

# FORRÓ NYOMON.

## JÁTÉKSZABÁLY

### Tartozékok

- 20 dilemmakártya kezdőknek (A)
- 120 dilemmakártya (B)
- 9 üres dilemmakártya (C)
- 16 kulcskártya (D)
- 112 kétoldalas szókártya (E)
- 1 játékszabály



### A játék célja

Az egyik játékos a tanú, a többiek pedig a nyomozók szerepét töltik be, és a játék során közösen dolgoznak azon, hogy megtalálják a helyes szót. A tanú az egyetlen játékos, aki ismeri a keresett szót, a nyomozóknak pedig nyomok megfejtésével kell kitalálniuk azt. A nehézséget az jelenti, hogy a tanú csak dilemmákkal kommunikálhat. Van, amikor nyilvánvaló a válasz – egy **földgömb** egyértelműen inkább **nedves**, mint **száraz**. Máskor viszont a megoldás közel sem ilyen egyszerű – egy **bagett** például inkább **édes** vagy **savanyú**?

### Előkészületek

Húzzatok 16 kártyát a szókártyapakliból, és helyezétek le azokat 4x4-es elrendezésben az asztal közepére. Ha vannak olyan szavak, amelyeket valaki nem ért, húzzatok helyettük újakat a pakliból.

Döntsétek el, hogy ki legyen a tanú, aki majd a dilemmákkal foglalkozik. A többiek lesznek a nyomozók. A tanú húzzon egy kártyát a megkevert kulcskártyapakliból, és nézze meg anélkül, hogy megmutatná a többieknek. A kulcskártya jelzi azt a kártyát az asztalon, amelyet a nyomozóknak ki kell találniuk. Keverjétek meg a dilemmakártyákat, és gyegetek a paklit képpel lefelé az asztalra.

**Példa:** Tamás a tanú. Tamás húz egy kulcskártyát, és megkeresi az asztalon azt a kártyát, amelyik megfelel a kulcskártyán feltüntetettnek. A keresett szó a **konyhakert**.



kezdő kártyák

normál kártyák

Az első játéknál azt javasoljuk, hogy használjátok a zöld kerettel jelölt, kezdőknek szóló dilemmakártyákat.

## Játékmenet

A játék öt fordulóból áll, és egy forduló az alábbi lépésekből épül fel:

- 1) A tanú húz egy dilemmakártyát a pakliból, és hangosan felolvassa azt. Ezután eldönti, hogy a kártyán szereplő lehetőségek közül melyik passzol leginkább a keresett szókérdőhöz, és ezt elmondja a nyomozóknak.
- 2) Ezután a nyomozók következnek. Meg kell állapotodniuk, hogy mely szókérdőket távolítják el. Azokat a szókérdőket, amelyekről úgy gondolják, hogy nincs köztük a keresett szókérdőhöz, eltávolítják és félreteszik.
- 3) Amikor a nyomozók úgy gondolják, hogy annyi szókérdőket eltávolítottak, amennyit csak tudtak, a tanú bejelenti, hogy a keresett szókérdő a megmaradt kártyák közt van-e. Ha a szókérdőt a nyomozók eltávolították, a játék véget ér, és mindenki vesztes. Ha a keresett szókérdő még játékban van, akkor a játék a következő fordulóra folytatódik. A tanú úgy teszi a dilemmakártyát a dobozba, az aktuális fordulónak megfelelő helyre, hogy a választott lehetőség legyen látható. Az 1-4. forduló kártyáit a doboz hátsó felébe tegyék, az 5. és egyben utolsó forduló kártyáját pedig a doboz elejébe.



**FONTOS:** A nyomozóknak fordulónként legalább egy szókérdőket el kell távolítaniuk.

**Példa:** A 2. fordulóban Tamás a következő dilemmát húzza: **csikos** vagy **virágos**. Úgy gondolja, hogy a **konyhakert** inkább **virágos**, mint **csikos**. Azt mondja: „A szónak több köze van a **virágoshoz**, ezért el kell távolítanotok minden kártyát, ami a **csikoshoz** passzol jobban”.



Példa (folytatás): Olívia, Noé és Emma megnézik az asztalon lévő szavakat, és úgy döntenek, hogy a **hadsereg** inkább **csikos**, mint **virágos**, ezért eltávolítják a kártyát. Ugyanígy tesznek az **elemlámpa** és a **ragasztószalag** szókérdővel is, majd úgy döntenek, hogy megállnak. Tamás elmondja, hogy a keresett szókérdő még mindig az asztalon van, és a játék folytatódik a 3. fordulóval.



## Győzelem

Minden forduló után egyre kevesebb kártya lesz az asztalon. Az 5. és egyben utolsó fordulóban egy kivételével az összes szókérdőt el kell távolítani. Ha a keresett szó marad utoljára, győztetek!

**FONTOS:** A megoldás nem lesz mindig egyértelmű, mert nem könnyű pontosan megérteni a többi játékos gondolkodásmódját. De gyakorlat teszi a mestert!

## Játékváltozat

Nagyobb kihívást jelentő játékhoz dönthettek úgy, hogy egy fordulóval kevesebbet játszottok. Tegyétek a 4. dilemmakártyát a doboz elejébe („Utolsó forduló”).



## RÖVID ÁTTEKINTŐ

1. Döntsétek el, hogy ki legyen a tanú. A többiek lesznek a nyomozók.
2. Keverjétek meg a dilemmakártyák pakliját, és tegyétek képpel lefelé az asztalra.
3. Helyezzetek 16 szókétyát az asztalra.
4. A tanú egy véletlenszerű kulcskétya segítségével kiválaszt egyet az asztalon lévő szókétyák közül.
5. A tanú húz egy dilemmakártyát, és hangosan felolvassa azt.
6. A tanú azt mondja: „A szónak több köze van X-hez, mint Y-hoz”. A nyomozóknak ell kell távolítaniuk azokat a kártyákat, amelyek inkább az Y-ra hasonlítanak.
7. A nyomozók eltávolítanak legalább egy kártyát, és szólnak a tanúnak, ha végeztek.
8. A tanú elmondja, hogy a keresett szókétya még játékban van-e. Ha igen, a játék a következő fordulóval folytatódik.
9. Miután a tanú kiválasztotta az 5. dilemmát, a nyomozóknak egy kivételével minden szókétyát el kell távolítaniuk .

Készítők:

**Tervezte:** Mads Emil Christensen

**Illusztrálta:** Mads Berg

**Grafikai tervezés:** Christopher Pedersen Ege and Dina Dam Jensen

**Szerkesztette:** Frederik Kitchell Gaub

Gyártó:



**GAMEPLAY  
PUBLISHING**

Strandgade 12, st.

1401 Copenhagen, Denmark

Importálja: GémKer-Gémklub Kft.

1143 Budapest, Stefánia út 45., [www.gemker.hu](http://www.gemker.hu), [info@gemker.hu](mailto:info@gemker.hu)