



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 játékost rávezetni egy titkos szóra az állványaitokra írt kulcsszavak segítségével.

A kulcsszavaknak minél eredetibbnek kell lenniük, ugyanis ha ugyanazt a szót írod le, mint valamelyik játékostársad, 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 kezdőjátékost.



A JÁTÉK M

A játék egymást követő fordulóból áll, és ak
Minden forduló 4



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.



KULCSSZAVAK VÁLASZTÁSA

Anélkül, hogy beszélgetnétek vagy **megmutatnátok egymásnak**, mindnyájan írtatok 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 szótőből** 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

és akkor ér véget, ha a kártyapakli elfogyott.
uló 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”, „színész” és „színésznő”, „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**, 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 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 Vanmeerbeeck**

Grafika: **Éric Azagury és Florian Poullet**

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!**

A REPOS PRODUCTION game
Published by **SOMBREROS PRODUCTION**
© Sombreros Production (2018)
All rights reserved.
Rue des Comédiens, 22
1000 Brüsszel • BELGIUM
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Importálja: **GémKer-Gémklub Kft.**
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemker.hu • info@gemker.hu
A játék csak magánjellegű szórakozásra használható.

