

PONTOZÁS

Ha akartok játszhatok úgy is, hogy a végén pontokkal értékeltek a teljesítményeket. A téves szavak minden eltalált betűje 1 pontot ér. Az eltalált szavakért járó pontok a következő módon számolandók:

- Az eredeti szó hosszának háromszorosa.
- Plusz 1 pont minden egyes ezen felüli betűért.
- Plusz 1 pont minden megmaradt zöld jelölőért, ami a virágkártyán maradt.

Példa: Ha a titkos szavad a **TAKAR** volt; de egy A jutalombetű felhasználásával az **AKARAT** szót betűzted ki a játék végén, és a csapatnak 2 zöld jelölője maradt, $15 + 1 + 2 = 18$ pontot szereztél a csapatnak a szavaddal.

GYAKRAN ISMÉLT KÉRDÉSEK

Szabályos a kulcsszavam?

Igen. Minden olyan kulcsszó szabályos, amiről azt gondolod, hogy az egy létező szó. A kulcsszó lehet akár mozaikszó, mint például **USA**, vagy akár a kevelenc képregényhősöd neve. Tilos azonban figyelmeztetned a társaidat arra, hogy az általatd kitalált kulcsszó bármilyen tekintetben különlegesnek minősül.

Adhatok meg 8 betűs kulcsszót?

Persze. Csak mondd meg a többieknek, hogy hova kerülőnek a 9, 10. stb sorrendszetonok.

Mi történik, ha két r betűt látok?

Ne mondj semmit. Ha eszedbe jut egy kulcsszó, ami két R-t tartalmaz (pl. **BERREG**), használhatod ugyanazt a betűkártyát kétszer vagy mindkettőt egyszer – rajtad múlik.

Azért szűrjék egyes betűk a lapomon, mert nem tartozik hozzájuk betűkártya?

Pontosan. Ha szükséged van valamelyikre egy szóhoz, használj a dzsókerkártyát.

Adhatnak meg egyesek hosszabb, mások rövidebb titkos szavakat?

Igen, adhattok meg különböző hosszúságú titkos szavakat egy játékon belül. Ne felejtétek azonban, hogy akinek hosszabb szó jutott, annak több kulcsszót kell kapnia, így kevesebbet tud majd ő maga adni.

Használhatom a saját betűmet a kulcsszavamhoz?

Nem. Csak olyan szókat használhatok, amelyek te magad látsz.

A játék vége felé megemlíthetem, hogy a kulcsszavam azokat segíti, akiknek leginkább szükségük van rá?

A kulcsszavak összehasonlítása előtt szabadon megbeszélhetitek a stratégiátokat és a közvetlen

A virágkártyák hátoldalán feltüntettük, milyen édes a gyözelmetek felett érzett öröm:



céljaitokat. Ha úgy gondolod, a kulcsszavad azokat segíti, akiknek leginkább szükségük van rá, mondhatod, hogy jó kulcsszavad van. Azt viszont nem mondhatod, hogy a kulcsszavad kinek a betűjét használja és kiét nem.

Visszatehetem a sorba a betűkártyát akkor is, ha nem vagyok benne biztos?

A betűkártyádat visszateheted a sorba, ha már szerepelt egy kulcsszóban, akkor is, ha nem az aktuális, hanem egy korábbi fordulóban. Viszont, ha a kártyát már visszatehetted a sorba, nem térsz vissza a későbbiekben. Néha azonban megéri kockáztatni, különösen, ha már kifogyóban vagytok az időből.

Mi történik, ha a többiek találgatásai révén jutok extra információhoz?

Használj bátran. Nem tilos kimondanod, hogy biztos vagy saját betűdben vagy sem, és előfordulhat, hogy ezzel segíted a többieket. A tippet persze nem mondhatod ki hangosan, kivéve, ha a jutalombetűt próbáld megszerezni – ekkor még egy téves tipp is segítség lehet.

Ha nem tudom kitalálni a titkos szavam, kirakhatok egy rövidebb szót?

Nem. Próbáld meg használni a dzsókerkártyát.

Pontosan hogy működnek az ékezet/kettős betű-jelölők?

Az ékezetjelölő az A-ból Á-t, az E-ből É-t, az I-ből Í-t, az O-ból Ó-t, az U-ból Ú-t, az Ű-t vagy Ű-t csinál. A kettős betű jelölő a C-ből CS-t, D-ből DT-t vagy DZS-t, G-ből GY-t, L-ből LY-t, N-ből NY-t, S-ből SZ-t, a T-ből TY-t és Z-ből ZS-t csinál. A kettős betűk csak egy betűhelyet foglalnak el a lapon.

A titkos szavad megalkotásakor a betűidet ékezetes vagy kettős betűként is használhatod.

ONDRA SKOUPÝ

Titkos Szavak

ÜDVÖZLET, BETŰVADÁSZOK!

A Titkos szavak kooperatív játék 2-6 fő részére. A játékosok minden fordulóban kapnak egy-egy betűt, amit ők maguk nem láthatnak, de a többiek igen.

A játékosok olyan kulcsszavakat keresnek, amelyek az általuk látott betűkből állnak. A legjobb kulcsszót kitaláló játékos a sorrendszetonok segítségével kibetűzi a szót. Ezután mindenki megpróbálja kitalálni a saját betűjét a kulcsszó alapján, majd kezdődhet a következő forduló. Fejtsétek meg ki a saját titkos szavatok, mielőtt kifogytatok az időből!

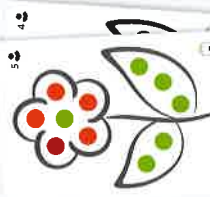
A JÁTÉK TARTOZÉKAI



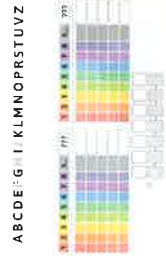
64 betűkártya



1 dzsókerkártya



4 virágkártya



Szabályáttekintő videó itt:



cge.as/ljv



1 jegyzettömb



6 ékezet/kettős betű jelölő



8 sorrendszeton



6 kártyatartó talp



6 piros jelölő

9 zöld jelölő

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Úgy üljete le a játékhoz az asztal köré, hogy mindenki láthassa majd a többi játékos betűjét. A sorrendzetonokat, az ékezet/kettős betű jelölőket, a játékoszámnak megfelelő virágkártyát és a dzsökerkártyát tegyete az asztal közepére.

A TITKOS SZAVAK KIOSZTÁSA

Mindenki összeállít egy titkos szót a töle jobbra ülő játékos számára:

1. Keverjete meg a betűkártyák pakliját.
2. Osszátok el nagyjából egyenlően a betűkártyákat a játékosok között. A kapott betűkből mindenki állítson össze egy pontosan 5 betűből álló titkos szót, majd a maradék betűkártyákat dobja képpel lefordítva az asztal közepére.
3. Akinek nem sikerült semmilyen szót összeállítania a betűiből, felveheti és használhatja az asztal közepére visszasdobott betűkártyákat is.
4. Miután mindenki összeállította az ötbetűs titkos szavát, megkeveri az 5 betűkártyát, és képpel lefordítva átadja jobb oldali szomszédjának.
5. Keverjete meg a felhasználatlan betűkártyákat, és alkossatok belőlük húzópaklit, amit az asztal közepére tesztek.

Ha szeretnétek, használhatjátok a szögeneráló alkalmazást.



cge.as/lja

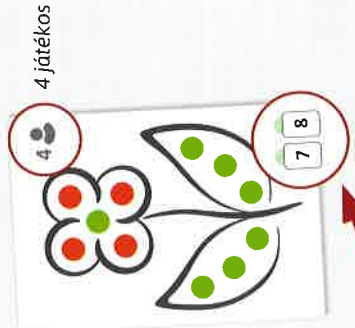
Nehézségi szintek: a játékot alapvetően 5-betűs titkos szavakkal játszotok, de ha túl nehéznek bizonyul, vagy kisebbek is játszotok, használhatotok 4, vagy 3-betűs titkos szavakat is. Ha már túl könnyű a játék, növelhetitek a kihívást, ha 6 vagy 7-betűs titkos szavakat találtotok ki. Ha először játszotok, olyan titkos szavakat javasolunk, melyek nem tartalmaznak sem ékezeteket, sem kettős betűket. Ha már tapasztalt játékosok vagytotok, megállapodhatotok, hogy szerepelhessenek ékezetek és kettős betűk a titkos szavakban.

A JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

Mindannyian kaptotok egy-egy titkos szót a bal oldali szomszédotoktól, amelynek betűit a kapott kártyák tartalmazzák. FONTOS: soha nem nézhetitek meg a saját betűiteket! Terítsétek ki képpel lefordítva az 5 betűkártyát egy vonalban magatok előtt az asztalon, majd a bal oldali kártyát tegyete a kártyatartó talpba úgy, hogy a rajta lévő betűt rajtatok kívül mindenki láthassa. Vegyetek magatokhoz egy ceruzát és egy lapot a jegyzettömbből. Hajtsátok félbe a lapot, és úgy tegyetek magatok elé, hogy senki más ne láthassa, amit ráírtotok majd.

A VIRÁGKÁRTYÁK

Csak arra a virágkártyára lesz szükségetek, amelyik a megfelelő számú játékos mutattja a jobb felső sarkában. Tegyete ezt a lapot az asztal közepére, és tegyete piros és zöld jelölőket a kártyán lévő helyekre.



Ezek a számok mutatják, hány szökatyát kell tenni a gazdátlan kártyatartó talp mellett.

GAZDÁTLAN KÁRTYATARTÓ TALPAK

A részt vevő játékosok számától függetlenül, mindig mind a 6 kártyatartó talpat használjátok. Ha 6-nál kevesebben játszotok, egyes talp gazdátlan kártyatartó talp lesznek.



Tegyete minden gazdátlan kártyatartó mellé egy-egy zöld jelölőt.

Osszátok minden gazdátlan kártyatartónak egy-egy betűkártyapaklit, és tegyete azokat a jelölő tetejére képpel lefelé. A virágkártya jobb alsó sarkán látható, hány lapból kell állniuk ezeknek a pakliknak.

Végül húzzátok fel minden ilyen pakli legfelső lapját, és tegyete a kártyatartóba úgy, hogy a rajta lévő betűt mindenki jól láthassa.

KULCSSZAVAK SZÁMOLÁSA

A virágkártyán lévő jelölők határozzák meg, ki adhat meg kulcsszót. Aki megadott egy kulcsszót, mindig elvesz egy jelölőt.

4, 5 vagy 6 játékos esetén:

Amikor az első kulcsszavadat megadod, vegyél el egy piros jelölőt a virágkártyáról. Ha már van egy piros jelölőd, minden további alkalommal, amikor te adod meg kulcsszót, egy zöld jelölőt kell elvonnod.

A játék kezdetén csak a virág levelein vannak zöld jelölők. Ha ezek elfogytak, csak olyan játékos adhat meg kulcsszót, aki piros jelölőt tud elvenni érte – azaz olyan játékos, aki még nem adott meg kulcsszót.

Amikor az összes piros jelölőt elvettétek – azaz, ha már mindenki adott meg legalább egy kulcsszót – a csapat jutalmat kap: A virág közepén lévő zöld jelölő is felhasználhatóvá válik.

3 játékos esetén mindenkinek az első két kulcsszaváért kell piros jelölőt elvennie.

2 játékos esetén mindenkinek az első három kulcsszaváért kell piros jelölőt elvennie. Amikor a piros jelölők elfogytak, 3 zöld jelölő válik elérhetővé.

GAZDÁTLAN KÁRTYATARTÓK

Minden játékban mind a 6 kártyatartó talpat használjuk, hogy a játékosok mindig pontosan 5 betűt láthassanak. A gazdátlan kártyatartókban lévő betűk pontosan ugyanúgy használhatók a kulcsszavakhoz, mint a játékosok betűi. Ha a gazdátlan kártyatartókban lévő betűket felhasználjuk a kulcsszóhoz, a forduló végén el kell azokat dobni (az eldobott lapokat tegyük vissza a játék dobozába). Az eldobott kártya helyére újat húzunk a gazdátlan talpak saját paklijairól.

Ondra Skoupý játéka

Illusztráció: Lukáš Vodička, František Sedláček

Művészeti vezető: Michaela Zorolová, David Jablonovský

Egyéb grafika: Radim "Finder" Pech

Szabályok: Jason Holt

Projektmenedzser: Petr Murmak, Dita Lazárková

Gyártásvezető: Vít Vodička

Magyar változat: Nagy Levente

A szerző köszönetet: Gabča, Jenik, Tom, a szülei, Marcela, Vlaada, Jakub, Jirka, Tomáš, Petr, Dan, és mindenki a CGE-nél, Paul és a barátai, Justin, Tyler, David, Dillí, Dominika, Elwen, Fanda, Filip, Honza, Ivča, Janča, Katka, Kuba, Lenka, Mirek, Markéta, Matuš, Meggy, Miloš, Ondra, Regi, Rumun, Uhlík, Yuri, Alenka, Hanička, Pavlík, és mindenki, aki segített a tesztelésben a Czechgaming, Brno Boardgame Clubban, Herní čas, TMOU, Gamer Pie, Podmítrov, Gathering of Friends, UK Games Expo, Origins, és mindenki, aki részt vett a tesztjátékokban vagy rendezvényeken.

A JÁTÉK VÉGE

A játék két módon érhet véget:

- Ha a forduló végén a csapatnak nem maradt több piros vagy zöld jelölője, amit használhatna a következő fordulóban, a játék véget ér.
- Ha maradt még piros vagy zöld jelölő, de mindenki egyetért abban, hogy nincs szükségük több kulcsszóra, a játék véget ér.

Próbáld meg kitalálni a titkos szavadat a lapodon lévő betűkből

Mostanra minden betűre kellene lennie egy tippednek a felső sorban. Ezekből a betűkből re-mélhetőleg össze tudsz állítani egy szót. Ha úgy gondolod, kitaláltad a szót, írd be az alsó sorba.



A betűkártyáidat képpel lefelé tartva rendezd át őket úgy, hogy a titkos szavadat lehessen belőlük kiolvasni.



Javaslat: Ha arról tartasz, hogy összezavarodsz, jelöld a sorrendszetonokkal a betűkártyák sor-számát, mielőtt átrendeznéd őket.

A jutalombetűk és a dzsókercártyák is felhasználhatók.

A titkos szavad kibetűzéséhez bármelyik betű-kártyádat helyettesítheted egy jutalomkártyával vagy a dzsókercártyával. Egyszerűen tedd a helyettesítő kártyát képpel felfelé arra a betűkártyára, amelyet helyettesíteni akarsz vele. Egy játékos akár többet is felhasználhat a jutalomkártyák, illetve a dzsókercártya közül, de minden kártya csak egyszer használható fel.

Példa: Peti úgy gondolja, hogy **R, B, L, T** és **O** betűkártyái vannak, de mivel ezekből nem tud összerakni egyetlen értelmes szót sem, erős a gyanúja, hogy nem mindegyik tippje volt helyes. Peti a legkevésbé a **B** betűben biztos, ezért azt helyettesíti az asztal közepén lévő **A** jutalombetűvel, és kibetűzi a **TAROL** szót. Ha nem állt volna rendelkezésre az asztalon egy **A** jutalombetű, használhatta volna a dzsókercártyát is.

Megjegyzés: A jutalombetűk és a dzsókercártya arra is használhatók, hogy velük hosszabb szót betűzz ki, mint amit kaptál. A következő oldalon található opcionális pontozásos szabály alapján minden egyes plusz betűért plusz 1 pont jár.

Mindenki felfedi a titkos szavát.

Egymás után fedjétek fel betűkártyáitokat. Javasoljuk, hogy az kezdje, aki a legbiztosabb abban, hogy kitalálta a titkos szavát.



Nem baj, ha nem a kapott titkos szavadat kibetűződ ki. Ha a **VAKAR** titkos szót kaptad, tökéletes megoldás a **KAVAR** is. Egy **T** jutalombetűt felhasználva lehet megoldás a **TAKAR** vagy akár a **RAKAT** is. Az a feladatod, hogy szabályosan kibetűzzé állíts össze egy értelmes szót. Ha a szavad értelmes, még akkor is helyes a megoldásod, ha teljesen más szót betűztél ki, mint amire a játékostársad eredetileg gondolt.

Ha nagyjából mindenki helyesen kibetűzött egy-egy szót, a csapatotok nagyjából nyert.

Minden játékos egyaránt osztozik a győzelemben. A tökéletes győzelem persze az, ha mindenki pontosan betűzött ki egy-egy értelmes szót, de igen nehéz tökéletes eredményt elérni. Ha a szavaitok nagyjából jók lettek, az nagyjából elég is.

