

Kapcsolj!

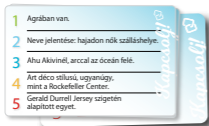
A FÖLD KÖRÜL

TARTOZÉKOK



50 db **SZÓ-**
kártya

1 db **MEGOLDÁS-**
kártya



49 db
REJTVÉNY-
kártya



A JÁTÉK CÉLJA

Dolgozzatok össze, és **párosítsátok** a Rejtvény-kártyákat a megfelelő Szókártyákhoz! Vajon a megmaradt Szókártya a **kulcs** a győzelemhez? Ellenőrizzétek a kapott kódokat a Megoldás-kártyával, hogy kiderüljön, megnyertétek-e a játékot!

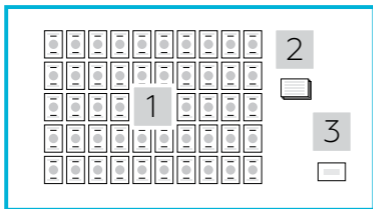
ELŐKÉSZÜLETEK

1. Terítsétek szét a Szókétyákat az asztalon úgy, hogy mindenki lássa őket.



JÁTÉK KÖZBEN SEGÍTHET, HA TÉMA SZERINT CSOPORTOSÍTJÁTOK ŐKET.

2. Rendezzétek a Rejtvénykártyákat egy pakliba a **rejtvényes oldalukkal felfelé** úgy, hogy mindenki elérje.
3. Tegyétek félre a **Megoldáskártyát**: a játék végéig nem lesz rá szükségetek.
4. Válasszátok ki, milyen **nehézségi szinten** (1–5) játszanátok. Azt ajánljuk, hogy az 1. szinttel kezdjétek, és sorban haladjatok.



4



JÁTÉKMENET

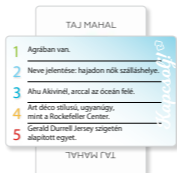
Húzzatok **Rejtvénykártyákat** a pakliból, és **olvassátok fel** a feladványt!



CSAK A JÁTÉK ELEJÉN KIVÁLASZTOTT NEHÉZSÉGI SZINTNEK MEGFELELŐ FELADVÁNYT OLVASSÁTK FEL!

Próbáljátok meg együtt kitalálni, hogy **melyik szó lehet a rejtvény megoldása**. Fordítsatok időt arra, hogy minden lehetséges megoldást megfontoljátok és átbeszéljétek.

Ha úgy gondoljátok, hogy megtaláltátok a megfelelő szót, akkor tegyétek a Rejtvénykártyát arra a Szókérdőre.

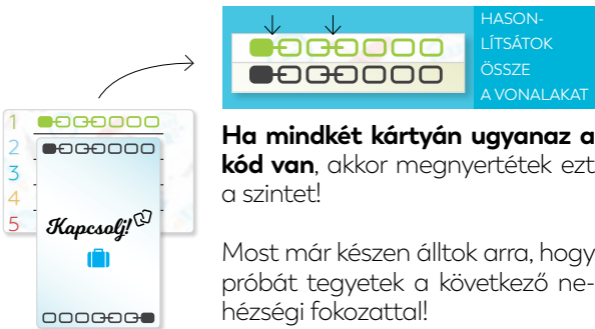


A játék alatt bármikor áthelyezhetitek a már lera-kott Rejtvénykártyákat egy másik Szókérdőre.

Ha nem tudjátok, melyik szóhoz párosítjátok a feladványt, akkor tegyétek félre a kártyát, majd később visszatértek hozzá. Ha már csak a nehezebb kártyák maradtak, akkor használjátok a spekulációs képességeiteket!

A JÁTÉK VÉGE

Ha már az összes Rejtvénykártya rákerült a **Szó-kártyákra** – és elégedettek vagytok a választásaitokkal –, vegyétek fel a megmaradt **Szó-kártyát**: ez a kulcs! Fordítsátok meg, és **hasonlítsátok össze a kódját** a Megoldáskártyán található, nehézségi szinteteknek megfelelő kóddal.



The diagram illustrates the card flipping and comparison process. On the left, a card is shown with a blue back and a white front. The back has a blue suitcase icon and the text "Kapcsolj!". The front has a grid of 10 colored squares (green and black) and a vertical list of numbers 1-5. An arrow points to the right, where a comparison interface is shown. The interface has a blue header with the text "HASONLÍTSÁTOK ÖSSZE A VONALAKAT". Below the header are two rows of 10 colored squares each. The top row has 1 green, 1 black, 1 green, 1 green, 1 green, 1 green, 1 green, 1 green, 1 green, 1 green. The bottom row has 1 black, 1 black, 1 green, 1 green, 1 green, 1 green, 1 green, 1 green, 1 green, 1 green.

Ha mindkét kártyán ugyanaz a kód van, akkor megnyertétek ezt a szintet!

Most már készen álltok arra, hogy próbát tegyetek a következő nehézségi fokozattal!

Ha nem egyeznek a kódok, akkor sem vettél el minden! Tegyétek vissza a Szó-kártyát a játékba, és változtassatok az eredeti elgondolásotokon úgy, hogy megtaláljátok a megfelelő kulcsot!

Ha a második kulcs helyes, győztetek!

Ha még mindig nem sikerült, akkor kövessétek az Utolsó Esély szabályt!

UTOLSÓ ESÉLY

A második és a harmadik próbálkozásokat között **vessétek össze a kódokat** a Szó- és Rejtvénykártya-párokon.

! ELLENŐRIZZÉTEK, HOGY A NEHÉZSÉGI SZINTETEKNEK MEGFELELŐ KÓDOT NÉZITEK-E A REJTVÉNYKÁRTYÁN.

Tegyétek félre a helyes párokat, és csak az eltérő kódú kártyákat tartsátok meg!



Ezután dolgozzatok össze, és próbáljátok megfelelően társítani a Rejtvénykártyákat a maradék Szó-kártyákhoz, hogy ráleljetek a kulcsra. Ez az utolsó esélyetek a győzelemre!

PONTOZÁS [VÁLASZTHATÓ]

A Kapcsolj!-ban nem szükséges pontozni, habár van rá lehetőségetek, és így össze tudjátok hasonlítani az eredményeteket a következő csapattal.

HOGYAN PONTOZZATOK:

Ha a kulcsot megtaláltátok...

ELSŐ PRÓBÁLKOZÁSRA	51 PONT
MÁSODIK PRÓBÁLKOZÁSRA	41 PONT
HARMADIK PRÓBÁLKOZÁSRA	31 PONT

Ezután vessétek össze minden Szó- és Rejtvénykártya-pár kódjait. **Minden egyező kódú pár után számoljatok plusz 1 pontot az eredményetekhez!** Így a tökéletes pontszám 100 pont lesz.

100 PONT	TÖKÉLETES JÁTÉK! ZSENIK VAGYTOK!
90-99 PONT	KITŰNŐ PONTSZÁM.
80-89 PONT	NAGYON JÓ.
70-79 PONT	JÓ.
60-69 PONT	ÉPPEN, HOGY!
59 PONT VAGY KEVESEBB	UPSZ. GONDOLKOZZATOK EL MÉG EGY JÁTÉKOS BEVONÁSÁRÓL A KÖVETKEZŐ SZINTRE!

KOMPETITÍV JÁTÉKMÓD

Habár a Kapcsolj! alapvetően kooperatív játék, lehetőségetek van **kompetitív verzió** játszására is, ha **csapatokat** alakítotok. Alakítsatok maximum 4, 2 fős csapatot!

A körötökben húzzatok egy Rejtvénykártyát, és próbáljátok megtalálni a páriját a Szókétyák között. Vegyétek fel a Szókétyát, és titokban hasonlítsátok össze a kódját a Rejtvénykártyátokéval.



ELLENŐRIZZÉTEK, HOGY A NEHÉZSÉGI SZINTETEKNEK MEGFELELŐ KÓDOT NÉZITEK-E A REJTVÉNYKÁRTYÁN!

>> **Ha a kódok nem egyeznek**, akkor tegyétek vissza a Szókétyát az asztalra, illetve a Rejtvénykártyátokat rakjátok a dobópakliba, a húzópakli mellé.

>> **Ha a kódok egyeznek**, akkor mutassátok meg a többieknek, és tartsátok meg a párt! Ez a kártyapár **1 pontot** és egy BÓNUSZT ad nektek.

BÓNUSZ!

MEGINT TI JÖTTÖK, HÚZZÁTK FEL A DOBÓPAKLI LEGFELSŐ KÁRTYÁJÁT EGÉSZEN ADDIG, AMÍG VAN MÉG KÁRTYA VAGY NEM RONTOTOK EL EGYET!

A játék azonnal véget ér, amint elfogynak a kártyák a húzópakliból (ilyenkor ne húzzatok a dobópakliból). A legtöbb pontot szerző csapat győz!

PONTOZÓTÁBLA

CSAPAT

1. szint

2. szint

3. szint

4. szint

5. szint



Polly Lindsay angol művész, aki nagy gonddal papírokat vagdos, hogy így hozzon létre gyönyörű műalkotásokat.
pollylindsay.com

Készítők

Eredeti ötlet: Joël Gagnon

Játékfejlesztés és Dizájn:

Marie-Ève Lupien

Művész: Polly Lindsay

Magyar fordítás:

László Livia

randolph.ca/linkto