

SZÓ- KAPOC

Játékszabályok



A játék vége

Kétféleképpen érhet véget a játék:

- Lejár az idő.
VAGY
- Nem marad több célkártya se a húzópakliban, se a játékosok kezében.

Ezután a játékosok megszámojják a táblázatba került célkártyákat, és az alábbiak szerint értékelik a teljesítményüket.

	Bukás	Átlagos	Ügyes	Kiváló
Gyors	< 4	4-5	6-7	8+
Klasszikus	< 8	8-11	12-14	15+
Mester	< 12	12-16	17-22	23+

Ejha, hát ti tényleg abszolút nem értettétek meg egymást!

Van egy általános elképzelések a másik gondolkodásmódjáról.

Wow! Nagyon érzitek egymást!

Tökéletes! Nincs köztek véletlenül valamilyen telepatikus kapocs?

● Bármikor, amikor egy játékosnak eszébe jut egy nyom, jelzi ezt a többieknek, majd jól érthetően kimondja azt.

Megjegyzés: Nincs körsorrend. Ha egy játékos készen áll, már mondhatja is a nyomot.

- A többi játékos a kapott nyom alapján megbeszélheti a választ, de nem utalhatnak a kezükben tartott kártyák koordinátaira. Ha megegyeztek, az egyiküknek ki kell mondania a közös tippjüket.
- A többi játékos csak a nyom és a lehetséges célkártyák közötti összefüggésekről beszélhet.
- A nyomot adó játékos semmilyen módon sem adhat plusz információt a kezében tartott célkártyáról.

• Ha helyesen tippelték meg a célkártya koordinátáját, akkor tegyék azt a táblázat megfelelő helyére.



• Ha helytelenül tippeltetek, tegyék félre lefordítva a célkártyát. Ilyenkor nem tudjátok meg, milyen koordináta szerepelt rajta.

● A nyomot adó játékos ezután új lapot húz a pakliból. Ha az már kiürült, a játék addig folytatódik, amíg még van a játékosok kezében kártya. (Vagy amíg a homokóra le nem jár.)

A nyomok szabályai

- Csak egyszavas nyomokkal segíthettek. Kerüljétek a mesterséges összetett szavakat is (mint a „célkártya-húzópakli!”).
- Nem használhattok a jelszavakkal egyező szótövényimokat.
- Elhangzott nyomokat nem használhattok fel újra, akkor sem, ha arra legutóbb tévesen tippeltetek.

Bevezető

Ki tudsz találni egy nyomot, amivel egyszerre utalsz a „medvére” és az „orvosra” is? Akkor mondd ki, és reménykedj, hogy a játékosársaid hamar rájönnek, hogy melyik két jelszó kapcsolatából alkottad meg!

A doboz tartalma

- 10 tengelylapka
- 25 célkártya,
- 50 jelszó-kártya
- 1 ötperces homokóra

A játék célja

Dolgozzatok össze, és töltsétek fel a táblázatot célkártyákkal! A játékosok olyan nyomokat igyekeznek kiagyalni, amikkel megmutathatják, hogy mely koordinátára kell helyezni az aktuális célkártyát, mert a kimondott nyom két jelszó metszéspontját határozza meg. Ha a többi játékos helyesen tippeli meg, hogy mely két szó metszetére utaltál, akkor lerakhatjátok oda a célkártyát, ha helytelenül, akkor el kell azt dobni. A célotok, hogy minél több célkártya kerüljön a helyére.

Találjátok ki a legjobb nyomokat, és szerezzétek meg a lehető legtöbb pontot!

Előkészületek

- Válasszátok ki a táblázat méretét: Klasszikus (4x4-es táblázat), Gyors (3x3) vagy Mester (5x5).
- Rendezzétek sorba a táblázat szélén a tengelylapkákat. A számok kerüljenek egy sorba, a betűk pedig egy oszlopba. (Lásd a lenti ábrát!)
- Keverjétek meg a jelszó-kártyákat, és tegyetek egyet minden tengelylapka alá úgy, hogy mindenhol csak egy szó látszódjon.

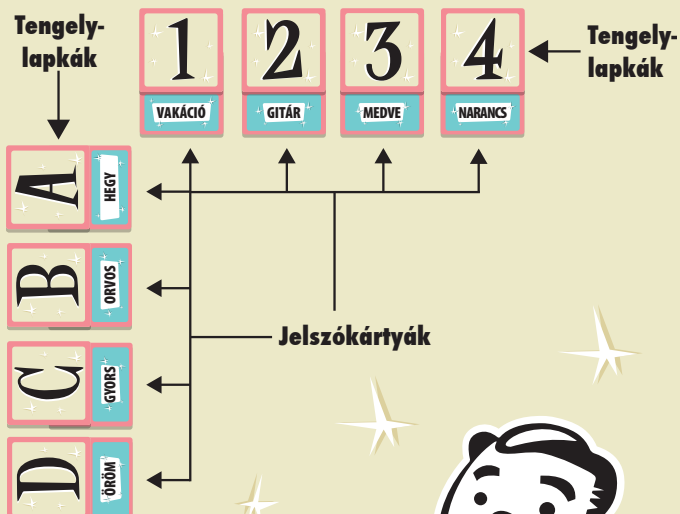


- Szedjétek össze a táblázat nagyságától függően a kitöltéséhez kellő célkártyákat. Például egy Gyors játékhoz (3x3-as táblázat) a következő kártyákra lesz szükség: A1, A2, A3, B1, B2, B3, C1, C2 és C3.

- Keverjétek meg az összeszedett célkártyákat, és alkossatok belőlük egy lefordított húzópaklit.

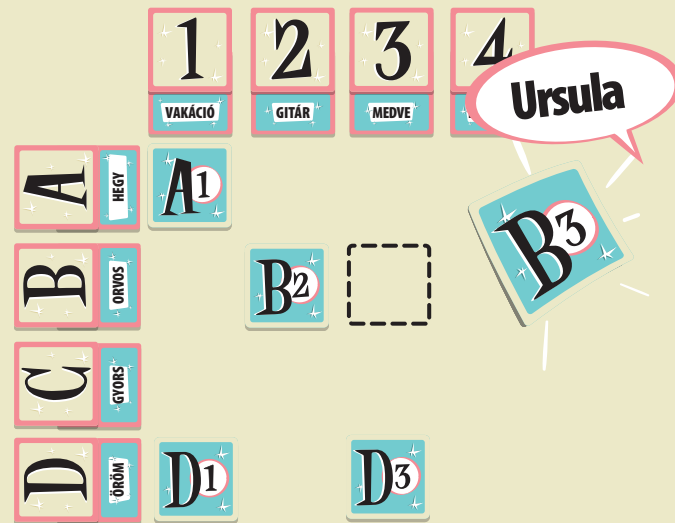
- Homokóra opció: Döntsetek el, hogy szeretnétek-e időre játszani a játékot. Ha Mester (5x5) szinten játszotok, akkor 10 perc áll rendelkezésetekre, vagyis engedjétek kétszer leperegni a homokórát.

- A nem használt elemeket tegyétek vissza a dobozba.



A játék menete

- Amikor minden játékos készen áll, kezdődhet a játék. Ha használjátok a homokórát, akkor ne felejtsetek el elindítani!
- Minden játékos húz egy célkártyát a húzópakliból, anélkül, hogy megmutatná a többi játékosnak. A célkártyákon koordinátákat találtak, amelyek mindig két szó táblázatban lévő metszéspontjára mutatnak.
- Mindenkinek az lesz a célja, hogy olyan nyomot találjon ki, ami a legjobban utal arra a két jelszóra, amiknek a metszéspontjára a kezében található kódkártya mutat.



Magyarázat: „Ursula” Dr. Bubó nővérkéje, kiváló kapocs a „Medve” és az „Orvos” között.

2 vagy 3 játékos esetén:
Minden játékosnak két célkártya lesz végig a kezében, és bármelyikre találhat ki nyomot.