



## A JÁTÉK CÉLJA

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

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

A kulcsszavaknak minél eredetibbnek kell lenniük, ugyanis ha ugyanazt a szót írrod le, mint valamelyik játékos társad, akkor a szót még azelőtt le kell törölnödök, 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 kezdőjátékoszt.



# A JÁTÉK

A játék egymást követő fordulóból áll, és  
Minden forduló

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 szóznak 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 „polo”.
- A titkos szó leírása **idegen nyelven**.  
*Példa:* Az „autó” szóra szabálytalan kulcsszó a „car”.
- A titkos szó leírása **azonos szótöből** 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”.



# MENETE

akkor ér véget, ha a kártyapakli elfogyott.  
ó 4 fázisból áll.



## 3 KULCSSZAVAK ÖSSZEHASONLÍTÁSA

Miután minden játékos leírta a kulcsszavát, az **aktív játékos becsukja 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 szótövé** szavak változatai.  
Példa: a „lát” és a „látvány” azonos szótövé szavak.
- **Ugyanazon szó változatai:** többes szám, nembeli eltérés és a szó elírása nem számít különbségnek.  
Példa azonos kulcsszavakra: „ablak” és „ablakok”, „szinész” és „szinésző”, „Batthyány” és „Battyányi”.

**Megjegyzés:** Ha minden kulcsszó szabálytalan, akkor tegyétek vissza a kártyát a dobozba, és ugorjatok a Kör vége fázisra.



## 4 TIPP

Miután az azonos és szabálytalan kulcsszavakat letörlöttétek, 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**, tegyétek a kártyát **képpel fölfelé a pakli mellé.**

#### ✗ Kudarc

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

#### ●●● Passz

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

### ▶ FORDULÓ VÉGE:

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

**Megjegyzés:** minden forduló végén **töröljétek le a tábláitokat.**

# 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! Büszkék 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 Pouillet  
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 Brüsszel – 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.

