



SLAVAd KÖMŰVESEK



A játék célja

Egy nemzetközi titkos társaság tagjai a világ különböző városaiban gyűlnek össze. Figyelem! Nem minden résztvevő a társaság **ügynöke**: **téglák** is vannak köztetek, sőt nagyon gyanús, hogy titokban egy **újságíró** is beépült! A résztvevők kilétének ellenőrzése céljából a társaság jelszavakat használ. Csak az **ügynökök** ismerik a helyes jelszót! Rátok vár a feladat, hogy leleplezzétek a **téglákat** és az **újságírót** anélkül, hogy kiesnétek!

Tartozékok

170 kártya

A játék **17 darab hízkártyás** küldetésből áll, amelyek **Párizstól New Yorkig** repítik a társaságot.



9 Szerep

Tegyétek érdekesebbé a játékot (ó vagy annál több játékos esetén)



Egy küldetés tartalma



5 Ügynökkártya

Mindnyájan ugyanazt a jelszót kapják. Céljuk a **Téglák** és az **Újságíró** leleplezése.

(különböző jelszavak és színek)



3 Téglakártya

Az ő jelszavuk egy kicsit eltér az **Ügynökökéétől**. Nem tudják, hogy **Téglák** – el kell játszaniuk, hogy ők is **Ügynökök**!

(a jelszavak és a színek megegyeznek)



1 Titkos jelszókártya

A **Téglák** és az **Ügynökök** kártyáinak megkülönböztetése céljából minden küldetés más színnel rendelkezik.



1 Újságírókártya

Az **újságíró** nem kap jelszót. A célja, hogy beépüljön a társaságba, és kitalálja az **Ügynökök** titkos jelszavát.

Játékmenet:

1 A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A játék elején készítetek elő 4–5 küldetést.

- Rendezzék az asztal egyik szélén a küldeteskártyákat paklikba (képpel lefelé): a jobbra látható táblázat szerint tegyék bele megfelelő számú **Ügynököt**, **Téglát** és **Újságírót**. Az egyes küldetéseken az **Ügynökök** jelszavai ugyanolyan színűek, mint a „titkos” jelszókártyán lévőké, míg a **Téglák** jelszavainak színe kissé eltér.

- Tegyék félre az asztal másik szélére az aktuális küldetéshez tartozó „titkos” jelszókártyákat képpel lefelé.

Például 5 játékos esetén szükségetek lesz 3 **ügynökkártyára** (ugyanaz a színe, mint a „titkos” jelszavaké), 1 **újságírókártyára** és 1 **téglakártyára** (más szín és más jelszavak vannak rajta, mint a „titkos” jelszókártyán).

2 KÜLDETÉS

Válasszátok ki az egyik küldetespaklit, keverjétek meg a kártyákat, majd osszátok mindenkinek egyet. A küldetés „titkos” jelszókártyáját tegyék az asztal közepére képpel lefelé. Miután mindenki megnézte a saját kártyáját, valaki önként jelentkezve mondjon egy számot 1-től 10-ig.

a. A játék menete

Az önként jelentkezővel kezdve a játékosok egymás után mondanak egy kulcsszót (egyszerű vagy összetett szót), amely a kártyájukon a kiválasztott számmal jelölt jelszóhoz kapcsolható. A **Tégla** jelszava (tudtán kívül) egy kicsit eltér a többiekétől, míg az **Újságíró** (aki nem tudja a jelszót, ezért improvizálnia kell) a többi játékos kulcsszavai alapján próbál rejtve maradni. Ha kellőképpen odafigyelsz a többiek szavaira, lehetőség lesz kitalálni, kik is ők valójában!

A kulcsszavak nem tartalmazhatják sem a jelszót, sem egy másik játékos kulcsszavát!

b. Vita

Miután minden játékos mondott egy kulcsszót, meg kell vitatnotok, hogy ki fog kiesni (tehát szerintetek ki az **Újságíró** vagy a **Tégla**). Érdemes vigyázni! Ha te vagy az **Újságíró**, vagy úgy gondolsz, hogy **Tégla** vagy: ideje blöffölni és eljátszani, hogy te is **Ügynök** vagy!

c. Szavazás

Mindenki egyszerre, az egyik ujjával rámutat arra a játékosra, akit ki akar ejteni. A legtöbb szavazatot kapó játékos kiesik (döntetlen esetén kö-papír-ollóval döntsétek el, ki esik ki).

- Ha az **Újságíró** esett ki, akkor kap egy esélyt, hogy kitalálja az **Ügynökök** jelszavát. Hangosan ki kell mondania a szót, majd megnézheti a „titkos” jelszókártyán, hogy sikerült-e eltalálnia. Ha eltalálta, akkor a küldetésnek vége, és kap 3 pontot. Ha nem, akkor a játék folytatódik.

- Ha nem az **Újságíró** esett ki, akkor a kieső játékos diszkrétan megnézi a „titkos” jelszókártyát, és bejelenti, hogy **Ügynök** (ugyanaz a jelszava, mint a „titkos” kártyán szereplő jelszó) vagy **Tégla** (más a jelszava) volt-e.

Új kör kezdődik: a jelszó ugyanaz marad, mint az előző körben, a kieső játékos bal oldalán ülő játékos kezd.

A küldetés addig tart, amíg minden **Tégla** és az **Újságíró** is ki nem esik, vagy amíg már csak 2 játékos marad játékban.

- Az **Ügynökök** nyernek, ha minden **Téglát** és az **Újságírót** is kiejtik. Ebben az esetben minden **Ügynök** 1 pontot kap, még azok az **Ügynökök** is, akik esetleg már kiestek a játékból.

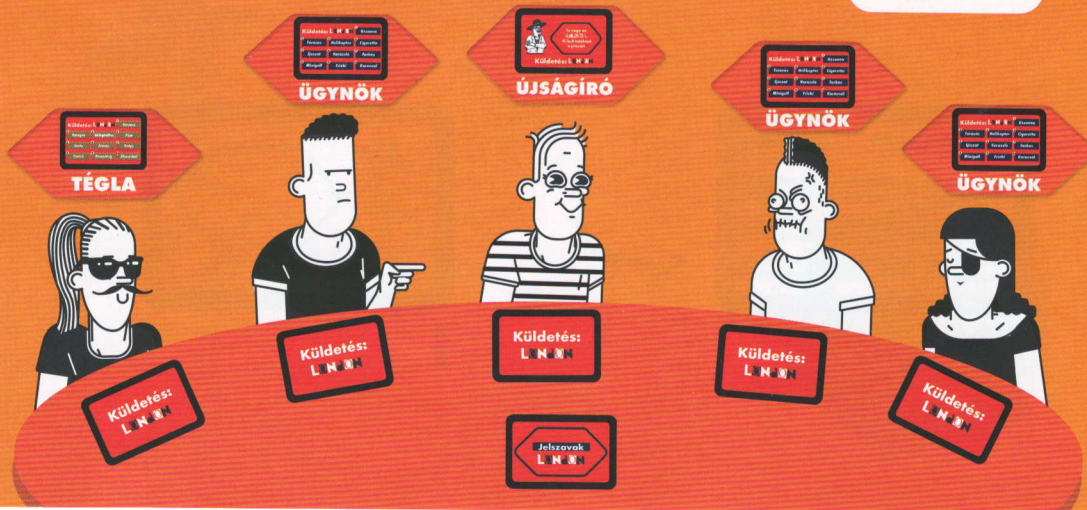
- A **Téglák** nyernek, ha legalább egyikük végig játékban marad. Ebben az esetben a **Téglák** 2 pontot kapnak, még azok a **Téglák** is, akik esetleg már kiestek a játékból.

- Az **Újságíró** nyer, ha kitalálja az **Ügynökök** jelszavát, vagy ha végig játékban marad. Ebben az esetben az **Újságíró** 3 pontot kap.

3 A JÁTÉK VÉGE

Új küldetés kezdődik, amelyet a 2. lépésben leírtak szerint kell lejátszanotok. A játék addig folytatódik, míg nem egy játékos eléri az 5 pontot. Az 5 pontot összegyűjtő játékos lesz a győztes, aki megkapja a Nagymester címet. 🏆

A szabályokat összefoglaló videót ezzel a QR-kóddal érheted el



A kártyák összeállítása :

Az **Ügynökök** és a **Téglák** kártyáit úgy lehet megkülönböztetni, hogy eltérő színek és jelszavak vannak rajtuk.

Játékosok száma	Ügynökök száma	Téglák száma	Újságírók száma
4	3	1	0
5	3	1	1
6	4	1	1
7	4	2	1
8	5	2	1
9	5	3	1

FONTOS!

Az **Ügynökök** és a **Téglák** kártyáin a színek küldetésenként is változnak, hogy ne tudjátok a titkos szerepeteket.

A játék kezdete előtt készítsetek össze 4–5 küldetéspaklit, odafigyelve, hogy a fenti tábla szerinti számú **ügynök- és téglakártya** kerüljön bele.

A jelszóval rendelkező játékosoknak óvatosnak kell lenniük, nehogy túl egyértelmű kulcsszót mondjanak, és felfedjék a jelszót az **Újságíró** előtt.

Alternatív változat

(6+ játékos)

A játékot feldobhatjátok, ha a küldetés elején egy véletlenszerű „szerepkártyát” is kiosztotok minden játékosnak. Ezek a durcás, a gyakornok, az vén, a bölcs, a bérgyilkos, a zsarnok és a beavatott. Ezek a szerepek nem titkosak, és mindenkinek a szerep képessége szerint kell játszania.



Tetszett a játékunk?

Tegyél közzé róla értékelést az interneten, mondd el a barátainak és oszd meg a közösségi oldalaidon! Nagyon örülnénk neki. Sőt, ha kiteszel egy, a játék alatt készült fotót, jelölj be minket is (#reflexshop és #szavadkomuvesek).

Kövess minket:



facebook.com/reflexshop



instagram.com/reflexshop



tiktok.com/@reflexshop



youtube.com/reflexshop

Bónusz :

Született újságírónak érzed magad? Keresd meg a dobozban:



A
Nagy-
mestert



A
Bérgyilkos
Pengéjét



A
Vén
Pipáját

A
Titkos
Jelet

Nem tetszett valami?

Mielőtt hangot adnál a nemtetszésednek és elszomorítanál minket, adj nekünk egy esélyt: küldj egy e-mailt az ugyfelszolgalat@reflexshop.hu címre, és mi kezünk-lábunk összetörjük igyekezetünkben, hogy segítsünk!



Egy **APRÓ TITOK**, amelyet saját
érdekünkben neked is el kell
mondanunk, hogy **SZERETJÜK A**
KÖRNYEZETET.



A játékainkat
környezetbarát módon
gyártott papírra nyomtatjuk,
mert nekünk fontos az
anyatermészet.



Minden játékunk **Európában**
készül, így kisebb a
szén-dioxid-lábnyom.



1%

A nyereségünk 1%-át
jótékony célokra
adományozzuk.



reflexshop



Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

