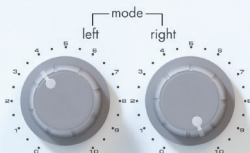




# HÓFESTŐ

(DE)KÓDOLD AZ ADÁST!



D3C74P6D

USING USERNAME="E.Brown".

AUTHENTICATING WITH PUBLIC KEY

SCORPION

FROM 268M: Linux-D3C74P6D 4.9.0-3

#1 SMP Debian 4.9.30-2-amd64

Last login: Sat Oct 26 12:54:19 85

on

off

team  
synch

channels

key type

A

B



Tanuld meg a játékszabályt 2 perc alatt!  
(Angol nyelvű) magyarázó videó:  
[scorpionmasque.com](http://scorpionmasque.com)

A játék szerzője: **Thomas Dagenais-Lespérance**  
Az illusztrációkat készítette:  
**NILS, Fabien Fulchiron és Manuel Sanchez**

## A JÁTÉK LÉNYEGE

A Kódfejtőben kettő 2–4 fős csapat vetélkedik egymással, ki alkot ügyesebben kódszócsoportokat (a háromfős játék szabályverzióját a szabályfüzet végén találod).

Soron lévő csapatfőként az a feladatod, hogy **olyan rejtjelezett üzenetet küldj a csapattársaidnak, amelyet az ellenfél csapata nem tud megfejteni**. Vagyis a rejtjeles kommunikációnak elég egyértelműnek kell lennie ahhoz, hogy a csapated megértse, de elég homályosnak ahhoz, hogy az ellenfeleket összezavard. Amikor nem neked kell rejtjelezni, meg kell próbálnod a csapatvezetőd kódját kitalálni.



### Egy példa

A fehér csapat tagjaként Andival és Bénivel játszol együtt. Béni kezd, ő az első „rejtjelező”. A véletlenszerűen húzott, 3 számjegyű kódot kell a csapata felé továbbítani. Ennek érdekében Béni 3 utalást talál ki (vagyis számjegyenként egyet):

„Mexikó”, „rovar”, „horror”

Hogy a csapata rájöjjön, milyen kódra utal Béni, nézzétek meg a **négy titkos kulcsszót** (amit csak a ti csapatotok láthat). Ennél a példánál a négy kulcsszavatok:

**1 FEKETE 2 SZITAKÖTŐ 3 KOKTÉL 4 SZOMBRÉRÓ**

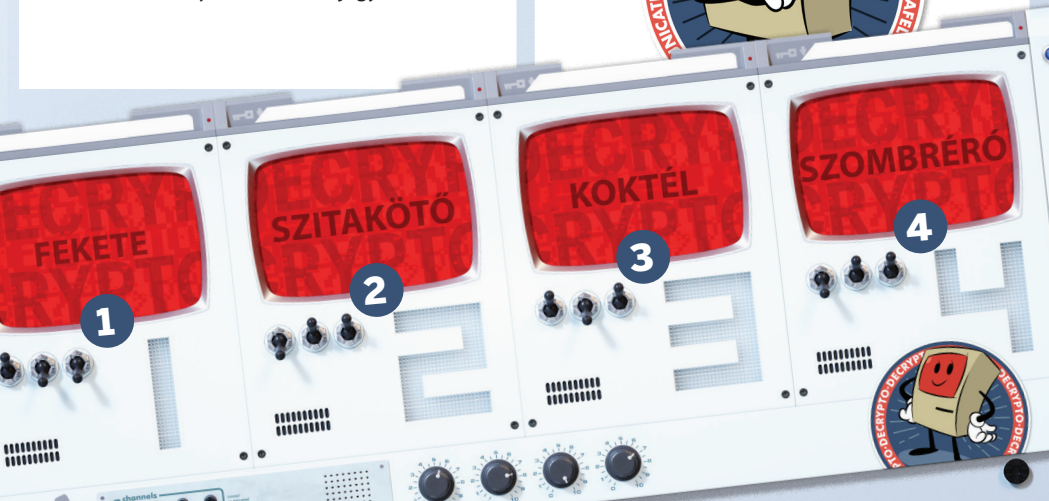
Szerintetek Béni melyik **három számjegyre** utalt?

A „Mexikó” utalás valószínűleg a **4-es kulcsszóhoz (szombréró)** köthető. A „rovar” egyértelműen a **2-es kulcsszóra utal (szitakötő)**. Végül a „horror” az **1-es kulcsszóra (fekete)** irányulhat. Vagyis Béni feltehetően a **4.2.1**-es kódra utalt.



Mivel Béninek az utalásokat hangosan kell átadnia, és a kulcsszavak helye, sorrendje a táblákon nem változik, mindkét csapat **egyre több információt fog elárulni a kulcsszavairól** az ellenfélnek. Ezzel folyamatosan segíteni fogjátok a másik csapatot, hogy rájöjjön az adott körben átadott három számjegyű kódra.

Az előző példánál maradvá, az első kör után az ellenfél csapata tudni fogja, hogy a négyes kulcsszavatokhoz köthető a „Mexikó” szó. Ha később a játék folyamán például azt az utalást használja valamelyikőtök, hogy „amigo”, a másik csapat könnyedén összekapcsolhatja Mexikóval, így rájöhet, hogy az amigo szóval a 4-es kulcsszóra utaltok.



## 2 kódoló tábla



## 48 kódkártya

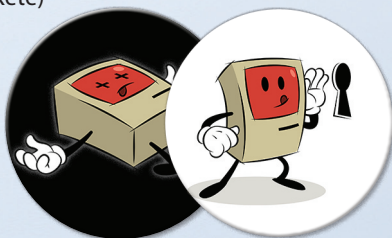
(1-1 fehér és fekete pakli, egyenként 24 kártyával)



## 110 kulcsszó-kártya (összesen 440 szóval)



4 „sikeres kódelfogás” korong (fehér)  
és 4 „félreértett kommunikáció” korong (fekete)



## 50 kódfejtő lap

ha szeretnétek a játékhoz további lapokat nyomtatni, letölthetitek az alábbi webhelyről:

[www.decrypto.info](http://www.decrypto.info)

[www.gemklub.hu/kodfejto.html](http://www.gemklub.hu/kodfejto.html)

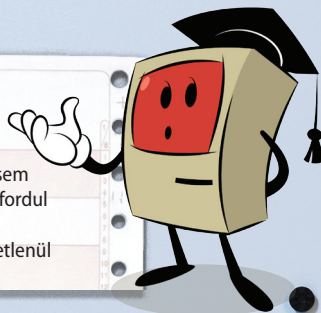
## 1 homokóra (fél perces)



és az a **szabályfüzet**, amelyet épp olvasol!

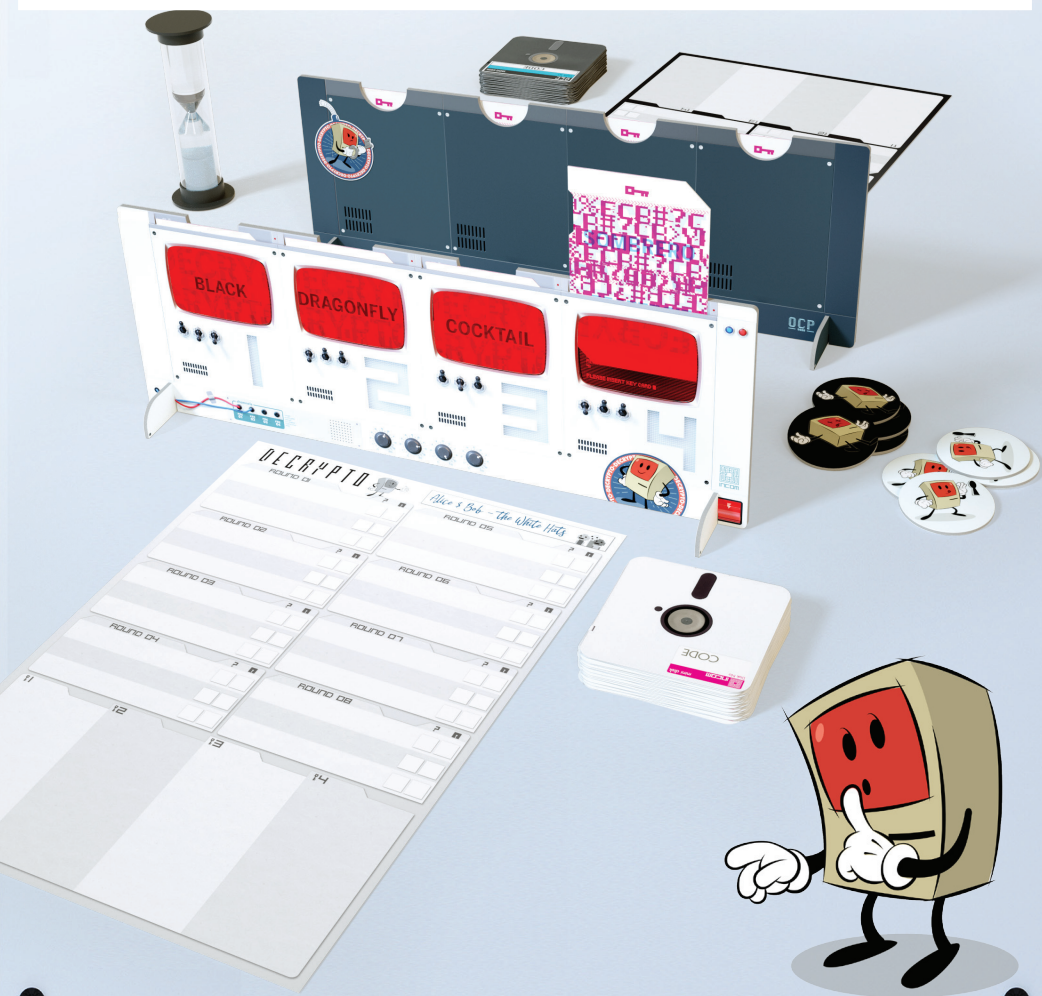
### Egy fontos tudnivaló a kulcsszó-kártyákról

- Ne nézzétek meg és ne is keverjétek meg a kártyákat a játék elején!
- A kártyák mindkét oldalán színes (kék és piros) számkód van, hogy könnyen meg tudjátok különböztetni az elő- és a hátlapot. Így ha a kék kódos oldalakkal játszottok először, és ha nem használtok egyetlen lapot sem a piros oldalával, nem fordulhat elő, hogy ugyanaz a két kulcsszó kétszer fordul elő a játék folyamán.
- A kártyákon lévő, az olvasást nehezítő piros mintázat biztosítja, hogy véletlenül se tudjátok leolvasni a szavakat, amikor a játékot készítitek elő.



1. Döntsék el, ki melyik csapatban lesz a kettő közül.
2. Egy csapat minden tagja üljön **az asztalnak ugyanarra az oldalára**. A másik csapat minden tagja üljön az asztal ellentétes oldalára.
3. Mindkét csapat vegyen el **egy kódoló táblát** és húzzon 4 **kulcsszó-kártyát**, majd tegye bele azokat a kódoló tábla négy nyílásába, úgyelve arra, hogy az ellenfél csapata **ne lássa** a kártyákat.
4. Mindkét csapat vegye magához azt a **kód-kártyapaklit**, amelynek a színe megegyezik a kódoló táblájuk színével.
5. Mindkét csapat vegyen magához **egy kódfejtő lapot**. Ezen tudjátok rögzíteni a saját utalásaitokat és azokat is, amelyeket a másik csapat használt. Nevezzétek el a csapatotokat, és írjátok fel a kódfejtő lap tetején kijelölt helyre.
6. Tegyétek a **homokórát** és a **négy-négy** fehér és fekete **korongot** („sikeres kódelfogás” és „félreértett kommunikáció”) az asztal közepére.

A kódfejtő lap kétoldalas. Figyeljetez jól: egyik oldalán a saját kulcsszavaitokat, a másikon a szemben ülő csapatét gyűjtitek. Az oldal keretének a színe segít abban, hogy megjegyezzétek, melyik oldal melyik.



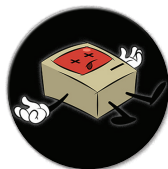
A csapatod akkor nyeri meg a játékot, ha begyűjt két „sikeres kódelfogás” korongot.

Úgy szerezhetek egy ilyen korongot, ha rákérdeztek, és eltaláljátok az ellenfél épp átadott kódját.



A csapatod akkor veszíti el a játékot, ha begyűjt két „félreértett kommunikáció” korongot.

Akkor kaptok egy ilyen korongot, ha a csapatotok nem tudja megfejteni a rejtjelező által készített kódot.

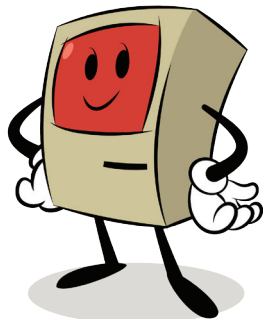


## UTALÁSOK

A rejtjelezőnek minden körben új utalásokat kell kitalálnia.

Rejtjelezőként az alábbi szabályokat kell betartanod:

- **Te magad választhatsz ki az utalás formáját:** lehet az egyetlen szó vagy akár egy teljes mondat is. Ha a csapatod úgy kéri, akár el is zümmögheted, el is táncolhatod vagy el is mutogathatod!
- **Válaszd el a három utalást egymástól egyértelműen!** Teljesen világosnak kell lennie, mi alkotja az első, a második és a harmadik utalásodat.
- **Az utalásnak a kulcsszó jelentésével kell összefüggésben lennie.** Az utalás nem világíthat rá a kulcsszó kezdőbetűjére (például egy „á”-val az „átkozott”-ra), a kulcsszó betűinek a számára („7”-tel vagy „7 betűvel” a „skorpió”-ra), a kulcsszó pozíciójára a kódoló táblán („muskétás”-sal arra, hogy a harmadik szóról van szó) vagy kiejtésre („hal”-lal rávezetni a csapatot a „fal”-ra).
- **Az utalásnak mindenki által elérhető információkat kell tartalmaznia.** Utalhatsz például akár egy kevésbé ismert, 17. századi marokkói költőre – kockázatos, de megengedett! De SOHA nem utalhatsz csak rád vonatkozó dolgokra, például hogy mit ettél ebédre, vagy bensőséges, romantikus élményekre, amit a pároddal éltetek át, és így tovább.
- Ha a többiek külön kérnek rá, akár le is kell betűzöd az utalásodat.
- Bármit mondasz rejtjelezőként a saját csapatodnak, azt a másik csapatnak is hallania kell.
- Ha egyszer már kimondtad (felolvastad) az utalást, már nem változtathatod meg, nem javíthatod rajta és nem mondatsz másikat helyette.
- Egy utalást CSAK EGYSZER használhatsz a játék végéig.
- Sosem olvashatod fel a kódkártyán szereplő kódot, és sosem használhatod a kulcsszavakat (vagy azok fordítását más nyelvre) utalásként, még akkor sem, ha egy másik kulcsszónál használnád.



# DECRYPTO



Csapat neve

Andi és Bóni "A fehér csapat"

Első utalás

Mexikó

rovaz

horror

Második utalás

Harmadik utalás

ROUND 02

buli a barátokkal

napernyő

odonata

ROUND 03

ROUND 04

Az első kulcsszóra adott utalások

11

horror

12

rovaz  
odonata

A második kulcsszóra adott utalások

13

buli a barátokkal

14

Mexikó  
napernyő

A negyedik kulcsszóra adott utalások

Kísérlet kódfejtésre

Helyes kód

A harmadik kulcsszóra adott utalások

**A játék több fordulón keresztül zajlik** (általában 4 és 6 forduló között). Minden forduló elején mindkét csapatnak ki kell választania, ki lesz közülük az új **rejtjelező**. Ennek a szerepnek cserélnie kell, fordulóról fordulóra más valaki kell betöltsse a csapatból.

Minden forduló során mindkét rejtjelező utalásokat fog tenni a kódjára, és mindkét csapat igyekszik kitalálni a helyes kódot, először a fehér csapat kódját, aztán a fekete csapatét.

Minden fordulóban az alábbi lépéseket kell tenni. **A sorrend betartása nagyon fontos!**

1. Mindkét csapat rejtjelezője húz egy lapot a saját csapata kódkártyapaklijából, és úgy olvassa el, hogy senki más ne lássa (és persze ne is hallja) a rajta szereplő kódot. A rejtjelezők feladata az, hogy a saját csapatuk a helyes kódot mondják ki (például: 3.4.2).
2. Mindkét csapat rejtjelezője írja le a három utalást az adott forduló három sorába a kódfejtő lapra. Rejtjelezőként írjátok le a legfelső sorba a kód első számjegyéhez tartozó utalást és így tovább. A kódfejtő lapnak azt az oldalát használjátok erre a célra, amelyik a ti csapatotok színével van keretezve.

Hogy a játék ne húzódjon sokáig, próbáljátok ezzel a módszerrel kordában tartani az időt: amint valamelyik rejtjelező leírta az utalásait, fordítsa meg a homokórát. A másik rejtjelezőnek addig kell befejeznie az utalások leírását, amíg le nem pereg a homok. Ha ez nem sikerülne, annak a csapatnak nem lesz meg mindhárom utalása a kód megfejtéséhez...

3. A fehér csapat rejtjelezője **olvassa fel a három utalást**, aztán adja át a kódfejtő lapot a csapatának. Ez után a fekete csapat írja le az elhangzott utalásokat a fehér oldalra (az adott forduló rubrikájába).
4. Mindkét csapat tanácskozzon az utalásokról, és próbálják megfejteni a kódot. Amint az egyik csapat úgy érzi, megfejtették a kódot, **írják oda mindegyik utalás sorának a végére a helyesnek vélt számot** (a jegyzetlapon lévő két oszlopból az elsőbe).

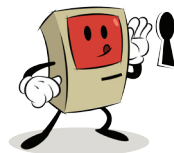
A rejtjelező természetesen nem vesz részt a tanácskozásban! Neki semmilyen módon nem szabad reagálnia a csapattársai beszélgetésében elhangzottakra!

5. Amint mindkét csapat leírta a saját kódfejtő lapjára a 3 számjegyet, a **fehér csapat megkísérelheti** megfejteni a kódot, azaz „elcsípní az adást”: olvassák fel azt a kódot, amit leírtak, abban a reményben, hogy az egyezni fog a fehér rejtjelező kódjával.

**Figyelem!**

Az első fordulóban egyik csapat se próbálja meg megfejteni a másik csapat kódját, hiszen nem is áll rendelkezésükre semmilyen korábbi információ, amely alapján megtehetnék.

6. A fehér csapat megpróbálja a saját rejtjelezője által leadott kódot megfejteni: felolvassák azt a három számot, amelyet a papírra írtak, és úgy gondolják, hogy egyezik a rejtjelező kódjával.
  7. A fehér csapat rejtjelezője **végül elárulja, mi volt az utalásokba rejtett kód**.
- Ha a fekete csapat tippje helyes volt (vagyis az elhangzott számokat az elhangzott sorrendben írták le a papírra), „**elcsípték**” a kódot, **amiért kapnak egy „sikeres kódelfogás” korongot**. Ha azonban a két kód NEM UGYANAZ, nem kapnak büntetést.



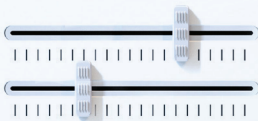
- Ha a fehér csapat tippje helytelen volt, vagyis félreértették az utalásokat, ezért kapnak egy „**félreértett kommunikáció**” korongot. Ha azonban a két kód MEGEGYEZIK, nem kapnak semmiféle jutalmat.



Így akár az is előfordulhat, hogy az egyik csapat kap egy „félreértett kommunikáció” korongot (mert félreértelmezték a rejtjelező utalásait), míg a másik csapat egy „sikeres kódelfogás” korongot (mert ügyesen értelmezni tudták a rejtjelező utalásait) ugyanabban a fordulóban.

A jegyzetlapon lévő második oszlopot használjátok a helyes kód feljegyzésére.

A jegyzetlap alján írjátok fel az adott fordulóban elhangzott utalásokat is, mindegyiket a hozzá tartozó kódszám melletti mezőre, így az egyértelműen tudjátok majd, mely utalások melyik számhoz tartoznak.



Most a fenti lépésekből menjetek végig a hármastól a hetesig, csak a két csapat szerepét felcserélve: a fekete csapat rejtjelezője találjon ki három utalást, olvassa fel őket, mindkét csapat próbálja meg megfejteni a kódot, és így tovább...

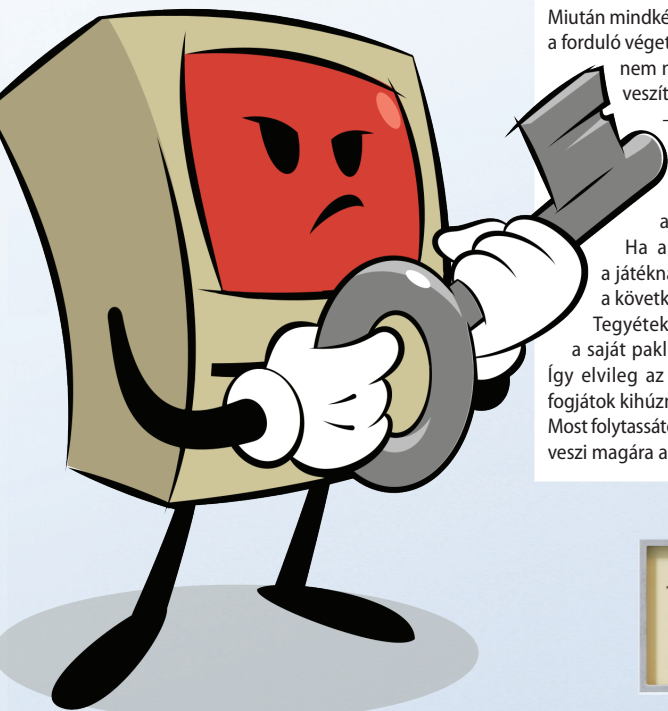
### A forduló vége

Miután mindkét csapat rejtjelezője felfedte a helyes kódot, a forduló véget ér. Ekkor ellenőrizték, valamelyik csapat nem nyerte-e meg a játékot – vagy esetleg nem veszítette-e el:

- ha egy csapatnak 2 db „sikeres kódelfogás” korongja van, megnyerte a játékot.
- ha egy csapatnak 2 db „félreértett kommunikáció” korongja van, elvesztették a játékot.

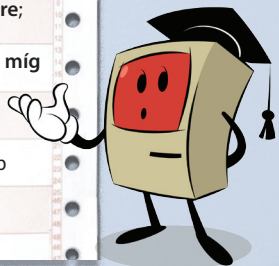
Ha a fenti két feltétel bármelyike teljesült, a játéknak vége. Ha egyik sem teljesült, kezdődhet a következő forduló!

Tegyék vissza a két, éppen használt kódkártyát a saját paklijaikba, majd keverjék meg a két paklit. Így elvileg az is előfordulhat, hogy ugyanazt a kódot fogjátok kihúzni minden körben. Most folytassátok azzal, hogy mindkét csapatban másvalaki veszi magára a rejtjelező szerepét.



### MI TÖRTÉNIK, HA DÖNTETLEN A JÁTÉK VÉGE?

- Ha egy csapat összegyűjt 2 „sikeres kódelfogás” és 2 „félreértett kommunikáció” korongot a forduló végére (azaz egyszerre nyertek és veszítettek);
  - VAGY mindkét csapat összegyűjti a második „sikeres kódelfogás” korongot a forduló végére;
  - VAGY mindkét csapat összegyűjti a második „félreértett kommunikáció” korongot a forduló végére;
  - VAGY egyik csapat sem nyert vagy veszített a nyolcadik forduló végére;
- legyen ez a megoldás arra, hogy eldöntsétek, ki győzött:
- Számoljátok meg a pontokat: a „sikeres kódelfogás” korong +1 pontot ér, míg a „félreértett kommunikáció” korong –1 pontot. Amelyik csapat több pontot gyűjtött össze, az győzött.
- Ha még továbbra is döntetlen az állás, mindkét csapat próbálja meg kitalálni, mi az ellenfél csapat 4 kulcsszava. Az a csapat nyer, amelyik több kulcsszót kitalál. Ha ezek után is döntetlen az állás – mindkét csapat nyert!
- Vagy... álljatok neki egy új játéknak, hogy eldönthessétek, ki a jobb kódfejtő!



Folytassuk a szabály 2. oldalán (A játék lényege) említett példával. **Indulhat a második forduló.** Andi rejtjelez a fehér csapatban, Évi a feketében. **Mindketten húznak egy kódkártyát, és mindketten elkezdik felírni az utalásait a saját kódfejtő lapjukra.**

**Andi a 3.4.2.-es kódot húzta.** Ezt a kódot kell Béninek átadnia.



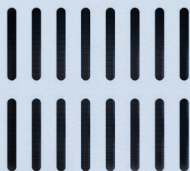
A fehér csapat kulcsszavai még mindig ezek:

**1 FEKETE 2 SZITAKÖTŐ 3 KOKTÉL 4 SZOMBRÉRO**

Andi tudja, hogy Marci és Évi megpróbálják majd elcsípni a kódját, amikor hangosan felolvasta az utalásait. Már van nekik korábbi információjuk, hiszen Béni az előző fordulóban használta a „Mexikó”, a „rovar” és a „horror” utalásokat a 4 (sombbrero), 2 (szitakötő), 1 (fekete) kódhoz. Andinak ezért meg kell tévesztenie a másik csapatot.

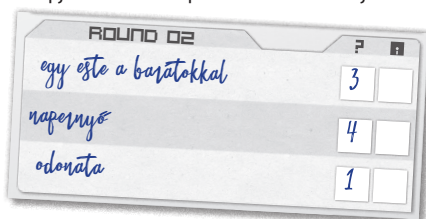
- Hogy a 3-as kulcsszót át tudja adni Béninek, a következő utalást írja le a papírra: „**egy este a barátokkal**”.
- A 4-es kulcsszó közléséhez a „**napernyő**” szót írja le, mivel a szombrérót a mexikóiak a napsütés elleni védekezés miatt hordják.
- A 2-es kulcsszó átadásához az „**odonata**” szót írja le, mert a szitakötők rendszerintanilag ebbe a rendbe tartoznak.

Andi most felolvassa az utalásokat, majd átadja a kódfejtő lapot Béninek. Évi és Marci felírja a saját lapjára Andi utalásait a **fehér oldalra**. Mindkét csapat a lap fehér oldalát használja, hiszen a fehér csapat rejtjelezője adott meg utalásokat.



Béni össze tudja kötni az „**egy este a barátokkal**”-t és a „**koktél**”, ugyanígy a „**napernyő**”-t a „**szombréró**”-val. Ez könnyen ment! Ugyanakkor sejtelve sincs, mire akart utalni Andi az „**odonata**” szóval. Nem is ismeri ezt a szót. Ezért ehhez a szóhoz az 1-est tippeli.

Ezek alapján az első oszlopba az alábbi kódot írja le: **3.4.1.**



Az asztal túloldalán Évi és Marci is az utalásokon gondolkodik. Úgy vélik, az „**egy este a barátokkal**” az 1-es kulcsszóhoz, kódszámhoz kapcsolódik, mivel arra gondolnak, a „**horror**” szó a horrorfilmekre utal, amit barátok együtt szoktak megnézni, általában este.

Aztán arra gondolnak, hogy a „**napernyő**” a 4-es számhoz kapcsolódik, mivel Mexikó (ami az előző fordulóban volt utalás) híres a napsütéses időjárásáról. A 4-es kulcsszó akár maga a „**nap**” is lehet.

Arról viszont gőzük sincs, hogy az „**odonata**” mire utalhat, és azt gondolják, talán a 3-as számhoz kapcsolódik, mivel a 3-as számhoz az előző fordulóban nem hangzott el utalás.

Vagyis mindezek alapján az első oszlopba az **1.4.3.-as** kódot írják le.

**A fekete csapat felolvassa a tippjét a kódra: 1.4.3.**

**Ezután Béni is felolvassa a sajátját: 3.4.1.**

Andi egyszerre örül annak, hogy az ellenfeleket megtévesztette, és csodálott is, mert Béni nem értette meg az utalását. Elárulja, hogy a helyes kód **3.4.2.** volt.

**A fekete csapat nem kap korongot**, hiszen nem sikerült a kódot elcsípniük.

**A fehér csapat kap egy „félreértett kommunikáció” korongot**, mivel a csapattagok közötti kódátadás félresiklott.

Mindkét csapat leírja a helyes kód számait a második oszlopba. Aztán az utalásokat a lap alján lévő mezőkhöz írják, ahhoz a számhoz, amelyekhez a kódban kapcsolódtak.



Az asztal másik oldalán ülő csapat következik, Évi a 2.3.4.-es kódkártyát húzta.



A fekete csapat kulcsszavai a következők:

**1 ÓKOR 2 CSONT 3 REGGEL 4 RÉMÁLOM**

Az előző fordulóban Marci a 4.3.2.-es kódkártyát húzta, és az „éjszaka”, „hajnal”, „kutya” utalásokat adta hozzá. Évi tökéletesen levette, mire gondol, és a 4.3.2.-es kóddal válaszolt.



Évinek most új utalásokat kell tennie a 2.3.4.-es kódhöz. A következőket adja meg:

– „csontváz”

– „felkel”

– és „Freddy”, gondolván, Marcinak is eszébe fog jutni a „Rémálom az Elm utcában” című film, amelyben Freddy Krueger rémálmutban támadja meg az áldozatait.

Marci tökéletesen megérti, melyik kulcsszavakra utalt Évi, és az első oszlopba leírja a 2.3.4.-es kódot.

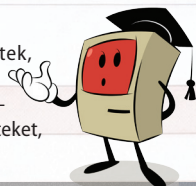


Béni és Andi is végiggondolja a lehetőségeket. A „csontváz”-at a „kutya”-val kötik össze, mivel a kutyaq megeszik a csontot.

A „felkel”-t a hajnallal kapcsolják össze, hiszen a nap hajnalban kel fel. Ezek alapján azt gyanítják, hogy a 3-as kulcsszó a nap lehet. Leírják azt a kódot, amit úgy hisznek, sikeresen elcsíptek: 2.3.4.

### EMLÉKEZTETŐKÉNT:

- A játék célja az, hogy elcsípjétek, „lefűléljétek” a másik csapat kódját.
- Ha megpróbáljátok kitalálni a kulcsszavakat, talán előnyhöz juttat titeket, de nem feltétlenül van rá szükség.



Évi ebben az esetben elégedett azzal, hogy Marci értelmezni tudta az utalásokat, ugyanakkor csalódott, hogy a fehér csapat el tudta csípni a kódot. Úgy tűnik, túl egyértelmű utalásokat talált ki.

A fehér csapat így szerzett egy „sikeres kódelfogás” korongot. A fekete csapat semmilyen korongot nem kapott, hiszen azért nem jár jutalom, hogy megértetted: a csapattársad mire gondolt. Örüljenek, hogy a lefűlélt kód miatt nem kaptak büntetést...

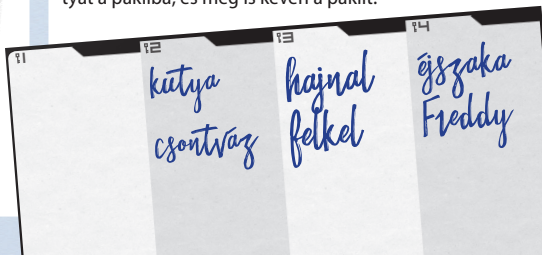


Ezzel véget ért a második forduló. A fekete csapatnak nincs semmilyen korongja, míg a fehér csapatnak van már 1 „sikeres kódelfogás” és 1 „félreértett kommunikáció” korongja is.

Ha a fehér csapatnak sikerül még egy kódot elcsípnie, meg is nyerték a játékot – de ha még egy kódot eltévesztenek, veszítenek!

Mindkét csapat felírja a lap alján lévő mezőkre az utalásokat.

Új forduló kezdődik. Mindkét csapat visszatesszi a kódkártyát a pakliba, és meg is keveri a paklit.



## A játék lényege

## A játék előkészítése

## A KÓDFEJTŐ CSAPATA

## KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

## A játék menete

## A játék vége



## A JÁTEKMENET RÖVID ÖSSZEFOGLALÓJA

1. Mindkét rejtjelező húz 1 kódkártyát.
2. Mindkét rejtjelező leírja a 3 utalását.
3. A fehér csapat rejtjelezője felolvassa a 3 utalását.
4. Mindkét csapat tagjai leírják, szerintük mi a fehér csapat rejtjelezőjének kódja.
5. A fekete csapat megpróbálja elcsípní (kitalálni) a kódot (kivéve az első fordulóban).
6. A fehér csapat megpróbálja megadni a helyes kódot.
7. A fehér csapat rejtjelezője elárulja a helyes kódot, és a próbálkozások eredményének megfelelően kiosztja a korongokat.

Ezután a csapatok szerepét kicserélve ismételjétek meg a lépéseket a 3.-tól a 7. pontig.

A forduló végén mindig ellenőrizzék a korongok számát – és ennek megfelelően azt, hogy valame-lyik csapat nyert vagy veszített-e.

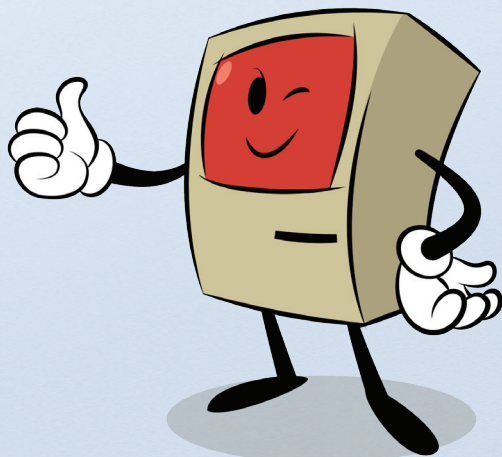
Ha egyik csapat sem nyert vagy veszített, mindkét csapat tegye vissza a kódkártyáját a pakliba, és keverje azt meg.



## AZ UTALÁSOKRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK RÖVID ÖSSZEFOGLALÓJA

- Az utalásoknak közismert információkat kell tartalmazniuk.
- Az utalásoknak a kulcsszavak jelentésére kell utalniuk.
- Az utalások nem vonatkozhatnak a kulcsszó írásfor-májára, kezdőbetűjére vagy kiejtésére, a táblán lévő pozíciójára.
- SOHA nem szabad egy utalást egy játékban többször használni.

- SOHA nem szabad a kódkártyán lévő kódot felolvasni vagy a kulcsszót utalásként használni (vagy akár a fordítását, bármilyen más nyelvre), még egy másik kulcsszóra sem.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.  
1092 Budapest, Ráday utca 30.  
[www.gemker.hu](http://www.gemker.hu)  
[info@gemker.hu](mailto:info@gemker.hu)