



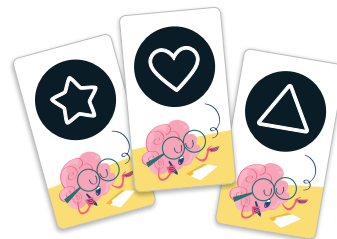
A doboz tartalma



72 db dupla oldalú szókértá



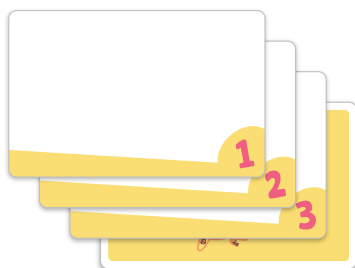
8 db pontozólap



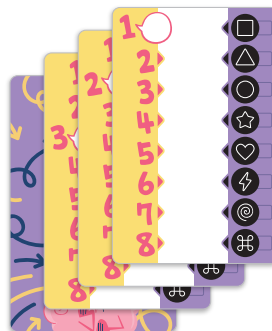
8 db szimbólumkártya



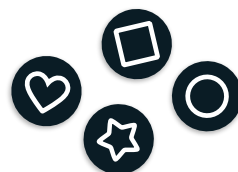
8 db filctoll



8 db felírólábla



8 db párosító kártya



8 db szimbólum érme



Előkészületek

- Minden játékos kap egy szettet: pontozólap, felírólábla, párosító kártya és egy toll. Mindegyiken **azonos számok** legyenek. Ha 3 játékos játszik, akkor 1-3 számokat használjatok, ha 4 játékos játszik, akkor 1-4 számokat, és így tovább.

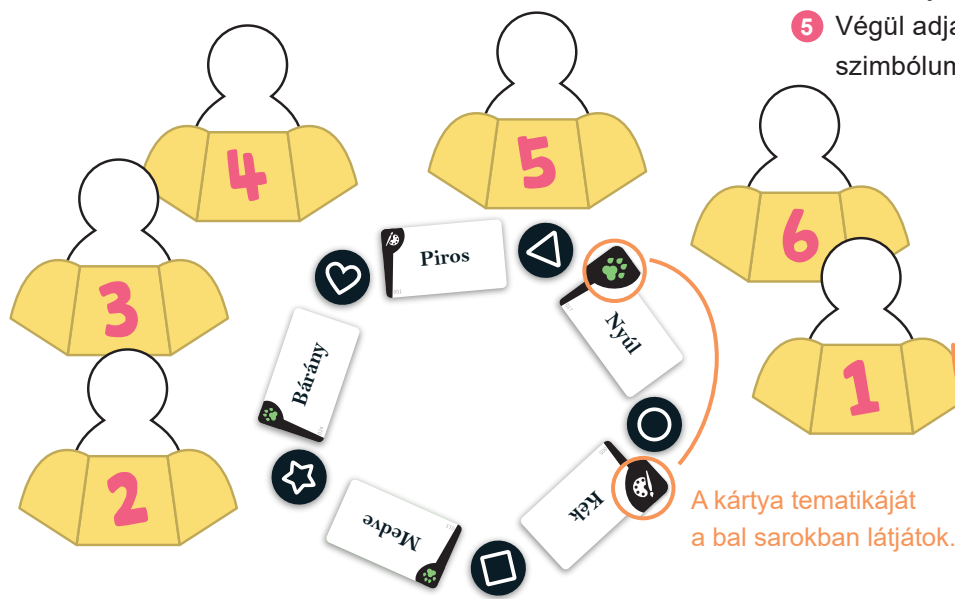


- A játékosok helyezték a pontozólapjukat maguk elé, úgy, hogy a felíróláblát és a párosító kártyákat a pontozólapok takarják.

- A játékosok számától függően használjatok különböző számú szimbólumkártyákat és azokkal azonos szimbólum értéket. Három játékos esetén használjatok 5 szettet, ahogy az alábbi táblázat mutatja.

Játékosok	3	4	5	6	7	8
+	5	6	7	7	8	8

- Helyezzétek el a szimbólum érméket egy körben az asztalon, majd válasszatok 2 tematikájú szókértát (ez összesen 24 kártyát jelent), keverjétek össze őket, és helyezzetek egy szókértát minden szimbólum érme párközé úgy, hogy a szókérták tematikái felváltva kövessék egymást; a maradék kártyákat tegyétek az asztal közepére.
- Minden játékban csak 2 tematikájú szókértát használjatok.
- Végül adjatok minden játékosnak egy szimbólumkártyát (a többi játékos ne lássa).





A játék menete

Ötletelés

- 1 Amikor megkapod a szimbólumkártyádat, tartsd titokban a többiek előtt. Írj egy szót a felíróablákra, ami segít a többieknek kitalálni, mi lehet a céld.
- ✗ **Ne írd** olyan szót, amelyek már szerepelnek a szókétyákön az asztalon.
- ✗ Nyugodtan beszélgethettek ebben a fázisban, de ne adj semmilyen tippet a szimbólumodhoz.

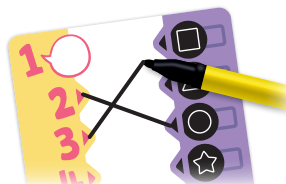


A játékos megkapta a  szimbólumkártyát. Megnézte az asztalt, és látta, hogy a „ZÖLD” és a „NYÚL” szavak vannak a szimbólum mellett, így ehhez a két szóhoz kapcsolódó szót írt fel.

- 2 Miután mindenki felírta a választott szavát, minden játékos felfedi a felíróabláját a többi játékos előtt.

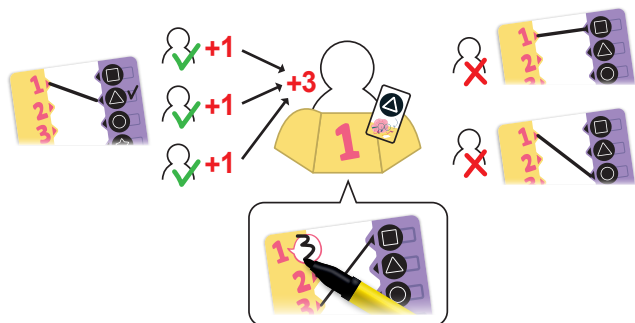
Párosítás

- 1 Nézd meg mindenki szavát, és húzz vonalakat a párosító kártyádon, hogy összekapcsold a számokat és szimbólumokat, megpróbálva kitalálni, hogy melyik két szókombináció melyik játékos szavához tartozik.

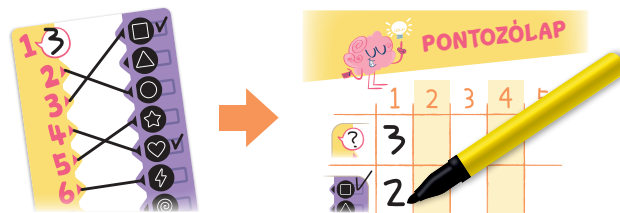


Válaszok ismertetése és pontozás

- 1 Miután mindenki végzett a játékosok és a szimbólumok párosításával, az első játékos felfedi a szimbólumkártyáját.
- 2 Mindenki, aki helyesen kitalálja az 1. játékos szimbólumkártyáját, 1 pontot kap. A szimbólum mellé tegyetek pipát, ha eltaláltátok az adott játékos szimbólumát. A helyes válaszok száma határozza meg, hány pontot kap az 1. játékos. **Ha mindenki helyesen tippel, az 1. játékos nem kap pontot!** Írd fel a pontodat a számod mellé a pontozólapon.



- 3 Ezután a 2. játékos felfedi a szimbólumkártyáját, és ellenőrzi mindenki pontjait, és ez így folytatódik minden játékosnál. Miután mindenki felfedte a szimbólumkártyáját, írtok fel a pontjaitokat a pontozólap hátuljára.



- 4 Ezután cseréljétek ki a szókétyákat az asztalon, és mindenkinek osszatok új szimbólumkártyát, hogy elkezdődhessen egy új kör!
- ✗ Tegyétek félre a használt szókétyákat. Amikor elfogynak a szókétyák, keverjétek össze a félrerakott kártyákat, és készítsetek belőlük egy új paklit.
- ✗ A harmadik kör után a játékosok megfordíthatják a szókétyákat, és használhatják a hátoldalon lévő szavakat, vagy válthatnak egy másik tematikára.



A játék vége

5 kör után véget ér a játék. Minden játékos összeadja a pontjait, és az a játékos nyer, akinek a legtöbb a pontszáma! Ha döntetlen alakul ki, a győzelmet megosztják a játékosok.



Egyéb játékmód

Az ötletelés során próbáljatok meg képeket rajzolni a szavak írása helyett. Ügyeljete arra, hogy ne legyen túl egyértelmű, mert akkor mindenki kitalálhatja, és nulla pontot kaptok!

Ez a verzió egy egyedi csavart ad a játéknak, és sokan könnyebbnek találják a rajzolást, mint az írást.