

# SZÓCSAPDÁK

## ÁTTEKINTŐ



Sziaztok! Üdv a Szócsapdáknban! Ha a két csapat készen áll, kezdődhet a játék!

A játék elején nézzétek meg a rejtett szót, amit az **ellenfél csapatnak** kell majd kitalálnia.

TOLLPIHE

Ezután a csapatunk megpróbálja összeszedni azokat a szavakat, amelyeket valaki nagy eséllyel használna, amikor a fenti szót szeretné körülírni.

1 madár

2 penna

3 kupak

4

5



Eközben az ellenfél csapata azt a szót tanulmányozza, amit majd nekünk kell kitalálnunk, és közben listát ír azokról a szavakról, amiket a beszélő nem használhat. Ha mindkét csapat elkészült, a beszélők megkapják a rejtett szót tartalmazó könyvecskét a másik csapattól.

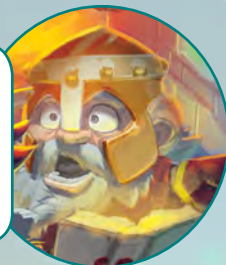
A kelepceszavakat titokban kell tartani!

Most mindkét csapat megpróbálja kitalálni a rejtett szavát. A játéknak ebben a szakaszában a csapatok felváltva következnek.

A csapat egyik tagja a beszélő. Ő az egyetlen, aki láthatja a kitalálendő rejtett szót, de azt nem tudja, mely szavak kimondásával sétál csapdába.

Az ellenfél csapatának beszélője megpróbál segítséget adni a csapatának a kitalálendő szóval kapcsolatban, miközben remélhetőleg nem mondja ki a kelepceszavakat.

Ööö... jaj nekem. Biztos, hogy erre ők is gondoltak, ezért nem mondhatom ki. Hmm... nézzük csak...  
„Régen csak ezzel tömték ki a párnákat.”  
(Remélem, a párnát nem írták fel!)

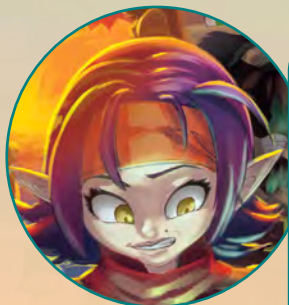


Amíg a másik csapat van soron, a saját csapatunkkal együtt árgus fülekkel figyeljük a kelepceszavakat, amiket felírtunk. Ha a beszélő bármelyiket is kimondja, a körük azonnal véget ér.

A beszélő bármennyi segítséget adhat, de a csapatának csak 5 lehetősége van tippelni a megoldásra.

A legjobb, ha a csapatunk egyik tagja számolja ezeket a tippeket. Eközben nem árt, ha van, aki figyel a homokórát, ugyanis a másik csapat köre akkor is véget ér, ha kifutnak az időből.

Ha sikerült kitalálniuk a szót, továbbmehetnek a folyosón. Ha kimondtak egy kelepceszót, kifutottak az időből vagy a tippekből, akkor nem lépnek tovább. Bárhogyan is sikerült a másik csapat köre, a mi csapatunknak is lehetősége van kitalálni a rejtett szavát, és előrébb lépni.



Most már mindent tudtok, hogyan zajlik egy kör ebben a játékban.

Az önálló szabálykönyvben megtaláljátok, hogyan kell előkészíteni a játékot, hogyan kell játszani, és hogyan tanítsátok meg valakinek, aki még nem játszott vele. A szabályokat összefoglaltuk ennek a lapnak a hátoldalán is.

**Szabálymagyarázó videó  
(angol nyelven)**



[cge.as/twu-hu](https://cge.as/twu-hu)

# RÖVID SZABÁLYOK

## ELŐKÉSZÍTÉS

Az előkészítésről a képeket a szabálykönyv 2. és 3. oldalán találjátok.

1. A játékosok két csapatban az asztal két átellenes oldalára üljenek.
2. Tegyük le 5 szobalapkát egymás mellé, növekvő sorrendben.
3. Tegyük a csapatok figuráit az első szobába.
4. Húzzunk fel két átokkártyát, és képpel lefelé helyezzük a második és a negyedik szoba mellé.
5. Véletlenszerűen húzzunk fel egy szörnyet, a figuráját helyezzük az utolsó szobába.
6. Mindkét csapat egy-egy játékosa kap egy fáklját. Ők fognak segítséget adni az első körben.
7. Válasszuk ki, hogy a fantasy vagy a modern szavakat tartalmazó könyvekkel játszunk.

## EGY FORDULÓ

### *A csapdák felállítása*

A csapatok egyszerre állítanak csapdákat.

1. Mindkét csapat felhúz egy-egy szókárttyát, és beelsűsztatja a nála lévő könyube. Így láthatóvá válik a rejtett szó, amit az ellenfél csapatnak ki kell találnia.
2. Mindkét csapat egy sor kelepceszót ír fel, amelyek a másik csapat rejtett szavához kapcsolódnak.
  - A kelepceszavak számát a mező száma határozza meg, amelyen az ellenfél csapat áll.

### *Találgatás*

A csapatok felváltva próbálják meg kitalálni a rejtett szavukat. Az a csapat kezd, aki:

- Hátrébb áll.
- Ha mindkét csapat ugyanazon a mezőn áll, a díszesebb könyvet kell előbb átadni.

Amikor a másik csapat találgat:

1. Megkapják az ellenfél csapattól a könyvet a rejtett szóval.
2. A beszélő kap egy kis időt (nagyjából 3 másodpercet), hogy elolvassa és megértse a szót.
3. Ezután meg kell fordítani a homokórát.
4. A beszélő most segítségeket adhat a csapatának. A megfigyelő csapat a következő esetekben leállítja a beszélőt:
  - Ha a beszélő kimondta valamelyik kelepceszót bármilyen formában.
  - Ha a beszélő szabálytalan segítséget adott. A segítségadás szabályai a szabálykönyv 11. oldalán olvashatók.
  - Ha a beszélő csapata ötödik alkalommal is rosszul tippelt.
  - Ha lejárt az idő.
5. Hogy sikerült?
  - Ha sikerült kitalálni a szót, a csapat jelzője a következő mezőre léphet.
  - Ha bármi miatt le kellett állítani a beszélőt, a csapat elbukott. A jelölőjük nem lép előre.

## Egy forduló vége

Miután mindkét csapat lehetőséget kapott kitalálni a megadott szavukat, a forduló véget ér.

- Ha mindkét csapat elbukott, a folyosó végén álló szörny a játékosok irányába lép egy mezőt.
  - Ha a szörny egy olyan mezőre lép, ami mellett átokkártya van, az átokkártyát a következő mező mellé kell tenni, a játékosok felé. Ha olyan mező mellé kerülne, ami mellett már van átokkártya, az azon lévő átokkártya is a játékosok felé csúszik tovább.
- A csapatok tagjai felváltva lesznek beszélők. Minden kör végén a fáklyát át kell adni a csapat egy másik tagjának, kijelölve a beszélőt a következő fordulóra.

## ÁTKOK

Ha valamelyik csapat a köre elején olyan mezőn áll, ami mellett átokkártya van:

- Az adott csapatnak az átokkártyán szereplő további kihívásnak megfelelően kell játszaniuk az adott fordulóban.
- A forduló végén, annak kimenetelétől függetlenül, az átokkártyát el kell dobni.

Ha a két csapat ugyanazon a mezőn áll a forduló elején, ahol az átok is van, annak hatása mindkét csapatra érvényes.

## KÜZDELEM A SZÖRNNYEL

Annak a csapatnak, amelyik a fordulóját a szörnyvel egy mezőn kezdi, meg kell küzdenie a szörnyvel.

A szörnyvel való harc során a csapatnak a szörny kártyáján jelzett kihívásnak megfelelően kell játszania.

Ha egyetlen csapat küzd a szörnyvel:

1. A másik csapat kezdi a találgatást, és továbbléphetnek, ha sikerrel járnak.
2. Ezután a szörnyvel harcoló csapat kap lehetőséget találgatni.
  - Ha sikerrel járnak, megnyerik a játékot.
  - Ha elbuknak, nem történik semmi. A szörny nem lép tovább. A játék folytatódik, kivéve, ha ez volt a nyolcadik forduló.

Ha mindkét csapat küzd a szörnyvel:

1. Az a csapat kezd, aki a díszesebb könyvet kapja. A másik csapat ezután következik.
2. Kinek hogy sikerült?
  - Ha mindkét csapat sikerrel jár, mindkét csapat nyer.
  - Ha csak egy csapat jár sikerrel, ők nyerik a játékot.
  - Ha egyik csapat sem jár sikerrel, sem a szörny, sem a csapatok nem lépnek előre. A játék folytatódik, kivéve, ha ez volt a nyolcadik forduló.

## A NYOLCADIK FORDULÓ

- Minden papíron nyolc listányi kelepceszónak van hely.
- Ha a nyolcadik forduló végén egyik csapatnak sem sikerült nyernie, a szörny mindenkit megevett, és ő nyerte a játékot.