül kapcsolatba.

- | | |
|---|--|
| 8 | Ezt... nehéz elhinni. |
| 7 | Mission impossible. |
| 6 | Ez elképesztő! |
| 5 | Az MI6 hívti fog titeket. |
| 4 | Ilyenek a profi ködfejtők. |
| 3 | Egyezettetek az óráitokat. |
| 2 | Nem rossz. De ennél jobbat is tudtok. |
| 1 | Hát, a kis győzelem is győzelem, nem igaz? |

VLAADA CHVÁTIL

FEDŐNEVEK

SZIGORÚAN
TITKOS

JÁTEK A
SZAVAKKAL



HÁROMSZEMÉLYES JÁTÉK

Ha a három játékos szeretne egyazon csapatban játszani, akkor a fent részletezett módon mehetnek. Ha két játékos egymás ellen akar játszani, lehetőség van arra is, hogy ők legyenek a kémfőnökök, a harmadik játékos pedig mindkettőjük kemje.

Az előkészületek és a játék menete a szokásos módon zajlik, leszámítva, hogy egyetlen kém dolgozik mindkét oldalnak. (Mint a kémek a valós életben!) A győztes kémfőnök személye a szokásos módon dől el. A kém megpróbál mindent megtenni mindkét oldal érdekében.

Online játéklehetőség és további információk a játékról a www.codenamesgame.com oldalon található.

Tervező: Vlaada Chvátil

Illusztrációk: Tomáš Kučerovský

Grafikai tervezés: Filip Murmak

Fordítás: Molnár László (Lacxox)

© Czech Games Edition
2015. július
www.CzechGames.com



Külön köszönet: hitveseinknek és gyermekeinknek, a Brnói Társasjátéklubnak, Paulnak és barátainak, Jasonnek és a családjának, Laadineknek és a játéklubjának, Ditanak és a STOH játéklubnak, és annak a sok jó embernek a Czechgamingnél és akik játszottak a Gathering of Friends, MiSCoN, Herni vikend, Severské hrani, Stahleck, UK Games Expo és egyéb játékos eseményeken. A tesztelés során előjövő ötletes utalásokat kifejezetten inspirálóan hatottak. Köszönet továbbá a magyar szökesztel összeállításáért a Gem Klub csapatának.

11731216 / NOB 210746



Szabálymagyarázó
video



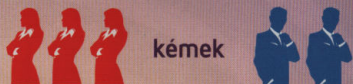
ELŐKÉSZÜLETEK

A játékosokat két, hasonló méretű és képességű csoportra osztjuk. Legalább négy játékosra (kettő kétszemélyes csapatra) van szükség egy alapjátékhoz, olyanhoz, amilyennek a szabályait a következőkben ismertetjük. A két- és háromszemélyes játékváltozatok szabályai a hátlapon találhatóak.

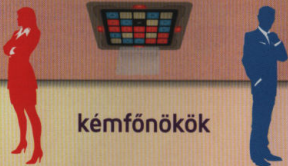
Mindkét csapat tagjai választanak maguk közül egy kémfőnököt. A két kémfőnök az asztalnak egyazon oldalára üljön le. A többi játékos az asztal túlsó oldalán foglaljon helyet, ők lesznek a kémfőnökök csapataiba tartozó kémek.

Válasszatok véletlenszerűen 25 fedőnévkártyát, és helyezétek ezeket a táblára 5x5-ös elrendezésben.

Figyelem! Miközben keveritek a fedőnévkártyákat, néha fordítsátok fel a pakli felét, ez alaposabban összekeveri majd a szavakat.



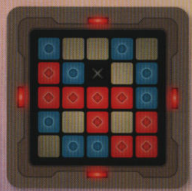
kémek



kémfőnökök

A KULCS

Minden játszmaához tartozik egy kulcs, amely felfedi az asztalon fekvő kártyákon látható fedőnevekhez tartozó titkos személyazonosságokat. A kémfőnökök véletlenszerűen válasszanak ehhez egy közös kulcskártyát, és csúsztassák azt a kis tartóba maguk elé, középre. A lap bármelyik fele állhat felfelé. Ne gondolkodjatok rajta egy pillanztól sem. Csak csúsztassátok be a kártyát a tartóba. És ne hagyjátok, hogy a többi kém láthassa.



A kulcs az asztalon látható 5x5 kártyát jelképezi. A kék négyzetek a Kék csapat által kitalálendő szavakra (kék ügynökökre) mutatnak. A piros négyzetek a Piros csapat által kitalálendő szavakat jelölik. A fekete színű négyzetek ártatlan járőrelők, a fekete négyzet pedig bérgyilkos, akivel egyáltalán nem szabad kapcsolatba kerülni!

A KEZDŐCSAPAT



A kulcskártya szélén látható négy fény határozza meg, hogy melyik csapatnak kell kezdenie. A kezdőcsapatnak 9 szót kell kitalálnia. A másiknak 8-at. A kezdőcsapat adja meg a játék első kulcsszavát.

ÜGYNÖKKÁRTYÁK

8 piros ügynök



8 kék ügynök



A piros kártyákat a Piros kémfőnök kapja meg, és ezeket egy pakliban maga elé helyezi. A kék ügynökkártyák paklijának a Kék kémfőnök előtt kell lennie. Ennek segítségével mindenki emlékezhet arra, hogy melyik csapattal van.

1 kettős ügynök



A kettős ügynök ahhoz a csapathoz tartozik, amelyik a játékot kezdi. Fordítsátok ennek a csapatnak a színére. Az adott játszma során ennek a csapatnak az ügynökkártyái közé fog tartozni.

7 ártatlan járőrelő



1 bérgyilkos



Az ártatlan járőrelő kártyák és a bérgyilkos olyan helyre kerüljenek, ahol mindkét kémfőnök könnyen elérheti őket.

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A kémfőnökök ismerik mind a 25 ügynök valódi személyazonosságát. Csapattársaik csak az ügynökök fedőnevét ismerik.

A kémfőnökök felváltva utalnak egyszavas célzásokkal az ügynökeikre. Egy célzás (kulcsszó) több szóra is utalhat egyszerre az asztalon. A kémek megpróbálják kitalálni, hogy a főnökük melyik szóra utalt. Amikor egy két-hosszú szóhoz, a kémfőnök felfedi annak titkos személyazonosságát. Ha ez az illető az adott csapat ügynökei közül való, a kémek tovább tippelhetnek. Máskülönbén a másik csapat következik. Az első csapat, amelyiknek sikerül kapcsolatba lépnie az összes ügynökével, megnyeri a játékot.

A JATEK MENETE

A csapatok felváltva követik egymást. Az a csapat kezd a játékot, amelynek színét a kulcskártya szélein a 4 fény jelzi.

KULCSSZÓ MEGADÁSA

Ha te vagy a kémfőnök, megpróbálsz kitalálni egy olyan kulcsszót, utalást, amely kapcsolódik néhány olyan szóhoz (fedőnévhez), amelyet a te csapatod próbál kitalálni. Ha úgy gondolod, megfelelő kulcsszót találtál, ezt kimondod. Mondasz egy számot is, amely azt jelzi a csapattagjaidnak, hogy hány fedőnév kapcsolódik a kulcsszavához.

Példa: A szavaid között megtalálható a DIÓ és a LEVÉL. Mindkettő *fán* nő, ezért azt mondom, *fá*: 2.

Nyugodtan meghadhatod olyan kulcsszót is, amely csak egyetlen szóra céloz (pl. *kesu*: 1), de nagyobb az élmény, ha megpróbálsz 2-t vagy többet meghatározni vele. Egyetlen utalással négy szót sikeresen felfedetni hatalmas teljesítmény.

Egyetlen szó

A kulcsszavad egyetlen szó lehet. Nem adhatd meg semmi további segítséget. Például ne mondd azt, hogy „Ez talán határeset, de...!” A Fedőnevek című játékkal játszol. Minden kulcsszó, amit mondasz, egy kicsit határeset.

A kulcsszavad nem lehet olyan fedőnév, ami az asztalon látható. A későbbi körökben azonban némelyik fedőnévet már eltakarjátok, így egy olyan kulcsszó, amely jelenleg nem szabályos, később szabállyá válhat.

KAPCSOLATBA LÉPÉS

Amikor a kémfőnök megad egy utalást, a kémei megpróbálják kitalálni, ez mit jelent. Megvitatathják egymás között, de a kémfőnöknek ezt rezzenéstelen arccal kell hallgatnia. A kéme azzal jelzik a hivatalos tippjüket, hogy az egyikük megérinti az egyik fedőnévet az asztalon.

- Ha a kém a **saját csapatához tartozó kártyát** érint meg, a kémfőnök lefedi ezt a kártyát egy ügynökkártyával a csapat színében. **A csapat megpróbálhat megtalálni egy újabb szót (de nem kap újabb kulcsszót).**
- Ha a kém egy **ártatlan járókelőt** érint meg, a kémfőnök lefedi azt egy ártatlan járókelő kártyával. **Ezzel a csapat köre véget ér.**
- Ha a kém a **másik csapathoz tartozó kártyát** érint meg, erre a kártyára a másik csapat egyik ügynökkártyája kerül. **Ezzel a csapat köre véget ért** (és sikerült a másik csapatnak segíteniük).
- Ha a kém a **bérgyilkost** érinti meg, a szóra rákerül a bérgyilkoskártya. Ezzel a játék véget ért! **A bérgyilkossal kapcsolatú létesítő csapat lett a vesztes.**

Tipp: Mielőtt kimondanád a kulcsszót, győződj meg róla, hogy nem kapcsolható a bérgyilkoshoz!

A tippok száma

A kémsapatnak mindig legalább egyet kell tippelnie. Rossz tippек esetén azonnal véget ér a kéme köre (vagyis a másik csapaton a sor), de ha a saját csapatuk színéhez tartozó szót sikerül találniuk, folytathatják a tippelgetést.

Bármikor abba hagyhatjátok a tippelgetést, de általában igyekeztek annyi szót megtalálni, amennyit a kémfőnök mondott. Néha pedig vágyat érezhettek rá, hogy **eggyel többel** is megpróbálkozzatok:

Példa: A Piros csapat első kulcsszava *fá*: 2 volt. A Piros kém a GYÜRŰ és a LEVÉL szavakra szeretett volna tippelni (előbbre a fák évgyűrűi, utóbbira a levelei miatt). Elsőként a GYÜRŰ szóra szavazott. Ez azonban egy ártatlan járókelőre utalt, így már nem tehetett próbát a LEVÉL szóval.

A Kék csapat következett, és ki is találták két szót. Újra a Piros csapat következik.

A Piros kémfőnök azt mondja, *folyó*: 3. A Piros kém biztos benne, hogy a DUNA egy folyó, ezért ezt a kártyát érinti meg. A kémfőnök ezt lefedi egy piros ügynökkártyával, így a Piros kém tovább próbálkozhat. A folyó Vízből van, ezért most ezt a fedőnévet érinti meg. Ez is piros, tehát újra jöhet.

A Piros kém nem biztos benne, hogy mi lehet a harmadik szó a *folyóval* kapcsolatban. A LEVÉL kártyát választja. Ennek semmi köze a *folyóhoz*. Ezt az előző kulcsszó miatt tippelte.

A LEVÉL piros szó. A kém három jó tippet adott le a *folyó*: 3 kulcsszó megadása után. Lehet még egy utolsó tippje. Megpróbálhatja megtalálni a harmadik szót a *folyóra*, vagy a másik szót a *fára*. Vagy itt meg is állhat, és hagyhatja, hogy a Kék csapat következzen.

Csak egy extra tipp leadására van lehetőség. A fenti példában a Piros kémnek 4 próbálkozása lehet, mert a kémfőnök 3-at mondott. Amikor a kéme azzal mondják, befejezték a tippelgetést (vagy amikor rosszul tippelnek), a másik csapaton van a sor.

A JÁTÉK TOVÁBBI MENETE

A kémesterek felváltva adnak meg kulcsszavakat. A kémester kulcsának hallatán a kémesterek elkezdenek tippelni. A körük véget ér, amikor rosszul tippelnek, megállnak, vagy elérik a tippelhető maximumot. Ekkor a másik csapat köre következik.

A JÁTSZMA BEFEJEZÉSE

A játék akkor ér véget, amikor az egyik csapat összes szavát sikerült lefedni. Ez a csapat megnyeri a játékot.

Lehetséges a másik csapat körében nyerni, ha ök tippelik meg a mi utolsó szavunkat.

A játék korábban is véget érhet, ha egy kém kapcsolatba lép a bérgyilkossal. Ennek a kémnek a csapata elveszti a játékot.

A következő játék előkészítése

Mások is akarnak kémfőnökök lenni? A második játszma előkészítése igen egyszerű. A fedőneveket eltakaró kártyákat vegyétek vissza, külön paklikat alkotva belőlük. Fordítsátok fel a 25 fedőnévkártyát, az új kémfőnökök húzzanak új kulcslapot, és már mehet is a játék!

BÜNTETÉS A NEM SZABÁLYOS KULCSSZAVAKÉRT

Ha egy kémfőnök nem szabályos utalást ad meg, a csapat köre azonnal véget ér (a másik csapat kémfőnökén van a sor). További büntetésként a másik csapat kémfőnöke letakarhatja a saját csapatához tartozó egyik szót egy ügynökkártyával, mielőtt megadná a következő kulcsszót. De ha senki nem veszi észre vagy jelzi, hogy a kulcszó nem szabályos, akkor szabályosnak számít.

PÓKERARC, PÓKERARC!

A kémfőnöktől elvárás, hogy pókerarcot vágjon. Ne nyúlj semelyik ügynökkártyapakli felé, miközben a csapatod még csak hangosan gondolkodik a szavakon. Amikor egy csapattagod megérint egy szót, ellenőrizd le a kulcskártyádon, és tartsd le a szót a megfelelő színű kártyával. Amikor a csapattagod megfelelő színű szót választ, tegyél úgy, mintha pontosan erre a szóra gondoltál volna. Akkor is, ha nem.

Ha kém vagy, az asztal nézd, miközben tippelni próbálsz. Ne nézz bele a kémfőnök szemébe találgatás közben. Ezzel elkerülhetők a nonverbális segítségék.

Ha az információd kizárólag arról szól, amit egyetlen szó és egy szám meghatározhat, akkor játszol a játék szellemének megfelelően.

MIRE VALÓ A HOMOKÓRA?

Bocsánat. Majdnem elfelejtettük. Tudod, nem gyakran használjuk a homokórát.

Ha egy játékos túl sokáig gondolkodik, bármelyik játékos megfordíthatja a homokórát és megkérheti a lassú játékos, hogy hozza meg a döntését, mielőtt lejár az idő.

Ha nem tudsz dönteni, akár magadra is használhatod a homokórát. Ha az idő lejártá előtt nem találsz jó kulcsszót, adj meg egy olyat, amely csak egyetlen szóra, a legnehezebben elzoható szavadra utal, és gondolkodj tovább, amíg a másik csapaton van a sor.

Ha szigorú időkorlátokkal szeretnétek játszani, letölthetitek a stopperit is kínáló alkalmazásunkat a codenamesgame.com oldalról.

SZABÁLYOS KULCSSZAVAK

Sokféle szabályt teszteltünk. Vannak, akik bizonyos szabályokat szeretnek. Vannak, akik más szabályokat szeretnek. Tegyetek próbát különféle változatokkal, hogy kitalálhassátok, mit szeret a társaságotok.

ALAPVETŐ SZABÁLYOK

Bizonyos kulcsszavak azért nem szabályosak, mert a játék szellemiségével ellentétesek.

A kulcsszavadnak a szavak jelentéséről kell szólnia. Nem használhatod a kulcsszavadat a szóban szereplő betűknek vagy a szavak pozíciójának leírására. A só nem megfelelő kulcsszó a KOPORSÓRA. A DÉL és DÍO szavakat nem kötheted össze egy olyan kulcsszó megadásával, hogy *d: 2* vagy *három: 2*. Azonban...

A betűk és számok elfogadható kulcsszavak, ha a jelentésre utalnak. Használhatod például az *Ó: 2* utalás a KOR és LÁB szavakra. A *nyolc: 2* megfelelő lehet például a PÓK és POLIP szavakhoz.

A kulcsszó után mondott szám nem használható utalásra. A *citrus: 8* szabálytalan utalás arra, hogy NARANCS és POLIP.

Magyarul kell játszani. Más nyelven mondott szó csak akkor elfogadható, ha azt a társaság egyébként is használná magyar mondatban (főként a magyar nyelvben használt idegen szavakról van szó). Például a *police: 2* nem elfogadható utalás a RENDŐR és LONDON szavakra, de ha az együttessre gondolunk, a GITÁR és LONDON szavakra megfelelhet a szabályoknak.

Semmilyen formában nem mondatsz ki olyan szót, ami a táblán látszik. Amíg a VOLT szót le nem fedí egy kártya, nem mondatsz olyanokat, mint *van, voltak, elvoltunk, kivoltál*.

Nem mondhatod ki egy asztalon látható összetett szó egyik szórészt sem. Amíg a HOEMBER nincs lefedve, nem mondhatod azt, hogy *há, ember, hákorta* vagy *Esőember*.

NE LEGYÉL TÚL SZIGORÚ

A LOCH NESS szóba a „loch” szó szerint tavat jelent, de ez nem általános tudás Magyarországon, így a szó például tökéletesen elfogadható kulcsszó a LOCH NESS kapcsán. És aki azt állítja, hogy a *tör* szó nem használható, amíg az asztalon látszik a TÖRPE, csak kötőzködni akar.

Amit az ellenfél kémfőnöke elfogad, az a kulcsszó nem szabálytalan. Ha nem vagy biztos benne, hogy elfogadható-e, kérdezd meg őt (halkan, hogy mások ne hallják).

HASONLÓ SZAVAK ÉS TOLDALÉKOK

A magyar nyelvben ritkán, de előfordulnak azonosan ejtett, ám máshogy írott és mást jelentő szavak. Ilyen például a *só* és a *show*.

Az egyformán hangzó, de mást jelentő és máshogy írott szavak különböző szavaknak számítanak. Így például nem használhatjuk a *só* kulcsszót egyszerre a LEVESre és a KONCERTre, a *blúz* a RUHÁra és KONCERTre stb.

Az azonos alakú, de többjelentésű szavak egy szónak számítanak. Például a *fűz* igeiként főnévként is értelmes, tehát például a *fűz: 2* megfelelő utalás a GYÖNGY és FA szavakra.

Szabad betűzni. Ha bármikor félreérthető lenne vagy félreértést okozhatna a kulcsszó kifejtése, meg szabad ismételni betűzve, pl. *b-a-ly*. Ha valaki kéri, akkor pedig kötelező betűzni, amire akár az ellenfél kémfőnökének segítségét is kérhetjük.

Tipp: A betűzés nemcsak a félreérthető szavak miatt lehet fontos – lehetséges például, hogy egy zajos szobában egyszerűen nem érthető, amit mondunk.

A toldalékok használatát mérsékeljétek. A magyar, „ragasztó” nyelv különlegessége, hogy egy szónak ezerféle változata létezik a különféle toldalékok, ragok, jelek, képzők miatt. Ezek használatát nem tilthatjuk, de javasoljuk visszafogott alkalmazásukat. Nemcsak azért, mert a fentiekhez hasonló *fogjuk/foglyuk* problémák ezekkel fokozottan előfordulhatnak, de azért is, mert leleményes kémfőnökök a korlátozott fantáziánkkal el sem képzelhető módon fordíthatják ezt az eszközt a játék szellemisége ellen.

Néha egyéni szabályok meghozatalára lehet szükség arról, hogy milyen utalás szabályos és milyen nem. Különböző társaságok lehet, hogy különbözőképpen szeretnék játszani a játékokat.

Összetett szavak

A magyar nyelvben vannak kötőjeles és kötőjel nélküli összetett szavak. A *játékszabály* egy szóba írandó, a *társasjáték-gyűjtemény* kettőbe. Elvileg csak a *játékszabály* lehet megfelelő egyszavas utalás. Egyébként is javasoljuk, hogy többszörösösen összetett szavakat ne használhassanak a kémfőnökök – egy *lakástakarek-nyereménybetétkönyv* a benne foglalt szavakkal akár rengeteg fedőnévre is utalhatna egyszerre, ami igazságtalan előnyhöz juttathatná a csapatot.

A társaság azonban dönthet úgy, hogy bármilyen fajta (egyszerű, kötőjeles, többszörös) összetett szavakat is használhatnak a kémfőnökök. Új összetett szavak kitalálását viszont semmi esetben ne engedjük. Az *Úrdinó: 2* nem szabályos utalás a CSILLAG és T-REX párosra.

Tulajdonnevek

A tulajdonnevek használata – a többi szabály betartásával – engedélyezett. Az *Attila* szó szabályos utalás, de lehet, hogy pontosítani szeretnénk, hogy *József Attilára* vagy mondjuk *Pataky Attilára* gondolunk. Ha a társaságban egyetértés van e tekintetben, akkor az ilyen többszavas tulajdonneveket is szabad kulcsszövekként használni. Ezzel akár irodalmi vagy filmcímek is engedélyezhetők, pl. a *három testőr*. De ha nem engedélyezzük a többszavas tulajdonneveket, akkor is tehetünk kivételeket az olyan földrajzi nevekkél, amilyen pl. *New York*.

PROFI UTALÁS: NULLA

A *0* használható az utalás szám részeként. Például az *indian: 0* azt jelenti, „Az egyik szónak sincs köze az *indianhoz*.”

Ha a szám *0*, a tippék számára vonatkozó szokásos korláttal nem kell foglalkozni. A kémeK annyi szóra tippelhetnek, amennyire csak akarnak. Egy szóra azért ebben az esetben is legalább tippelniük kell.

Ha nem teljesen érted, mi lehet a jó ebben, ne aggódj. Idővel rá fogsz jönni.

RUGALMAS SZABÁLYOK

A kémfőnökök azonban ebben az esetben sem találhatnak ki új tulajdonneveket, még olyanokat sem, amelyekről kiderül, hogy tényleg léteznek. A *Kup Lung: 2* nem elfogadható utalás a PEKING és AUTÓ párosra.

Mozaikszavak

A *CIA* vagy *KGB* gyakorlatilag nem egy szó. De remek kulcsszó. A társaság dönthet úgy, hogy elfogadja a mindenki által használt betűszavakat és szóösszevonásokat, mint amilyen például az *ELTE*, *Elmú* vagy *urh*. Az olyan szavak pedig, mint a *radar*, *dvd*, *wc* például mindig használhatók, noha eredetileg rövidítésként jöttek létre.

Homofón szavak

Vannak, akik jobban szeretik úgy a játékokat, ha jobban használhatjuk az azonos hangzású szavakat. Így megfelelő utalás lehet a *só* a *show*-val kapcsolatos fedőnevekre is, ha ettől a társaság jobban szórakozik.

Rímek

A rímek mindig elfogadhatók, ha a jelentésre utalnak. A *perec*-jő utalás a KEREKre, mert ismert szópárosról van szó. A *fej* lehet a TEJre, mert a tejet fejéssel nyerik ki a tehénből. A *túró* azonban nem jó utalás a BÍRÓra, mert az asszociáció itt csak a szavak hangzásából fakad. (Ha azonban a csoport játék előtt éppen egy túróvalj tárgyalásáról érkezett, az utalás tökéletesen helytálló lehet.)

Vannak, akik bármilyen rímlelést elfogadnak függetlenül. Ha így döntöttek, csak annyit vegyetek figyelembe, hogy a kémfőnökök akkor is tilos jeleznie, hogy valamelyik szóra rímleléssel utal. A kémeinek maguktól kell erre rájönniük.

PROFI SZABÁLY: KORLÁTLAN

Előfordulhat, hogy számos szó van, amit az előző körökben nem sikerült a csapatodnak az ezekre vonatkozó utalásokból kitalálnia. Ha szeretnéd, hogy a csapatod ezek közül többet is kitalálhasson, szám helyett azt is mondhatod: *korlátlan*. Például *indian: korlátlan*.

Ennek a hátránya az, hogy a kémeK nem tudják, hány szó kapcsolódik az új utaláshoz. Az előny az, hogy annyi szóra tippelhetnek, amennyire csak akarnak.