

Szó- kötő!



A DOBOZ TARTALMA

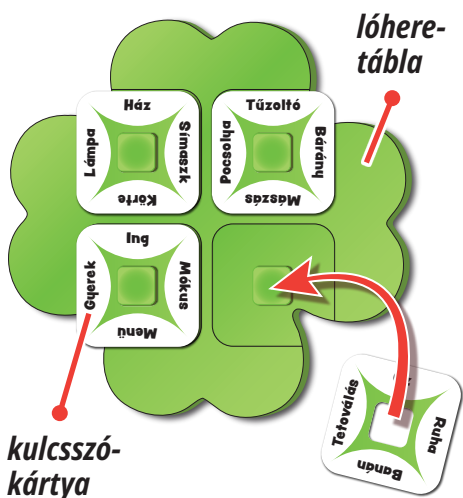
- 220 kulcsszó-kártya
- 6 lóheretábla
- 6 letörölhető filctoll
- 1 Legendák csarnoka lap
- ez a szabálykönyv

A **Szóköttő!** egy kooperatív szóasszociációs játék.
Játsszatok egy csapatként, és döntsetek rekordot!

A játék során titkos kulcsszó-kártyákat fogtok húzni, amiket megpróbáltok **közös jellemzőik alapján** összekapcsolni 1-1 szóval; ezek lesznek az **utalások**. Ezt követően közös munkával igyekeztek majd kitalálni minden játékos kulcsszavait. A játék végén a kitalált kulcsszavak után fogtok pontot kapni, adjátok össze pontszámaitokat, hogy bekerüljete a Legendák csarnokába!
Próbáljátok megdönteni a legmagasabb pontszámotokat minden játék alkalmával!

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Adjatok egy lóheretáblát és egy filctollat minden játékosnak.
2. Keverjétek meg a kulcsszó-kártyákat: ez lesz a húzópakli. **Képpel lefelé** tegyétek mindenki számára elérhető helyre.
3. Mindenki húzzon **4 kulcsszó-kártyát**, és **véletlenszerűen** tegye ezeket a saját táblája sülyesztett helyeire. Ügyeljenek rá, hogy **senki** ne lássa a többiek kártyáit!



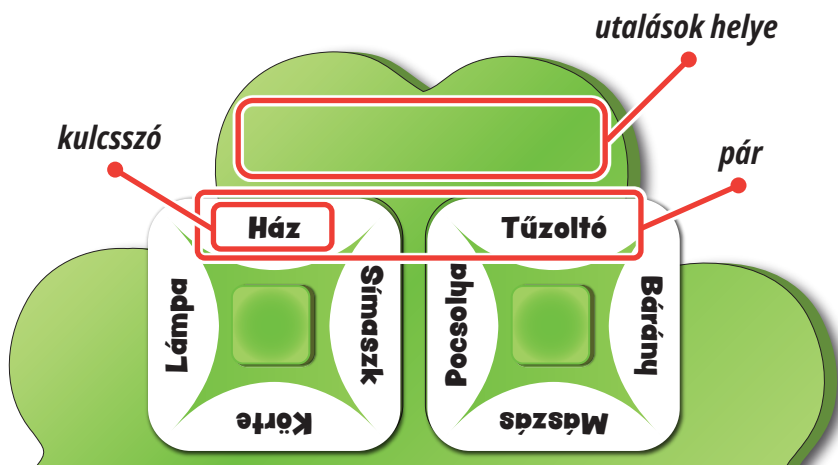
A JÁTÉK MENETE

A játék két fázisból áll:

1. Utalások megadása: egyéni fázis.
2. Megfejtés: közös fázis.

1. UTALÁSOK MEGADÁSA

A játékosok egyszerre felveszik a saját táblájukat, és titokban megnézik a kártyáik **külső** szélén elhelyezkedő 8 kulcsszót. A táblákon minden utalás helye alatt **2 kulcsszó** van, ezek egy **szópárt** alkotnak. Összesen 4 ilyen szópár van mindenki tábláján.



Mind a 4 szópárra találjatok ki egy-egy **utalást**, ami összeköti a 2 kulcsszót egymással. Minden utalásnak **egyetlen szónak** kell lennie (összetett szó megengedett), ez lehet köznév, tulajdonnév, betűszó, szám vagy hangutánzó szó is.

Példák: nyúl, Petőfi, MÁV, 13 és bzzzz: mind megengedett utalások.

Írjátok ezeket a szavakat a megfelelő **utalás helyére** a táblátokon.

Szabálytalan utalások

- Maguk a kulcsszavak és idegen nyelvű alakjaik.

Példa: Az amour szó nem használható a „szerelem” és a „Franciaország” összekapcsolására.

- Azonos szótőből eredő szavak.

Példa: A herceg nem használható utalásként a „hercegnő” és „család” szópárhoz.

- Kitalált szavak.

Példa: A Násfánkol nem használható utalásként az „üt” és a „süti” szópárhoz.

Példák

- A „ház” és a „tűzoltó” párra írhatjátok az „állomás” szót (a tűzoltóság épülete) a megfelelő utaláshoz.
- A „bárány” és „ruha” párra írhatjátok a „gyapjú” szót (a bárányok gyapjából gyakran ruhát készítenek) a megfelelő utaláshoz.



TIPP: Bizonyos kapcsolatok elsőre nehéznek tűnhetnek, de ne aggódjatok! Csak írtok le az első szót, ami eszetekbe jut! Meg fogtok lepődni, mi mindent ki nem találnak a többiek!

Miután leírtátok mind a **4 utalást**, távolítsátok el az összes kulcsszókártyát a táblátról. Ezután anélkül, hogy megnéznétek, húzzatok **1 új kártyát**, és keverjétek a másik 4 kulcsszókártyátok közé. Tegyétek a táblátokat magatok elé, és rá az öt kártyátokat képpel lefelé, egy kupacban.

Ha mindenki végzett az előbb felsorolt a lépésekkel, folytassátok a megfejtés fázissal.

2. MEGFEJTÉS

Ebben a fázisban válasszatok egy kezdőjátékost, ő lesz a **szemlélő**, miközben a többiek szemügyre veszik a tábláját. A szemlélő **nem kommunikálhat semmilyen módon** a fázis alatt. Minden játékos egyszer lesz szemlélő a játék során.

A szemlélő leteszi a tábláját és az 5 kulcsszókártyáját képpel felfelé az asztal közepére. A **többi játékos** az utalások segítségével megpróbálja **közösen** kitalálni, mely szavak tartoznak össze, és visszatenni a kártyákat a helyükre a táblán.

Ha nem értenek egyet a kártyák elhelyezkedésében, a **szemlélőtől balra ülő** játékos hozza meg a végső döntést.

***TIPP:** A játék ezen részében szabadon pakolgathatjátok a kulcsszókártyákat a szemlélő tábláján, hogy jobban el tudjátok képzelni a lehetséges kombinációkat. Osszátok meg gondolataitokat, ezzel is segítve a csapatot a döntéshozatalban.*

Ha a játékosok egyetértenek a kártyák táblán való elhelyezkedésében, a szemlélő **ellenőrzi** a kulcsszavakat.

ELLENŐRZÉS

Első kísérlet



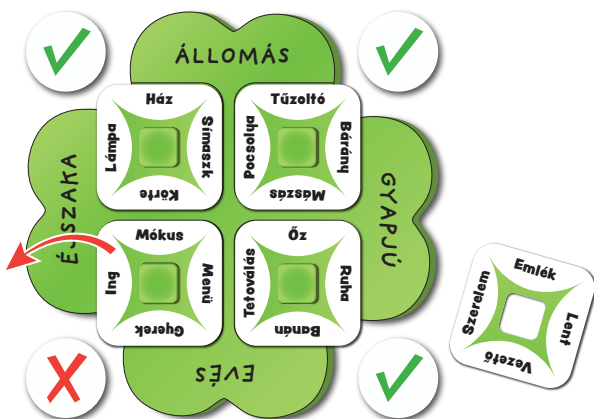
Tökéletes

Minden kártya jó helyen van: kaptok **1 pontot kártyánként** és **plusz 2 pontot**, amiért első próbálkozásra megtaláltátok a helyes megoldást *(összesen 6 pont)*!



Hiba

Legalább egy kártya rossz helyen van: a szemlélő eltávolítja a rosszul lerakott kártyá(ka)t, és anélkül, hogy bármit mondana, visszatessi az(oka)t az asztal közepére. A többi játékos kap egy második, egyben utolsó lehetőséget.



Második kísérlet

Miután a játékosok egyetértenek a kártyák új elhelyezkedésében, a szemlélő ismét eltávolítja a rosszul lerakott kártyá(ka)t, és visszatessi az(oka)t az asztal közepére. Kaptok **1 pontot minden jó helyen lévő kártyáért** *(0–4 pont)*.

Ezután a szemlélő megfordítja a tábláját, a közepére ráírja a megszerzett pontjait, majd eldobja mind az 5 kulcsszó-kártyát, amit használt.

A tőle balra ülő játékos lesz a következő szemlélő, és új megfejtés fázis kezdődik.

A JÁTÉK VÉGE

Miután minden játékos volt egyszer szemlélő, a játék véget ér.

Ha szeretnétek számokban is kifejezni csapatotok dedukciós képességét, adjátok össze minden játékos megszerzett pontszámát, és az eredményt írjátok fel a Legendák csarnoka lapra!

Meg tudjátok dönteni az eddigi rekordotokat?

KIHÍVÁS HOZZÁADÁSA

Ha már járatosak vagytok a játékban, hozzáadhattok új kihívást a játékhoz. Emeljétek meg a hozzáadott kulcsszókétyák számát a megfejtés fázis alatt.

Ebben az esetben egyeztetek meg a plusz kétyák számában. Minden játékos ugyanennyi kétyát fog húzni a játék során.



KÉSZÍTŐK

Tervező: François Romain

Development: Cédric Caumont és Thomas Provoost

aka „Les Belges à Sombriers” és a Repos Production csapata

Teljes lista: soclover.rprod.com/credits

© REPOS PRODUCTION 2020. ALL RIGHTS RESERVED.

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels • Belgium

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

A játék csak magánjellegű szórakozásra használható.

