# Csak egy játékszabály

**JÁTÉK CÉLJA**

A „Csak egy” egy kooperatív partijáték. Dolgozzatok össze, hogy a legtöbb pontszámot érjétek el közösen!

Együtt vezessetek rá egy játékost –az aktív játékost- hogy kitalálja a Titkos szót, úgy hogy leírtok egy nyomot a saját állványotokra.

A nyomotokat úgy válasszátok meg, hogy nem beszélhettek össze a többiekkel, legyetek eredetiek, nehogy ugyanazt a szót írtjátok mint egy másik játékos, mivel minden egyforma nyom el lesz távolítva, még mielőtt az aktív játékos láthatná őket.

A játék végén adjátok össze a pontjaitokat az alapján, hogy hány Titkos szót találtatok ki.

**TARTOZÉKOK:**

- 110 kártya  
- 7 állvány  
- 7 letörölhető filc  
- ez a szabálykönyv

**ELŐKÉSZÜLETEK**

1, Keverjétek össze a kártyákat és véletlenszerűen húzzatok 13-at, így kialakítva egy húzópaklit írással lefelé az asztal közepén. A többi kártyát helyezzétek vissza a játék dobozába, nem lesz rájuk szükség ebben a fordulóban.

2, Adjatok egy állványt és egy filcet minden játékosnak

3, Véletlenszerűen válasszátok ki a kezdőjátékost.

**JÁTÉKMENET**

A játék körökből áll és akkor ér véget, ha a pakli kiürül. Minden kör 4 szakaszból áll:

**1, TITKOS SZÓ KIVÁLASZTÁSA**

Az aktív játékos húz egy lapot a pakli tetejéről, és **anélkül hogy megnézné** és elhelyezi a saját állványán, úgy hogy a többi játékos láthassa a szavakat (az állványok egyik oldalán van egy tartó a kártya kitámasztására).

A játékos választ egy számot **1 és 5 között**, így jelezve a többi játékosnak, hogy melyik lesz a titkos szó, amihez a nyomokat kell majd biztosítaniuk.

*Megjegyzés: ha a játékosok nem ismerik a választott szót, akkor megkérhetik az aktív játékost, hogy mondjon egy másik számot.*

**2. NYOMOK ADÁSA**

**Anélkül hogy megbeszélnétek, vagy megmutatnátok egymásnak minden játékos felír egy szót az állványára. A nyomnak egyetlen szó**ból kell állnia.

*Megjegyzés: egy számjegy, szám, rövidítés, hangutánzó szó, különleges karakter, mind egy szónak számít ebben a játékban.*

*Például: 007 megengedett, ha a Bond a feladvány, valamint a csörr vagy SMS ha a telefon a keresett szó, $ ha Amerika.*

X Tiltott nyomok:

* A Titkos szó **máshogy írva**. *Például: polo nem megengedett, ha póló a feladvány.*
* A Titkos szó **más nyelven írva**. *Például bokor ha bozót a feladvány.*
* Egy szó **ugyanabból a szócsaládból**, mint a Titkos szó. *Például: a hercegnő nem megengedett, ha a herceg a feladvány.*
* **Kitalált szó.**
* **Hangzástanilag** a titkos szóra **hasonlító**, jelentésében eltérő szó. *Például: fotel - hotel.*

**3. NYOMOK ÖSSZEHASONLÍTÁSA**

Miután minden játékos felírta a nyomát **az aktív játékos becsukja a szemét**. Ezalatt az idő alatt a többi játékos megfordítja az állványát és összehasonlítja a nyomait a többi játékoséval. **Minden hasonló vagy érvénytelen nyom kiesik.** Egy nyom kiejtéséhez egyszerűen csak fordítsátok fel az állványt a leírt szó eltakarásához.

= Egyforma nyomok:

Két teljesen **egyforma szó**. *Például egér és egér ugyanaz.*

**Változatok** ugyanabból a **szócsaládból**. *Például: a hercegnő és herceg ugyanannak számít.*

**Variációi ugyanannak a szónak**: többesszám, ragozás, nembeli eltérés, elírások nem számítanak különböző szavaknak. *Például: hercegnő-herceg, színésznő-színész, egyelőre-egyenlőre.*

*Megjegyzés: ha minden nyom kiesett helyezzétek vissza a titkos szót tartalmazó kártyát a játék dobozába és ugorjatok a Kör vége szakaszhoz.*

**4. MEGFEJTÉS**

Miután az egyforma vagy érvénytelen nyomok kiestek kérjétek meg az **aktív játékos**thogy **nyissa ki a szemét** és próbálja meg kitalálni mi lehet a titkos szó a megmaradt nyomok alapján. Ehhez mindössze **EGY TIPPELÉSI LEHETŐSÉGE VAN**.

Kimenetelek:

✓ Siker: ha az aktív játékos **helyesen megtippelte** a titkos szót helyezzétek ezt a kártyát **írással felfele** a másik pakli mellé.

✘ Bukás: ha az aktív játékos **rosszul tippelt:** **helyezze vissza ezt a kártyát és a legfelső kártyát a pakliból a játék dobozába**.

… Passzolás: ha az aktív játékos úgy dönt, hogy nem válaszolja meg és **elpasszolja a körét** **helyezzétek vissza ezt a kártyát a játék dobozába.**

*Megjegyzések:*

*-ha az aktív játékos által kimondott szó kiejtése megegyezik a titkos szóval, akkor az a tipp érvényesnek tekintendő.*

*- ha a játékos az utolsó kör esetén téveszt, akkor az előző –sikeresen megtippelt- szó kártyáját is a dobozba kell helyezni.*

► **Kör vége**

Az aktív játékostól balra ülő lesz az **új aktív játékos**, új kör kezdődik. Megjegyzés: bizonyosodjatok meg róla, hogy letörölitek a régi nyomokat az állványotokról a kör végén.

**JÁTÉK VÉGE**

A játék véget ér, ha a pakli elfogyott. Számoljátok össze a sikeresen kitalált kártyákat és vessétek össze ezzel a táblázattal hogy megkapjátok az értékeléseteket:

|  |  |
| --- | --- |
| Sikeresen kitalált feladványok | Eredmény |
| 13 | Tökéletes pontszám! Vajon meg tudjátok még egyszer ismételni? |
| 12 | Hihetetlen! A barátaid most biztosan meglepődtek! |
| 11 | Remek! Ez egy ünneplést érdemlő pontszám! |
| 9-10 | Azta, egyáltalán nem rossz! |
| 7-8 | Eléggé átlagos. Megy jobban is? |
| 4-6 | Remek kezdés. Próbáljátok újra! |
| 0-3 | Próbáljátok újra és újra és újra… |

**VARIÁCIÓK 3 JÁTÉKOSRA**

3 játékos esetén a játék a korábbiakban ismertetett szabályok szerint megy, az alábbi változtatással:

Az előkészítési szakaszban minden játékos 2 állványt vegyen magához. A nyomok megadása szakaszban 1-1 szót írnak mindkét állványra. Tehát minden játékos 2 nyomot ad 1 helyett.

Az egyforma nyomok továbbra is kiesnek az összehasonlítási fázisban.