

SZÓCSAPDÁK

Mielőtt elmélyednétek a szabálykönyvben, olvassátok el az **Áttekintőt**, amit egy külön lapon találtok. Ezen leírtuk, hogyan zajlik egy forduló. A szabályok egyszerűek, akár a **Szabályösszefoglaló** is elég lehet, hogy el tudjátok kezdeni a játékot – ez a fenti lap hátoldalán szerepel.

A szabálykönyv bemutatja, hogyan zajlik a játék, és tippeket ad, hogyan tanítsátok meg az új játékosoknak.

- **Az előkészítéshez** segítséget a **2. és 4.** oldalakon találtok.
- A teljes szabály az **5. és 9.** oldal között olvasható.
- **A segítségadás szabályait** a **10. és 11.** oldal között soroltuk fel.
- Az egy-egy kártyára vonatkozó külön szabályok az utolsó oldalon vannak.

Szabályáttekintő
videó



cge.as/twu-hu

A DOBOZ TARTALMA



7 teremlapka



5 szörny



2 csapatbábu



4 könyvecske



10 átokkártya



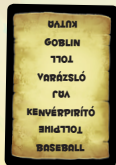
10 szörnykártya



3 műanyag talp



2 fáklya



50 szókártya



homokóra



2 ceruza



1 tömb szólistagyűjtő

ELŐKÉSZÍTÉS

A Szócsapdák csapatjáték. A játékosok **két csapatban** foglaljanak helyet az asztal két oldalán. Minden csapatban legalább két játékos kell, hogy legyen. Ha páratlan számú játékosal játszottok, akkor az egyik csapatban eggyel többen lesznek, de ez nem lesz gond.

Illesszétek bele a csapatjelölőket egy-egy műanyag talpba, és tegyétek a 3-as teremre úgy, hogy a saját jelölőtök legyenek hozzátközlebb.



Helyeztetek le 5 teremlapkát növekvő sorrendben. Az egyik csapatnak balról jobbra, a másiknak jobbról balra fognak emelkedni a számok. Első játékhoz a képen látható 3-as, 4-es, 5-ös, 6-os és 7-es termeket javasoljuk.



A 3-as szobát keressétek? A 10-es szoba másik oldalán találjátok!

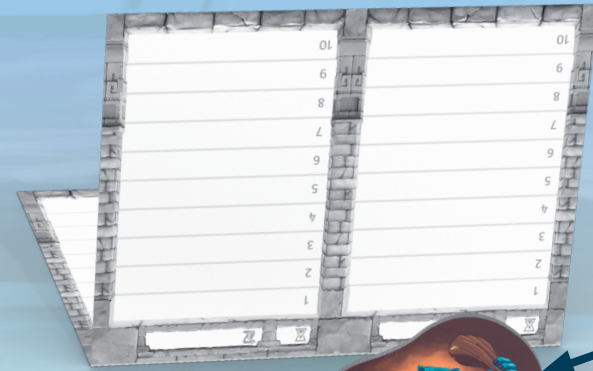
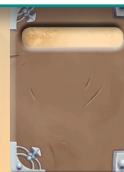


Vegyétek magatokhoz a csapat színével megegyező fáklyát, és tegyétek az első beszélő elé. Ha nem számít, ki kezdi a játékot, akkor megkaphatja a sor szélén ülő játékos is.



Keverjétek meg az átokkártyákat, és húzzatok fel véletlenszerűen kettőt. A szörnyekkel ellentétben az átokkártyákat egyelőre tartsátok képpel lefelé. A játék elején tegyetek egyet a második, egyet pedig az utolsó előtti terem mellé, a szörny elé.

A következő oldalon elmagyarázzuk a könyvek és a szókártyák működését.



Mindegyik szörnyből kétféle található a pakliban. Az első játékhoz a csillag nélküliek használatát javasoljuk (a csillaggal jelöltek nehezebb kihívásokat tartogatnak). Keverjétek meg a szörnyeket, és véletlenszerűen húzzatok egyet közülük.

Keressétek ki a szörnyek megfelelő kartonfigurát, és állítsátok bele a harmadik műanyag talpba, majd tegyétek a szörnyet az utolsó (legmagasabb számú) szobába.



Hajtsátok félbe a papírlapot, hogy eltakarjátok a kelepceszavaitokat a másik csapat elől.



TOVÁBBI LEHETŐSÉGEK

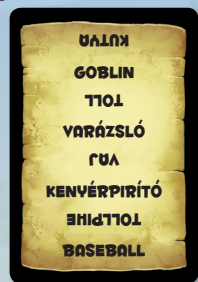
Ha már elég jól ismeritek a játékot, kísérletezhettek több átok vagy más termék használatával. Például bevethetitek a 2-es, 4-es, 6-os, 8-as és 10-es termeket, ahol az első négy mellé tesztek átokkártyát. Alakítsátok úgy, ahogy nektek tetszik!

Mindegyik csapatnak szüksége lesz egy szólistagyűjtőre. Kelleni fog egy ceruza is, amivel írni tudtok.

VÁLASSZATOK SZÓKÉSZLETET

Tegyétek a szókétyapaklit az asztal közepére. Megkeverhetitek, ha szeretnétek, de ne nézzétek meg előre a szavakat – nem lenne jó elrontani a meglepetést.

A Szócsapdákban a szavakat két csoportra lehet osztani. Mindkét szókészletből vannak szavak a kártya mindkét oldalán, és hogy melyikkel játszatok, az attól függ, melyik könyvet használjátok.



szókétya



fantasy



nem fantasy

Melyik könyvet válasszátok? Nem számít igazán. Mindkét listán vannak „normális” szavak. A fantasy listán vannak olyan szavak is, amelyek csak egy mesevilágban számítanak hétköznapinak. A másik listán pedig olyanok, amelyek épp ebben a világban hatnának furcsának.

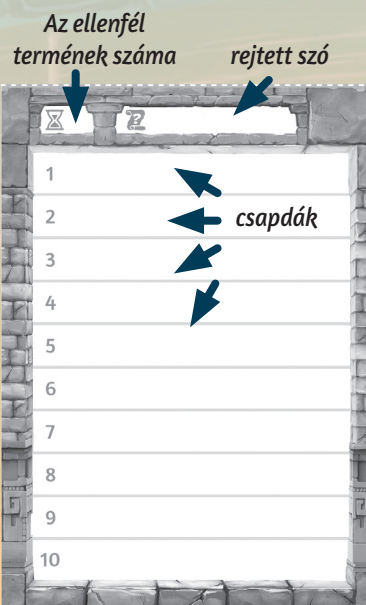
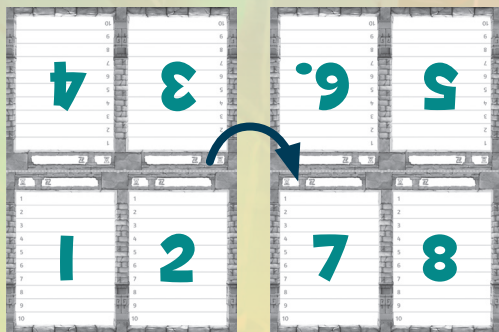
Mindkét csapat ugyanolyan típusú könyvet használjon, a másik két könyvecskére nem lesz szükség a játékban.

A CSAPDÁK

A játék több fordulóból áll. Minden forduló első részében a csapatok kelepceszavakat gyűjtenek a szólistagyűjtőjükre. Egy játékhoz egy-egy gyűjtőre lesz szükség.

4 forduló után a lapot megfordítva, annak hátoldalán tudjátok folytatni az írást.

A játék legfeljebb nyolc körön át tart.



EGY FORDULÓ

Minden forduló két részből áll:

- Először mindkét csapat egyszerre próbálja összeszedni azokat a szavakat, amivel a másik csapatot csapdába csalhatják.
- Ezután mindkét csapat lehetőséget kap, hogy kitalálják a saját szavukat, közben elkerülve az ellenfelük által állított kelepceket.

A játék menetének gyors áttekintéséhez nézzétek meg az **Áttekintőt**.

CSAPDÁK ÁLLÍTÁSA

Mindkét csapat húz egy-egy kártyát a pakliból. Mivel a felső oldalon lévő szavakat le lehetett eddig olvasni, a könyvecskébe a másik oldallal felfelé tegyétek be a kártyát. A könyvet becsukva máris csak egy szó látható a kártya ezen oldalán lévő nyolcból. **Ez a rejtett szó, amit a másik csapatnak ki kell találnia.**

Nézzétek meg ezt a szót, és próbáljátok meg kitalálni, melyek lehetnek azok a szavak, amit a beszélő felhasználna segítségként a szó körülírásához. Azt előre lehet tudni, ki lesz a másik csapat beszélője a fordulóban, akár ki is használhatjátok, amit róla tudtok.

Olyan szavakat választhattok, amelyek valamilyen módon kapcsolódnak a rejtett szóhoz, ezért kerüljétek a túl általános szavakat, mint a névelők („a”) vagy névmások („ez”). **A szabályos kelepcekre vonatkozó szabályok részletesen a 10. oldalon olvashatóak.**

A csapatban mindenki kapjon lehetőséget szavakat írni, ezért **adjátok körbe bátran a lapot.**

A teremnek a száma, amelyiken az ellenfél csapatjelzője áll, mutatja meg, hogy hány szót kell felírnotok. Például, ha a másik csapat a 3-as teremlapján áll, akkor 3 szót kell felírnotok. Miután mindenki javasolt legalább egy szót, lehet, hogy több is van, mint amennyi lehetne, beszéljétek meg, melyeket húzzátok le a listáról.

A kelepceszavakat a csapatnak együtt kell választania, nem dönthet senki egyedül. Ha kétszen vagytok, szóljatok a másik csapatnak, hogy kezdődhet a játék.

KI KEZD?

Ha mindkét csapat elkészült a listájával, itt az ideje kicserélni a könyveket. A játéknak ebben a szakaszában a csapatok felváltva kerülnek sorra. **Az a csapat kezd, aki hátrébb lévő teremben áll.**

A játék legelején mindkét csapat ugyanabban a teremben kezd, egyikük sincs hátrébb. Ha a játék során máskor is előfordulna ez az eset, akkor mindkét csapat nézze meg a könyvecskéjét, ugyanis azok nem teljesen egyformák. **Ha a csapatok ugyanazon a mezőn állnak, azt a könyvet kell először átadni, amelyiken a díszítés ragyogóbb.** Amelyik csapat ezt a könyvet kapja meg, az kezd a fordulót.



Ezeket a könyveket kell elsőként átadni.

SEGÍTSÉGADÁS

Az a játékos, aki a kezdő csapat beszélőjeként megkapta a könyvecskét, most megnézheti a rejtett szót.

A másik csapat vár néhány másodpercet, hogy elolvasson a szót, majd megfordítja a homokórát.

A beszélő feladata, hogy segítséget adjon a csapatának, amivel rávezeti őket a rejtett szóra, az ő céljuk kimondani azt. Van néhány megkötés. Az egyik természetesen az, hogy sem a rejtett szót, sem valamelyik másik formáját nem szabad kimondani.

A segítségadás szabályai részletesen a 11. oldalon olvashatóak. Ha vannak új játékosok, érdemes néhány próbakört lejátszani, mielőtt megtanítjátok nekik az összes szabály a segítségadáshoz.

A beszélőnek **nem szabad kimondania egyik kelepceszót sem**, amit a másik csapat leírt a papírra. Ez azért nehéz, mert **a beszélő nem látta ezt a listát.**

A beszélő bármennyi segítséget adhat.

Példa:

Tegyük fel, hogy a csapatodnak a **VAJ** szót kell kitalálnia. A másik csapat valószínűleg felírta a **tejet**, de megpróbálhatod körülírni így:

- „A tehén levéből készül”

Így nem volt szükség a „tejtermék” szóra sem. De mi a helyzet a „pirítós” szóval? Mivel csak három szót írhattak fel, talán ez nincs köztük, ezért biztonságos lehet használni.

- „A pirítósom mindig erre az oldalára esik.”

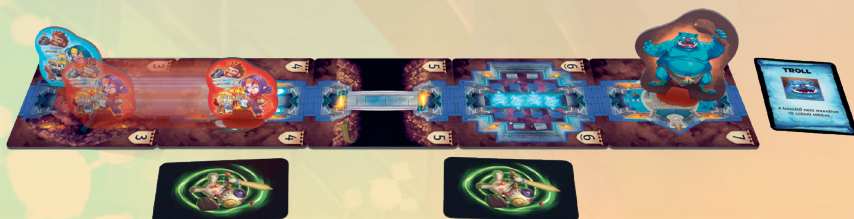
Ez egy igazán jó segítség. Ebből már valószínűleg kitalálja a csapatod a **VAJ** szót, hacsak a másik csapat meg nem állít, mert mégiscsak szerepelt a listájukon a **pirítós**.

TALÁLGATÁS

Amíg a beszélő segíti a csapatát, a többiek megpróbálják kitalálni a szót. A tippjeiket hangosan kell kimondaniuk. A csapatból bárki tippelhet (a beszélőt kivéve), nem kell sorban haladniuk. De vigyázat, **mindkét csapatnak csak 5 tippelési lehetősége van!**

A tippelők nem tehetnek fel kérdéseket a beszélőnek. Nem beszélhetik meg a tippjeiket. Néhányan engedélyt szoktak kérni a tippeléshez („Azt hiszem, tudom”) – ez szabályos, de nem javasoljuk. Általában a legjobb, ha csak kimondjuk, ami az eszünkbe jut.

Ha a csapat kitalálta a rejtett szót, egy mezőt léphet a szörny irányába, a következő terembe.



HIBÁZÁS

Természetesen nem sikerülhet minden elsőre. A csapat elbukott a fordulóban, ha az alábbiak valamelyike bekövetkezik:

- Ha a beszélő kimondta valamelyik kelepceszót bármilyen formában.
- Ha a beszélő szabálytalan segítséget adott.
- Ha a csapat ötödik alkalommal is rosszul tippelt.
- Ha lejárt az idő.

Ha ezek közül bármelyik igaz, a csapat nem találgathat tovább, és nem lépnek előre ebben a fordulóban.

A MÁSIK CSAPAT KÖRE

Az első csapat köre után, annak kimenetelétől függetlenül, a másik csapat kerül sorra, most **ők próbálhatják meg kitalálni a rejtett szavukat.** Amíg így tesznek, a csapatotoknak több feladata is van:

1. Fordítsátok meg a homokórát, ha a másik csapat beszélője elolvasta a kitalálandó szót.
2. Állítsátok meg a beszélőt, ha kimondta valamelyik kelepceszót bármilyen formában.
3. Állítsátok meg a beszélőt, ha szabálytalan segítséget adott.
4. Számoljátok a tippeket. Az ötödik hibás tipp után állítsátok meg a beszélőt.
5. Figyeljétek az órát. Állítsátok meg a beszélőt, ha lejárt az idő.

Emlékeztetőül: a csapdák csak a beszélőre vonatkoznak, az nem baj, ha a tippelők kimondják valamelyik szót a listátookról.

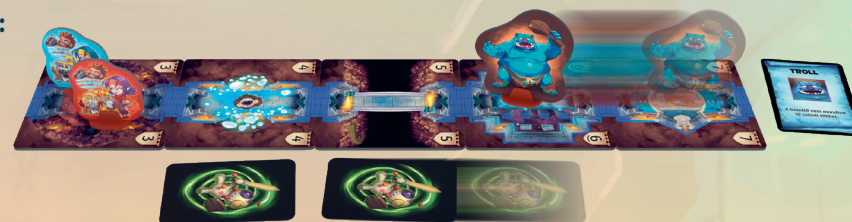
A FORDULÓ VÉGE

HA EGYIK CSAPATNAK SEM SIKERÜLT

Ha egy fordulóban egyik csapatnak sem sikerül előrelépnie, a szörny lép egyet a játékosok felé. (Ha az egyik vagy mindkét csapat sikerrel járt, a szörny nem mozdul a helyéről).

Ha a szörny egy olyan terembe lép, amely mellett átokkártya található, az átokkártyát is a játékosok felé kell tolni egy mezővel. Ha ebben a mezőben is volt átok, az is továbbmozog a játékosok felé.

Példa:



Ha az első fordulóban egyik csapat sem találta ki a rejtett szavát, a szörny egy teremmel közelebb lép. Mivel ehhez a teremhez átokkártya tartozik, az átokkártyát egy teremmel a játékosok felé kell mozgatni.

ÚJ BESZÉLŐ VÁLASZTÁSA

A forduló végén a beszélők átadják a fáklyájukat a mellettük ülő játékosnak. **Mindenki kapjon lehetőséget, hogy beszélő lehessen** (ha valaki tényleg igazán nem szeretne beszélni, akkor természetesen kimaradhat).

TOVÁBBI FORDULÓK

Ahogy a csapatok továbbhaladnak a termekben, emlékezzetek ezekre a szabályokra:

- **A csapdák száma megegyezik a teremnek a számával, amelyiken a másik csapat áll.** Tehát ha a másik csapat a 4-es számú teremben áll, 4 szót kell kiválasztanunk, és ha mi a 3-as számú teremben állunk, ők csak három szót írhatnak fel.
- Miután mindkét csapat felírta a szavait, **a hátrébb álló csapat kezd.**
- **Ha mindkét csapat ugyanabban a teremben van, az a csapat kezd, aki a díszesebb könyvet kapja a másik csapattól.** Fontos, a könyvecskék minden fordulóban gazdát cserélnek, ezért ha a csapatok egyforma erősek, felváltva kezdenek a fordulókban.

Folytassátok a játékot, amíg az egyik (vagy mindkét) csapat egy mezőre kerül a szörnyvel. Ne felejtsetek, ha egyik csapat sem lépett előre, a szörny a játékosok keresésére indul, és feléjük lép egyet.

A SEGÍTSÉGEKRŐL

Néhány csapatnak nem könnyű segítséget adnia. Ha a ti csapatotok is így van ezzel, akkor hagyjátok figyelmen kívül a 11. oldalon lévő megkötéseket, amíg mindenki megszokja a játékmenetet. Vannak olyan csapatok is, akik hamar ráéreznek a játékra, és képesek olyan segítségeket adni, amelyekre nem lehet csapdákkal készülni. Mielőtt elkönyvelné a győzelmüket, ismertessétek velük a 11. oldalon található megkötéseket.

A HOMOKÓRÁRÓL

A hivatalos szabály szerint a beszélőnek van egy kis ideje (nagyjából 3 másodperce) elolvasni és megérteni a rejtett szót. Ez a legtöbb csapatnál működik is, de mivel minden csapat más egy kicsit, nyugodtan alkalmazhatjátok az alábbi változtatásokat:

Ha úgy érzitek, a csapatotok elbír még egy kis nyomást, a homokórát a könyv átvételével egy időben fordítsátok meg.

Ha a csapatotok rendszeresen kifut az időből, megegyezhettek abban is, hogy a beszélő kapjon egy kis gondolkodási időt, és a homokórát csak akkor fordítsátok meg, amikor elkezdett segítségeket adni.

ÁTKOK!

A második körtől kezdve könnyen találhatjátok magatokat olyan teremben, amin átok ül – akár azért, mert magatok léptetek bele, akár mert a szörny rátok tolt. Ha ez megtörténik, fordítsátok meg az átokkártját.

Az átok csak abban a fordulóban és abban a teremben érvényes, amelyikben felfedték. Ez további kihívás elé állítja a játékosokat, akiknek a csapata ebben a teremben áll. Ha a két csapat ugyanabban a teremben van, az átok mindkettőt sújtja. Ha az egyik csapat hátrébb áll, az ő fejükre nem száll átok.

A forduló végén, függetlenül annak kimenetelétől, dobjátok el az átokkártját.

Az átokkártják kicsit megbolondítják a játékot, újabb kihívás elé állítva az azt elszüvedő csapatot. **Az első játékban nyugodtan hagyjátok figyelmen kívül az átkokat.** Ha a játékosoknak gondot okoz a beszéd, csak tegyétek vissza az átokkártját a dobozba, és akkor vegyétek őket elő, ha elég rutint szereztek.

KÜZDELEM A SZÖRNY ELLEN

A játékosok kétféleképpen kerülhetnek egy terembe a szörnyeteggel.

- Addig haladnak előre, míg elérik a szörny termét.
- A szörny lép be abba a terembe, ahol állnak.

Ha valamelyik csapat a fordulóját a szörnyvel egy teremben kezdi, esélyt kap megnyerni az egész játékot. Minden szörny különleges szabályokat hoz játékba, amit a csapatnak be kell tartania az adott fordulóban. Ha mindkét csapat a szörnyvel egy teremben kezd, ezek a szabályok mindkét csapatra vonatkoznak.

A helyzetnek többféle kimenetele lehet. Az egyik, hogy a két csapat közül csak az egyik kezd egy teremben a szörnyvel. Ekkor a másik csapat kezdi a fordulót (eddig nincs változás – ők állnak hátrébb). Ezután küzdhet meg a szörnyeteggel az előrébb álló csapat:

- Ha sikerrel járnak ebben a fordulóban, a szörny szabályaival együtt, akkor megnyerik a játékot.
- Ha nem sikerül kitalálniuk a rejtett szót, a játék folytatódik. A szörny nem lép a játékosok felé akkor sem, ha a másik csapat hibázott. Az előrébb lévő csapat helyben marad, és a következő fordulóban ismét megküzdhet a szörnyvel.

A másik esetben mindkét csapat a szörnyvel egy teremben kezdi a fordulóját. A ragyogó szimbólummal díszített könyvet kapó csapat kezdi a találgatást. A fordulójuk eredményétől függetlenül a másik csapatnak is lehetősége van megküzdeni a szörnyvel.

- Ha mindkét csapat sikerrel jár, mindketten győznek.
- Ha csak az egyik csapatnak sikerül, az lesz a győztes.
- Ha egyik csapatnak sem sikerül kitalálnia a rejtett szót, még egy fordulót játszhatnak.

DÖNTETLENEK ELDÖNTÉSE

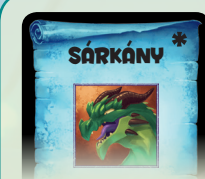
Ha szeretnétek eldönteni, a két győztes közül ki a jobb, ezt a szabályt használjátok: holtverseny esetén az a csapat nyer, **aki a szörnyhöz tartozó feladványt rövidebb idő alatt találta ki.**

Amint a kezdő csapat legyőzte a szörnyet, fordítsátok a homokórát az oldalára. A homokóra alsó felében felgyűlt homok jelzi, mennyi időre volt nekik ehhez szükségük. Amikor a másik csapat megkezdte a körét, kerüljön ez a fele felülre – így a második csapatnak pontosan annyi ideje van megfejtani a titkos szót, mint amennyire az első csapatnak volt szüksége. Ha kitalálják, mielőtt leperegnek a szemek, ők nyertek. Ha kifutnak az időből, az első csapat a nyertes.

A NYOLCKÖRÖS HATÁR

A játékosoknak legfeljebb 8 körük van átjutni a termeken és legyőzni a szörnyet. A szólistagyűjtőn nyolc mező van, ahova listát tudtok írni, így a játék végét jelzi, amikor ezek közül az utolsóba írtok szavakat (ehhez magyarázatot a 4. oldalon találtok).

Ha a nyolcadik kör végére egyik csapatnak sem sikerült legyőznie a szörnyet, a szörny győzte le a játékosokat. Aggodalomra semmi ok, sokkal valószínűbb, hogy mindkét csapat nyerjen ebben a játékban.



Mindegyik szörnyből van egy veszedelmesebb, csillaggal jelölt példány is a pakliban. Ezeket használhatjátok későbbi játékokban, ha a jelöletlen szörnyek túl könnyűnek bizonyulnának.

MI SZÁMÍT SZABÁLYOSNAK?

SZABÁLYOS KELEPCÉK

Általában a kelepceként használt szavaknak kapcsolódniuk kell a kitalálendő rejtett szóhoz, és nem szabad olyan szavakat választani, amelyek bármilyen helyzetben használhatóak.

- A kelepceszavak lehetnek főnevek (*fej, zsinór, állat*), melléknevek (*szőrös, zenés, nagy*) vagy igék (*visel, játszik, eszik*).
- Számok is lehetnek szabályos csapdák (*kettő, nyolc, száz*), kivéve az „egy”, ahogy lent olvasható.
- A felírt szavak nem lehetnek névmások (*olyan, én, aki*), igeekötők (*be, ki*) vagy segédigék (*vagy, marad*).
- A következő szavak is tiltottak, mert alakjuk megegyezik valamelyik névmással vagy névelővel: *egy, néhány, valaki, bárki, ahol, akkora, valami*. Ugyanakkor a *személy* és a *hely* megengedett, mert ezeknek rengeteg szinonimája van.

Igyekezzenek a játék szellemében kiválasztani a szavakat. Az „izé” ugyan főnév, de ne írjátok le csak azért, mert a beszélő jó eséllyel azt mondja majd „Ez az izé”. Ha felírjátok a *fog* szót, akkor csak akkor sétál kelepcebe a beszélő, ha olyasmit mond, hogy „hosszú foga van”, és nem számít, ha azt mondja „meg fogja enni”.

MI AKTIVÁLJA A CSAPDÁT?

Egy csapda akkor aktiválódik, ha a beszélő kimondja egy kelepceszó részét, egészét vagy valamilyen változatát.

- Összetett szó esetében az összetétel bármelyik tagja aktiválja a csapdát. A *lépcsőház* csapdája aktiválódik a „lépcső” és a „ház” szavak használatával is.
- Hasonlóan, ha egy felírt szót szóösszetétel részeként használ a beszélő, szintén csapdába sétál. A *fény* a „napfény” részeként is tévesztésnek számít.
- Csapdát aktivál egy felírt szó ragozott, képzett formája is. Például a *boldog* kapcsán a „boldogít”, a „boldogság”, a „boldogtalan”, de olyan betűszók is, mint a „búék”.
- Azért nem kell túlzásba esni. A „*lábos*” szónak eredetileg tényleg köze volt a „láb” -hoz, de jelentésükben már eltávolodtak egymástól, ezért az egyik a másikat nem aktiválja csapdaként.

A TIPPELÉS FOLYTATÁSA

Legyünk elnézőek és belátóak a tippek számolásával. A „kör alakú” egyetlen tipp. A „tudományos-fantasztikus” szintén. A „Kutya legyek, ha ez nem egy troll!” is egyetlen tippnek számít.

ELÉVÜLÉSI IDŐ

A csapdák és a segítségnyújtási szabályokban való tévesztés csak akkor számít, ha észreveszik azokat, mondjuk 3 másodpercen belül. Ha senki nem csap le rá, a beszélő kikerülte a csapdát.

Néha előfordul, hogy nem lehetünk elég biztosak. Lehet, hogy valamiről azt gondoljuk, csapda vagy szabálytalan segítség, közben nem az. Ez nem jelenti, hogy nem sikerült lefűlelni a tévesztést, de ebben az esetben érdemes hagyni, hogy a másik csapat folytassa a játékot. Ha véget ért a fordulójuk, fel lehet hozni a példát, és visszamenőleg újra megítélni a helyzetet.

SZABÁLYOS SEGÍTSÉGEK

Hogy biztosak lehessünk abban, hogy a segítségek csapdába ejthetők, ezek adására is vonatkozik néhány szabály:

- **A rejtett szót vagy annak bármilyen formáját nem szabad kimondani.** Alapvetően ez a szó is kelepceszóként viselkedik, ezért ugyanazok a szabályok vonatkoznak rá.
- **Nem lehet példákat hozni a rejtett szóra.** A **KUTYA** esetében lehetetlen lenne kitalálni, melyik kutya fajta jutna a beszélő eszébe (ugyanakkor a szó szinonimái elfogadhatók).
- **Nem szabad tulajdonneveket és ezekből képzett mellékneveket használni** („amerikai”, „Gyűrűk Ura”, „Frankenstein”). Ugyanakkor ez a környezettől is függ. Ha a szavunk a **KOBOLD**, akkor nem használható segítségként az „ír”, de ha a „**TOLL**” úár körülírásra, akkor ugyanez elfogadható.
- **A segítségeknek a szó jelentéséhez kell kapcsolódnia, nem a hangalakjához.** Ne keressünk „úgy hangzik, mint...” vagy „rímél a ...” példákat. Nem szabad elárulni, milyen betűvel kezdődik. Ha a **CSACSKA** a szavunk, ne a **MACSKA** szóra próbáljuk rávezetni a csapatunkat.
- **Lehet rávezetesként olyan szavakra, kifejezésekre utalni, amelyeknek része a rejtett szó, de csak akkor, ha azoknak jelentésükben is közük van hozzá.** Például, ha a keresett szó a „**KÖR**”, akkor lehet „kör alakú” -ra utaló segítséget adni, de a **KÖRTE** szóra nem.
- **Nem szabad tulajdonnevet jelölő rövidítését sem használni, mint a MÁV.** Ugyanakkor a „TV” helyes segítség, mert nem tulajdonnév, és az ilyen betűszók megengedettek. (Vigyázat, ez a szó elfogható a *televízió* kelepceszóval!)
- **Ne forgassunk ki címeteket, mintha nem tulajdonnevek lennének.** „Egy harcra gondolok, ami a trón körül forog” – ez nem szabályos segítség. Ha a Trónok harcára szeretnétek utalni, így is lehet: „Egy fantasy sorozat, ahol mindenki meghal.”
- **Nem adható olyan segítség vagy belső poén, amit csak a saját csapatunk értene.** „Az a bolt, ami előtt két órát vártam rátok” – ez csak akkor szabályos, ha a másik csapatban is van olyan, akire ekkor vártunk.
- **Nem szabad közvetlenül a szobában található tárgyakra utalni.** Semmi olyan nem használható, amit a játékosok „éppen most” tapasztalnak.
- **A segítség csak olyasmis lehet, ami leírva is segítség marad.** Nem szabad alapozni mozdulatokra, dallamra, hangsúlyra.

TIPPEK

- Egy tipp akkor lesz találat, ha tartalmazza a rejtett szót. „kötés” és a „kör alakú” is találat, ha a rejtett szó a **KÖT** volt.
- Ugyanakkor nem elég a szóhoz nagyon közeli jelentésű szót találni. Ha a szavunk a **TUDÓS**, akkor sem a „tudomány”, sem a „tudás” nem helyes válasz (ahhoz elég közeli, hogy csapdákat aktiváljanak, de megoldásnak nem elég jók).
- A beszélőtől nem szabad kérdezni.
- A csapat tagjai nem beszélhetik meg a tippjeiket. Ha odafordulunk a mellettünk ülőhöz, hogy „Szerintem goblin. Szerinted tippeljük meg?” – ezzel már meg is tippelte a csapat a „goblint”.

MAGYARÁZAT AZ ÁTKOKHOZ

ÁRADÁS



Amíg segítségen gondolkodsz, lélegezz nyugodtan. Ha készen állsz, vedd el a levegőt, és kezdj el beszélni.

Megteheted, hogy segítesz egy kicsit, majd visszatartod a levegőt, majd megint segítesz egy kicsit, és így tovább. Abban a pillanatban, ha csak egy egészen kicsi levegőt is befelé szívótl, nem adhatsz több segítséget.



SÓBÁLVÁNY

Amint a csapat első tippje elhangzik, beszélőként meg kell, hogy merevedj abban a pózban, amiben éppen vagy, mintha kővé váltál volna.



VISSZHANG

Az átok hatására beszélőként mindent meg kell tenned, hogy szavaid a lért módon visszahangozzanak. A másik csapat belátására van bízva, hogy mennyire veszi lazán a dolgot, de természetesen a tökéletesség nem elvárás.



ÖSSZEZAVARVA

Főnév minden személy, hely vagy dolog. Vigyázat, a névmások, mint az „én” vagy az „az” nem azok! Sok sikert!



A RETTEGÉS SZAVA

Ha ezzel az átokkal az első teremben találjátok szemben magatokat, dobjátok el.



A MÚMIA ÁTKAI

A múmia elleni harcban minden fordulóban új átokkártyát kell felhúzni.

A múmia nehezebb változata egyszerre két átkot is szór a játékosokra. Az átok kombinációi általában egyértelműek, de ha mégsem, akkor a játékosok a forduló kezdetén megegyezhetnek az értelmezésükben.

Jan Březina, Martin Hrabálek és Michal Požárek játéka

Rajzok: Regis Torres, Dávid Jablonoušký

Tervezés és grafika: Filip Murmak, Michaela Zaoralová

További grafika: Radim "Finder" Pech, František Sedláček

Szabálykönyv: Jason Holt

A játék fejlesztésében rengetegen vettek részt, a szerzők köszönetüket fejezik ki, különösen a Gen Conon, a Gathering of Friends és a GameCon tesztelőinek. Nagy köszönet jár mindenkinek a Club Diversityben, a Kingmakersben és a Columbus Idea Foundrynál, akik idejüket áldozták a játékra, és visszajelzést adtak. Köszönjük a barátainknak a Deskorout.cz-nél, hogy a szokásos hétuégi játékokon kipróbálták. Különleges köszönet Filip Murmaknak, Jan Vaněčeknek és Vlaada Chuátlinak a remek ötleteikért a játék mechanikájával kapcsolatban, Petr Murmaknak, hogy valóra váltotta az álmunkat, amikor kiadta a játékot, Petr Čáslavának és Michal Štachnak a folyamatos támogatásért, Regis Torresnek, Dávid Jablonouškýnak és Fanda Horáleknek a grafikaiért. Hatalmas köszönet jár Jason Holtnek, aki nélkül az angol kiadás közel sem lett volna ennyire jó.

Köszönjük Adam Marosticának a Rettegés szavának ötletéért. Jan szeretné meghköszönni feleségének, Soňának, hogy türelemmel és megértéssel viseltetett iránta, és fiának, Jindřichnek, aki szerint elég menő lett a játék (pedig nem is tud még írni és olvasni). Martin feleségének, Barborának és gyermekeinek, Alžbětkának és Hyneknek szeretné ajánlani ezt a játékot.

CGE
Czech Games Edition

© Czech Games Edition
October 2018
www.CzechGames.com