



## 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 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 kezdőjátékost.



# 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 szónak számít.

Példa: Bond kitalálásához segíthet a „007”, a telefonhoz megengedett kulcsszó a „Riiiiing” 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

akkor ér véget, ha a kártyapakli elfogyott.  
5 4 fázisból áll.



## 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 Kőr vége fázisra.



## TIPP

Miután az azonos és szabálytalan kulcsszavakat letöltöttétek, 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 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 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**!

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](http://www.rprod.com)

Importálja: **GémKer-Gémklub** Kft.

1092 Budapest, Ráday u. 30.

[www.gemker.hu](http://www.gemker.hu) • [info@gemker.hu](mailto:info@gemker.hu)

A játék csak magánjellegű szórakozásra használható.

