



A LEVELET
A POSTÁS HOZZA.

NEM MONDOD!



A **Nem mondod!** versengő partijáték, amiben a játékosok félreérthetetlen mondatokkal próbálnak pontokat szerezni. Írjatok olyan mondatokat, hogy még az egyik szó hiánya se zavarja össze a többieket!

TARTOZÉKOK:

- 10 tábla
- 10 filctoll
- 55 kártya
- 1 dobókocka
- 64 pontjelző
- 1 kezdőjátékos-jelölő
- Ez a játékszabály

JÁTÉKSZABÁLY

ELŐKÉSZÜLETEK

- Minden játékos vegyen magához egy **táblát** és egy **filctollat**, és írja a nevét a táblájára.
- Helyezzétek a **pontjelzőket** és a **dobókockát** olyan helyre, ahol mindenki eléri.
- Keverjétek meg a **kártyákat**, majd az így kapott paklit helyezzétek az asztal közepére.
- Az első fordulót az kezdi, aki kitalálta, hogy ezt a játékot játsszátok. Ez a játékos vegye magához a **kezdőjátékos-jelölőt**.

Ezután kövessétek az alábbi lépéseket.



1. LÉPÉS FELKÉSZÜLÉS

A **kezdőjátékos** választ egy számot 1-től 7-ig, majd felfedi a pakli legfelső **kártyáját**. A választott számnak megfelelő szó lesz az **aktuális szó** ebben a fordulóban.

A **kezdőjátékos** dob a dobókockával. A kapott eredmény a **szavak száma**, ez adja meg, hogy pontosan hány szóból kell állniuk a mondataitoknak (nem lehet se több, se kevesebb). Az **aktuális** szó beleszámít a szavak számába, és a mondatban **pontosan egyszer** kell szerepelnie.

2. LÉPÉS ÍRÁS



Anélkül, hogy azt a többieknek megmutatnátok, egyidejűleg írjatok egy-egy **mondatot** a **tábláitokra**, az alábbi szabályok betartásával:

- A mondat tartalmazza az **aktuális szót**.
(Az aktuális szó csak egyszer szerepelhet benne. Az aktuális szót toldalékolhatjátok, de főnévnek kell maradnia.)
- A mondat **szavainak száma** megegyezik a dobott számmal;
(Minden szó számít, beleértve a névelőket is.)
- A mondat nyelvtanilag helyes, értelmezhető.
(Viszont nem kell igaznak vagy valószínűnek lennie.)

Emlékeztető: Törekedjétek arra, hogy a mondataitok minél **egyértelműbbek** legyenek! Kérdés esetén ellenőrizzétek a „**mondatalkotás**” szabályait a következő oldalon.

3. LÉPÉS TÁBLÁK TOVÁBBADÁSA

Minden játékos adja tovább a **tábláját** a tőle balra ülő játékosnak. Ha helyesen csináltátok, mindenki egy olyan **mondatot** lát maga előtt, amit nem ő írt.

4. LÉPÉS EGY SZÓ KIHÚZÁSA

Válasszatok ki a szomszédotoktól kapott mondatból 1 szót, és húzzátok azt ki. Próbáljátok azt a szót kihúzni, amelyiket a legnehezebb lenne kitalálni.

- Nem húzhatjátok ki a forduló **aktuális szavát**.
- Nem húzhattok ki névelőt (a, az, egy).

Ebben a lépésben az a cél, hogy az adott mondatot kevésbé egyértelművé tegyétek.

5. LÉPÉS TIPPELÉS

Ebben a lépésben egymás után kerültek sorra, a **kezdőjátékos**tól indulva.

- A **kezdőjátékos** olvassa fel az előtte lévő mondatot úgy, hogy a kihúzott szót helyettesítse „**BíííP**” hanggal (vagy hasonlóval).
- A többiek (**kivéve azt a játékost, aki a felolvasott mondatot írta**) megpróbálják megtippelni a kihúzott szót, **egymással egyidejűleg**. A tippelés egyszerre történik, és rögtön kezdetét veszi, amint a **kezdőjátékos** elkezdte felolvasni a mondatot.

Aki kapja, marja! Amint valaki bekiáltja a megfelelő szót, a fordulónak vége, a tippelés lezárul. Vajon rájössz, mi a kihúzott szó, még a többiek előtt?



Figyelem! Minden játékos egyszer tippelhet!

Nem jár büntetés a helytelen tippéért.

Ha biztosak vagytok a tippetekben, kiálsátok be minél hamarabb. A kihúzott szót pontosan kell megtippelnetek, például, ha az eredetileg „megy” volt, a „ment” vagy a „mehet” nem jó megfejtés.

- Ha egy játékos helyesen tippel, **ő is** és a **mondat írója is** kap 1 pontot. Amennyiben senki nem tippelte meg helyesen, mi a kihúzott szó, a **kezdőjátékos** (aki kihúzta a szót és felolvasta a hiányos mondatot) szerez 1 pontot.

Ha egyszerre több játékos is helyesen tippel, mindannyian szereznek 1-1 pontot. Ha nem vagytok biztosak benne (vagy nem tudtok megegyezni), hogy ki volt az első, egyeztetek meg döntetlenben.

- Ezután a **kezdőjátékos** továbbadja a **kezdőjátékos-jelölőt** a bal oldali szomszédjának. Ismételjétek meg az **5. LÉPÉST** addig, amíg minden játékos fel nem olvasta az előtte lévő tábla mondatát. Ekkor lépjétek tovább a **6. LÉPÉSRE**.

6. LÉPÉS PONTOK ELLENŐRZÉSE

Számoljátok meg az eddig szerzett pontokat. Ha bárkinek sikerült **legalább 10 pontot** gyűjtenie, a **játék véget ér**. Ellenkező esetben térjétek vissza az **1. LÉPÉSHEZ**.

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, amint egy vagy több játékos szerzett legalább 10 pontot. A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz!

Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.

PÉLDA

Az **aktuális szó** a „számítógép”, és a játékosok 5 szavas mondatokat írnak, majd továbbadják a táblájukat a bal oldali szomszédjuknak. **Bende** előtt egy **Hellától** kapott mondat szerepel: **A RÉGI SZÁMÍTÓGÉPEM NAGYON LASSÚ**. Bende a „lassú” szót húzza ki.

Amikor **Bende** felolvassa a mondatot, a következőképp teszi: „A régi számítógépem nagyon BÍÍÍP.” Ekkor a többiek (kivéve **Hellát**, aki az eredeti mondatot írta) rögtön bekibájlják a szerintük **Bende** által kihúzott szót.

Kevin tippeli meg először a „lassú” szót, így ő szerez 1 pontot. **Hella** szintén kap 1 pontot, mivel sikerült egyértelmű mondatot írnia. Ha senki sem tippelt volna helyesen, egyedül **Bende** kapott volna pontot.

MONDAT-ALKOTÁS

- ▶ Az aktuális szót a mondatotokban csak egyszer használhatjátok.

- ▶ Nyelvtanilag helyes, értelmes mondatokat kell írnotok.

Írjatok helyes mondat szerkezetű, jelentéssel bíró mondatokat; azonban nem kell igaznak vagy valóságosnak lenniük.

- ▶ Az aktuális szónak főnévnek kell maradnia.

A megadott főnevekből nem képezhettek melléknveket. Hasonlóképp, nem használhattok az aktuális szóból származó egyéb szavakat. Például: nem használhatjátok a „sajt” helyett a „sajtos” vagy a „kecskesajt” szavakat.

- ▶ Egyes vagy többes szám

Ha az **aktuális szó** például a „kutya”, tetszés szerint használhatjátok a „kutya” és a „kutya” szavakat egyaránt.

- ▶ Minden szót bele kell számolnotok a szószámba, beleértve az „a, az, egy” névelőket.

„A kutya szeret óráig a parkban labdázni.” Ez egy 7 szavas mondat.

JÁTÉK- VÁLTOZATOK

SZAVAK SZÁMA SZABADON

Egy általatos választott játékos dönti el, hány szavas mondatot írtatok.

Vagy: a legkevesebb ponttal rendelkező játékos határozza meg a szavak számát.

OLVASÓPRÓBA

Mielőtt továbbadnátok a táblákat a szomszédotoknak, egyeztetek meg, hogy egyszer, kétszer vagy háromszor adjátok-e tovább azokat. Így fordulónként más-más fogja „átszerezni” a mondataitokat.

GYORS/IDŐZÍTETT FORDULÓ

Az írás lépésben állítsatok időzítőt 1 vagy 2 percre. Ezzel a játékváltozattal nagyobb kihívás elé állíthatjátok magatokat és egyenletesebb tempót szabhattok meg.

VÁLTOZÓ JÁTÉKHOSSZ

Döntsetek el, hány fordulót szeretnétek játszani, például a győzelemhez szükséges pontszám 15 pontra növelésével (hosszabb játék) vagy 5 pontra csökkentésével (rövidebb játékidő). Akár teljesen ki is hagyhatjátok a pontozást.

HÁROMSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

- A játék addig tart, amíg az egyik játékos meg nem szerzi a **10. pontját**.
- A táblákat fordulónként felváltva adjátok tovább jobbra vagy balra a 3. lépésben.
- A **tippelő játékos** kétszer tippelhet.
- Ha a **tippelő** első tippje helyes, **ő is** és a **mondat szerzője** is 2-2 pontot kap.
- Ha a **tippelőnek** csak a második tippje helyes, **ő is** és a **mondat szerzője** is 1-1 pontot kap.
- Ha a kihúzott szót a tippelő játékosnak nem sikerült kitalálnia, a **kezdőjátékos** (a szó kihúzója) 2 pontot szerez.

KÉSZÍTŐK:

Tervező:	Urtis Šulinkas
Terméktulajdonos:	Marek Choleśiakow
Fejlesztés:	Lucky Duck Games Development Team
Művészeti vezető:	Aga Jakimiec
Illusztráció:	Saulo Nate Jonatan Pixel Grove Studio
Gyártás:	Vincent Vergonjeanne
Grafikai tervezés:	Aga Jakimiec
	Mateusz Komada
	Kasper Piórkowski
	Magdalena Płoszaj

Projektvezető:	Karolina Pietras
Tárgyalóvezető:	Radosław Milewski
Játékszabály:	Jonathan Bobal, Lucky Duck Games Development Team

Magyar fordítás:	Tarsoly Csenge
------------------	----------------

Angol nyelvű értékesítés és marketing csapata:	
Értékesítési vezető:	Sean Wainwright
EU értékesítés:	Valeria Bottiglieri
Marketingszakértő:	Devon Norris

Hiányzó vagy sérült tartozék esetén, illetve ha kérdésed merült fel, írd az ügyfélszolgálatunknak: info@gemklub.hu.