

# Szó- kötő!



## A DOBOZ TARTALMA

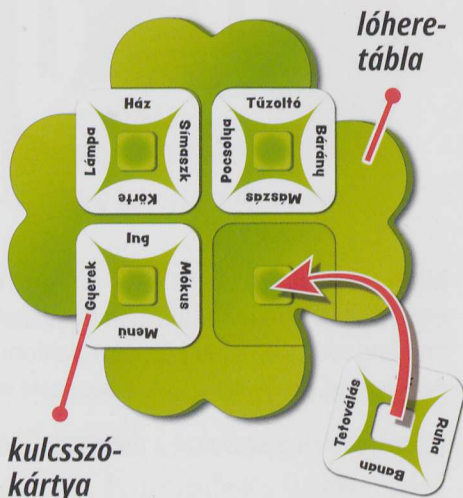
- 220 kulcsszó-kártya
- 6 lóheretábla
- 6 letörölhető filctoll
- 1 Legendák csarnoka lap
- ez a szabálykönyv

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!



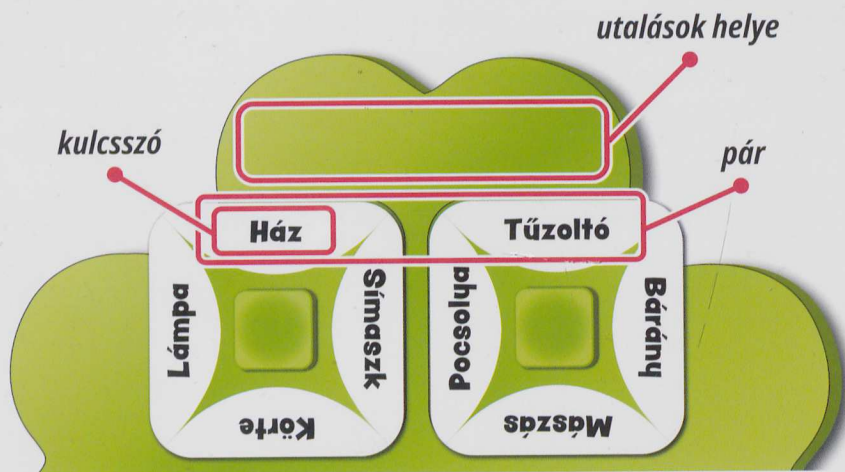
# A JÁTÉK MENETE

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 köznévi, tulajdonnévi, 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.

## ELLENŐRZÉS

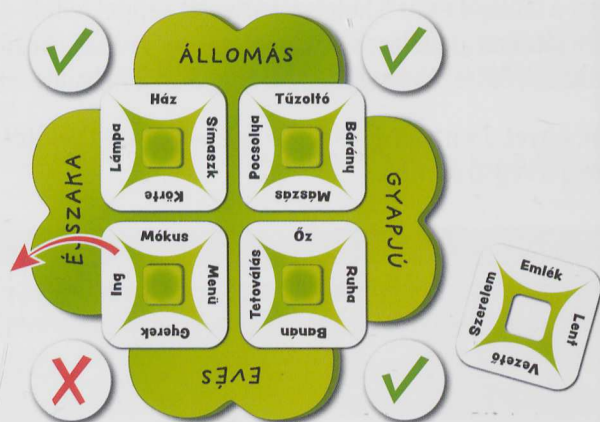
### Első kísérlet

✓ **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, visszateszi 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 visszateszi 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 kulcsszókérték számát a megfejtés fázis alatt.

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



### **KÉSZÍTŐK**

Tervező: François Romain

Development: Cédric Caumont és Thomas Provoost  
aka „Les Belges à Sombremos” és a Repos Production csapata  
Teljes lista: [soclover.rprod.com/credits](http://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](http://www.rprod.com)

A játék csak magánjellegű szórakozásra használható.

