

VLAADA CHVÁTIL & SCOT EATON

FEDŐNEVEK

NÉGYSZEMKÖZT

SZIGORÚAN
TITKOS
KOOPERATÍV
JÁTÉK



CGE
Czech Games Edition

ÁTTEKINTÉS

Két ügynök egy forgalmas városban egy titkos küldetésen dolgozik. Mindketten ismernek 9 titkos ügynököt, akivel a másiknak fel kell vennie a kapcsolatot. Kódolt üzenetekben kommunikálva kerülik el az ellenséges bérgyilkosokat, haladva a küldetés teljesítése felé, mielőtt kifutnának az időből.

A **Fedőnevek: Négy szemközt** egy kooperatív játék kettő vagy több fő részére. Egy kulcskártya segítségével 9 szóra fogod a társadat úgynevezett „utalások” segítségével rávezetni, miközben lesz 3 szó, amit mindenképp el kell majd kerülnötök. Egy utalás mindig egy kulcsszó, ami több másik szóra mutat, amelyeket a partnerreddel szeretnél kitalálni. A játék során a társad is utalásokat ad majd neked azokra a szavakra, amelyeket neked kell megtalálnod. Ha mindketten megtaláljátok az összes saját szavatókat, mielőtt kifuttok az időből, győztetek.

A következő oldalakon a kétszemélyes játék szabályait részletezzük. A több játékos esetén használandó szabályokat a 11. oldalon találod.

ELŐKÉSZÜLETEK



Egymással szemben ültek le az asztalhoz.

Keverjétek meg a szókártyákat, és tegyék fel 25-öt egy 5x5-ös elrendezésbe, ahogy a fenti képen is látható. Tegyék a 15 zöld ügynök-, valamint az egyetlen bérgyilkoskártyát a közelbe.

Tegyék a 9 időlapkát járókelő oldalával felfelé a szókártyák mellé a képen látható módon. Ezek jelképezik a rendelkezésekre álló időt.



Hagyjatok 2 időlapkát a dobozban! A standard játékhoz csak 9 lapkát fogtok használni. Ám a játék nem könnyű. A 10. és akár 11. lapka hozzáadásával kissé könnyíthettek rajta. Ezek a jelzők kék színűek, ezzel emlékeztetve benneteket arra, hogy a standard játékban ne használjátok őket.

Tegyék a műanyag talpat a szókártyák mellé. Keverjétek meg a kulcskártyákat, húzzatok egyet véletlenszerűen, és helyezték a műanyag talpba úgy, hogy mindketten csak az egyik oldalát lássátok. A kártya inkább széles legyen, mint magas, ahogy az a fenti ábrán is látható. Mindegy, hogy melyik széles oldala van felül.

Tipp: Ha a kulcskártyák pakliját függőlegesen tartjátok, és a pakli közepéből húztok ki egy lapot, annak biztosan csak az egyik oldalát látjátok meg mindketten.

NÉGYSEMKÖZT KULCSKÁRTYÁK

Mindegyik játékot egy kétoldalas kulcskártyával játszátok. A kártya feléd eső oldalán 9 zöld szó lesz megjelölve. Ezekre a szavakra kell rávezetned a társadat.

Látsz 3 fekete bérgyilkost is. Ha partnered az egyik bérgyilkoshoz tartozó szóra tippel, a játékot azonnal elveszítted.

A többi szókártya ártatlan járókelőket takar – embereket, akik csak útban vannak. Ha partnered egy ilyen szóra tippel, az helytelen tippnek minősül.

A társad szintén 9 zöld és 3 fekete szót lát a kulcskártya felé eső oldalán, ám ezek nagyrészt eltérnek a te oldalodon lévőtől. Ő azokra a szavakra próbál rávezetni téged, amik a saját oldalán zöldek.



Adj utalásokat a zöld szavakra.

Kerüld el azokat az utalásokat, amelyek bérgyilkoshoz vezethetnek.

Próbáld elkerülni az ártatlan járókelőket.



CÉL

Megnyeritek a játékot, ha kilenc vagy kevesebb kör alatt megtaláljátok mind a 15 zöld szót.

Megjegyzés: Mindketten 9 zöld szót láttok a kulcskártyán, és igen, 9+9 több, mint 15, de mindig lesz néhány szó, ami a kulcskártya mindkét oldalán zöld. Erről az utolsó oldalon találás részleteket.

HA ISMERITEK A FEDŐNEVEKET



Ha már ismeritek a Fedőneveket, ezeket a szabályokat akkor is meg kell tanulnotok. A játék alapjai ugyanazok, de a részletek nagy része eltér a Fedőneveketől.

A kulcskártya itt kétoldalas, így a játék során partnerreddel felváltva adhattok majd utalásokat egymásnak. Az időlapkák korlátozzák a hátralévő köreitek számát. Egy, a kulcskártyádon zöld színnel jelölt szó lehet, hogy teljesen másnak számít, amikor neked kell tippelned.



A JÁTÉK MENETE

A játékot úgy kezded, hogy keresel egy olyan utalást (kulcsszót), ami kettő vagy több, a kulcskártya feléd eső oldalán zöld szót köt össze. Partnered, hozzád hasonlóan, szintén a kulcskártya felé eső oldalán zöld színnel jelölt szavakra próbál utalni.

AZ UTALÁS MEGADÁSA

Egy utalás mindig egy szóból és egy számból áll. A szám arra utal, hogy hány szóra mutat az utalás-ban adott kulcsszó.

Például a *gazdagság*: 2 talán jó utalás lehet a DRÁ-GAKŐ és KIRÁLYLÁNY szavakra.

Az utalás kulcsszava nem lehet olyan szó, ami az asztalon látható. Így folytatva az előző példát, a *drágakő*: 2 szabálytalan utalás lenne. A *király*: 2 szintén szabálytalan, mivel a *király* része a KIRÁLY-LÁNY szónak. További részleteket ezekről a megkötésekről a 10. oldalon találsz.

Szabad egyetlen szóra utaló utalást megadni, de ha meg szeretnétek nyerni a játékot, érdemes lesz olyan utalásokat adni egymásnak, amik legalább két szóra utalnak. Egy jól eltalált kulcsszó, ami 3 vagy több kártyára is rávezeti társadat, komoly teljesítmény!

Az első utalás

Bármely játékos mondhatja az első utalást. Ha tehát kitalálsz egy remek kulcsszót, miközben partnered még meredten nézi a kártyákat, ajánld fel, hogy te kezdéd a játékot az első utalással!

Ekkor mondasz egy szót és egy számot... És semmi többet. Ekkor partnered megpróbál rájönni, hogy vajon mely szavakra gondoltál.

TIPPELÉS

Egy kör során, miután meghatároztad az utalást, **partnered tippelni fog.** Először figyelmesen végignézi az asztalon lévő szavakat. Ez után azzal jelzi a tippjét, hogy **megérinti az asztalon lévő egyik szókártyát.**

• **Ha a partnered által megérintett szó a kulcskártyád szerint zöld, akkor a tipp helyes volt. Takard le a szót egy zöld ügynökkártyával.** Partnered sikeresen kapcsolatba lépett egy helyi titkos ügynökkel, és egy lépéssel közelebb kerültek a győzelemhez. (Megjegyzés: Akkor is takard le a zöld szót egy ügynökkártyával, ha igazából te nem arra a zöld szóra gondoltál. Ezt ne árul el partnerednek. Tegyéél úgy, mintha arra gondoltál volna.)

• **Ha a partnered által megérintett szó a kulcskártyád szerint fekete, akkor bérnyilkosba ütöztetek. A játék véget ér, és mindketten veszítettetek.** Partnered, helyi ügynök után kutatva, egy sötét sikátorba tévedt, ám szerencsétlenségekre elkapták a bérnyilkosok.

• **Ha a partnered által megérintett szó semleges színű, jelöld meg azt egy időlapkával.** Vegyéél el egy időlapkát a szókártyák mellől, és tedd a járókelő oldalával felfelé a szókártyára úgy, hogy a lapkán lévő nyíl a partneredre mutasson. Ezzel jelzitek, hogy egy általad adott utalást követően partnered, ezt a szót tippelve, egy ártatlan járókelőbe botlott. Ne takarjátok le a szót. Lehet, hogy partnered a játék során még szeretné, ha te épp erre tippelnél.



Ártatlan járókelőre akadva a kör azonnal véget ér. Bérnyilkossal találkozva az egész játéknak vége. Ha azonban a partnered zöld szót talál, lehetősége nyílik egy újabb tipp leadására.

Egyetlen utalás, több tipp

Ha a társad első tippje helyesnek bizonyult, újra tippelhet egy következő szóra, ha akar. (Ehhez nem adsz neki új utalást.) A második tippelés is ugyanúgy történik, mint az első, és a szót is a fenti szabályoknak megfelelően kell megjelölnöd. Ha a második tipp is sikeres volt, akkor partnered újra tippelhet. És újra. **Partnered annyiszor tippelhet, ahányszor csak akar, egészen addig, amíg nem hibázik vagy úgy nem dönt, hogy nem tippel többet.**

Ideális esetben partnered az utalásban megadott összes szót megtalálja. Na, persze, ez nem mindig fog sikerülni.

A KÖR VÉGE

Minden kör pontosan egy utalásból és legalább egy tippből áll. Feltételezve, hogy nem futottatok bele bérnyilkosba, egy kör kétféleképpen érhet véget:

- **Egy rossz tipp véget vet a körnek.** Ha partnered egy ártatlan járókelőt érintett meg, **megjelőld a szót egy időlapkával, és a kör véget ér.**
- Egy vagy több sikeres tippet követően **partnered dönthet úgy, hogy véget vet a körnek, és maga elé helyez egy időlapkát a szókártyák melletti készletből.** Ekkor az időlapkát pipa oldalával felfelé tartja maga előtt.

Egy kör minden esetben egy időlapka felhasználásával ér véget. A szókártyák melletti készletben maradt időlapkák száma megegyezik a játékból hátralévő körök (és utalások) számával.

Ha minden rendben megy, partnered minden körben annyi szóra fog tippelni, mint amekkora számot az utalásban adtál neki, majd véget vet a körnek. Ám partnered úgy is dönthet, hogy hamarabb kiszáll. Ahogyan az is megengedett, hogy további merész tippet tegyen, de ezt nem javasoljuk.

A KÖVETKEZŐ KÖR

Te és a partnered felváltva hajtotok végre köröket, utalásokat adva egymásnak. Így ha az első körben te adtál utalást a társadnak, a következő körben ő ad majd utalást neked.

Amikor te tippelsz, a kulcskártyának egyedül a partnered felé néző oldala számít. A szavak, melyekre partnered próbál rávezetni, a te oldaladon lehetnek zöldek, semleges vagy akár fekete színűek is. Tippeléskor csak az asztalon lévő szavakra koncentrálj, a kulcskártyát hagyj figyelmen kívül.

A zöld ügynökkártyával letakart szavakra nem kell többet tippelnetek. Különösen fontos ez, ha egy olyan szóra tippelsz, mely mindkettőtök oldalán zöld szónak felel meg, hiszen ekkor partnered letakarja azt egy zöld ügynökkártyával, és egyikőtöknek sem kell többet utalnia rá. (Ha így történt, ne mondd el a partnerednek, ha esetleg korábban már adtál utalást erre a szóra.)

Az egyetlen időlapkával megjelölt szót lehet, hogy a másik játékosnak még meg kell majd tippelnie. Például, ha korábban partnered egy járó-

kelőre tippelt, akkor egy időlapkát kellett a kártyára helyezni úgy, hogy a rajta lévő nyíl a partneredre mutatott. Következzen hát, hogy mi minden történhet még egy ilyen lappal, ha a játék során később te is erre a szóra tippelsz:

- Partnered lehet, hogy bérnyilkosnak látja a szót, így ebben az esetben elveszítitek a játékot.
- Partnered lehet, hogy szintén egy ártatlan járókelőnek látja. Ekkor egy újabb időlapka kerül rá, járókelő felé felé, úgy, hogy a nyíl feléd mutat. A két időlapkával ekkor már letakarhatjátok a szót, hiszen egyikőtök sem tippelhet már rá.
- Partnered lehet, hogy zöld ügynöknek látja. Ebben az esetben rátesz egy zöld ügynökkártyát. A kártyán lévő időlapkát ekkor tegyétek az ügynökkártyára, emlékeztetve benneteket arra, hogy egy korábbi körben mi történt ezzel a szóval.

Utalások használata korábbi körökből

Nem biztos, hogy elsőre megtalálsz minden szót, amire a partnered első utalása vonatkozott. Lehet, hogy köröd hamarabb véget ért egy rossz tipp miatt, vagy épp azért, mert úgy döntöttél, hogy a biztonság kedvéért hamarabb véget vetsz a körnek.

Amikor tippelsz, próbáld visszaemlékezni a partneredtől korábban kapott utalásokra. Nem kötelességed mindig az aktuális körben kapott utalás alapján tippelni. **Bármely, a játék során partnered által adott utalás alapján tippelhetsz.** Általában érdemes arra a szóra tippelni, amelyikben a legbiztosabb vagy, még akkor is, ha az nem az adott körben kapott utaláshoz kapcsolódik.

A korábban általad adott utalásokat későbbi utalások adásakor is érdemes fejben tartanod. Partnerednek lesz még alkalmja a korábbi körökben elszalasztott szavakra tippelnie, így nem biztos, hogy érdemes egy szóra többször is utalnod.

AZ UTOLSÓ SZÓ

Ha a kulcskártya feléd eső oldalán lévő összes zöld szót ügynökkártya fedi, jelezd a partnerednek, hogy már nincs több zöld kártya, amire tippelni tud. Innentől kezdve a játék végéig már csak a partnered fog utalásokat adni.

PÉLDAJÁTÉK



A képen látható kártyákkal indul a játékotok. A kulcskártyát figyelve van is egy jó kulcsszavak három szóra, így felajánlod, hogy te kezdés. Azt mondd: **ókor: 3**.

Partnered először megérinti a NÍLUS szót, mivel Egyiptom egy jelentős ókori birodalom volt, annak pedig központi folyója ez. A NÍLUS szó helyes, így letakarod egy zöld ügynökkártyával. Partnered biztos benne, hogy a következő tippje is helyes, ezért megérinti a PARIPA szót, mert eszébe jutnak az ókori csaták, ahol jelentős szerepe volt a lovasságnak.

A tipp helytelen, ezért vége a körnek. Te elveszel a tartalékból egy időlapkát, és járókelő oldalával felfelé a PARIPA szókértára helyezed úgy, hogy a nyíl a társad felé nézzen.

Ő következik, most neki kell utalást adnia neked. Kis gondolkodás után azt mondja: **Napóleon: 2**. Te megérinted a PÁRIZS szót, amelyre partnered fel is helyez egy zöld ügynökkártyát. Ez a szót történetesen te is zöldnek látod a kulcskártyán, de ezt nem árulod el partnerednek. A másik **Napóleon**-ra illő szót nehezen találod. Napóleont a szobrászok elég gyakran ábrázolták lovon, lehet, hogy partnered a paripára gondolt?

Megérinted a PARIPA szót. Partnered erre a szóra is egy zöld ügynökkártyát tesz. Mivel ezen a szókértán már van egy időlapka, azt átteszi az ügynökkártya tetejére. Mivel semmi okod nincs arra, hogy meggondolatlanul újabb szóra tippelj, a tartalékból magad elé teszel egy időlapkát a pipa oldalával felfelé, és ezzel befejezed a kört.

(Partnered igazság szerint a PÁRIZS és EZRED szavakra gondolt. Mivel szerencsére a kulcskártyán a PARIPA szót is zöld szónak látja, ez egy helyes tippnek mi-

nősült. Ám ezt nem adhatja tudtadra, ezért úgy csinál, mintha ő is épp a PARIPA szóra gondolt volna.) Újra te következél. Az utalás, amit adsz, **növény: 2**. Azt reméled, hogy ebben a körben meglesz a SÖVÉNY és a TULIPÁN. Partnered első tippje a TULIPÁN, meg is érinti, te pedig letakarod egy zöld ügynökkártyával. A másik szóban nem biztos, de közben visszagondolt az első körre, és eszébe jutott a történelemórákról a cserépszavazás, így következő tippje a CSERÉP. A tipp helyes, ráteszel egy zöld ügynökkártyát. Partnered keze ezután a BASTYA fölé téved, valamiért ez megtetszik neki még az ókorról. Neked felgyorsul a szívverésed, mert ez a szó nálad az egyik bérgyilkos. Mégis nyugodtnak tettetted magad, mintha nem zavarna, ha azt a szót választaná. Végül meglátja a SÖVÉNY szót, és tippel is rá. Te, bár megkönnyebbültél, mégsem sóhajtasz nagyot, mert ezzel túl sokat árulnál el a BASTYA szóról. Csak ráteszel egy zöld ügynökkártyát a SÖVÉNY szóra. Végül partnered még tippel egyet a CSODA szóra, gondolva az ókori világcsodákra. Erre is teszel egy zöld ügynökkártyát. Partnered elégnek érez ennyi tippet, így magához veszi a tartalékból egy időlapkát a pipa oldalával felfelé, és ezzel véget vet a körnek. Ekkor még 6 kör maradt hátra, és az asztal így néz ki:



A JÁTÉK VÉGE

GYŐZELEM

Amint a kulcskártya mindkét oldalán lévő összes zöld színnel jelölt kártyát lefedtetek ügynökkártyákkal, közösen megnyertétek a játékot!

Összesen 15 ügynökkártya van, ahogy a kulcskártyán is 15 megtalálható zöld szó. (Mindkét oldalán 9, ebből 3 közös.) Vagyis azonnal nyertek, amint az utolsó ügynökkártyát is felraktátok.

Természetesen máshogy is véget érhet a játék:

BÉRGYILKOS

Ha bármelyikőtök egy olyan szóra tippel, amelyet a másik játékos feketének lát a kulcskártyán, akkor a csapatot elkapták a bérgyilkosok, és mindketten elveszítettétek a játékot.



KORLÁTOZOTT KOMMUNIKÁCIÓ

Csak annyi információt cserélhettek, amennyit ki tudtok következtetni a partneretekről kapott utalásokból. Ha valamit hozzáfűzöl a tippedhez, vigyázz, hogy ne adj információt a kulcskártya feléd eső oldaláról! Ha egy helyes tipp következtében partnered zöld ügynökkártyát helyez egy szóra, ne árul el neki, hogy a kulcskártya feléd eső oldalán ez milyen színű szó volt. Ne adj tanácsot, hogy mikor hagyja abba a tippelgetést, és ne árul el neki, hogy hány szót kell még kitalálnia, amíg azt nem látod, hogy a kulcskártya feléd eső oldalán zöldnek jelzett szavakat már mind sikerült lefednetek.

MOST MÁR KÉSZEN ÁLLTOK AZ ELSŐ KÜLDETÉSRE!

Ha végeztetek, lapozzatok, és lássuk, hogy ment...

ÉRTÉKELÉS – HOGY SIKERÜLT A KÜLDETÉS?

BELEFUTOTTATOK EGY BÉRGYILKOSBA

Van ilyen, mindenkivel előfordul. Veszítettetek. A bérgyilkos ezért kapja a fizetését. Fordítsátok át az összes szókétyát a másik oldalára (vagy rakjátok ki új szókétyákat), húzzatok egy új kulcskétyát, és kezdjétek egy új játékot!

Mielőtt utalást adsz partnerednek, mindig nézd meg a három bérgyilkost – a kulcsszó, amit adni készülsz, biztosan nem utalhat az egyik fekete szóra sem? Az óvatos játékosok el tudják kerülni a bérgyilkosokat... általában... néhanapján.

Sok szerencsét!

KIFUTOTTATOK AZ IDŐBŐL

Hirtelen halál körötöknek egy helytelen tipp vetett véget, így nem sikerült kapcsolatba lépnetek az összes ügynökkel. Ne adjátok fel – fordítsátok meg az összes szókétyát a másik oldalára (vagy rakjátok ki új szókétyákat), húzzatok egy új kulcskétyát, és kezdjétek egy új játékot! A sikerhez az egymásnak adott utalások nagy része legalább két szót kell, hogy összekössön. Ne félj olyan kulcsszót megadni, ami kicsit merész. Partnered is tudja, hogy nem lehet minden utalás tökéletes. Csak vigyázz a bérgyilkosokkal! Ha rendszeresen kifuttok az időből, próbáljátok meg a 10. vagy akár 11. időlapka hozzáadásával játszani. Talán szükségetek lehet gyakorlásképpen kicsivel egyszerűbb küldetésekre, mielőtt belevágtok a nehezebbekbe.

MEGNYERTÉTEK A JÁTÉKOT 10 VAGY 11 IDŐLAPKÁVAL

Nagyszerű! Bár kicsit több idővel gazdálkodtatok, de sikerült kapcsolatba lépnetek az összes ügynökkel, miközben a bérgyilkosokat is elkerültétek. Küldetés teljesítve!

Reméljük, élveztétek a játékot! Játszhattok újra ugyanígy, vagy kipróbálhattátok ezúttal 9 időlapkával. Talán nehezebb lesz, talán többször kell majd nekifutnotok, talán egy kis szerencse is kell majd, de ha egyszer sikerül, az nagyon jó érzés lesz!

MEGNYERTÉTEK A JÁTÉKOT 9 IDŐLAPKÁVAL

Kitűnő! Szuperek voltatok, most már jöhet bármilyen küldetés, ti készen álltok!

A szemközti oldalon elmagyarázzuk, hogyan használhatjátok a küldetéstérképet, újabb kihívások elé nézve. A térképen található összes küldetés más nehézségű és más stratégiát igényel.

Természetesen újra játszhattok 9 időlapkával is egy standard játékot. A sok-sok kulcs- és szókétyából fakadóan minden játék egészen más lesz.

Egy 9 időlapkás játék pontozása

Lesznek játékok, amikor több járókelővel is találkoztok, vagy csak a hirtelen halál körben sikerül a győzelem. Máskor lehet, hogy épp 7–8 kör alatt, könnyedén megnyeritek a játékot. Ha szeretnétek, pontozhatjátok is a játékokat:

- 3 pontot kaptok minden, a készletből fel nem használt időlapka után. (Ne felejtsetek el, hogy az utolsó, győztes körben is felhasználhattok egy időlapkát!)
- 1 pontot kaptok minden pipa oldalára fordított időlapka után.
- –1 pont, ha a hirtelen halál körben nyertetek.

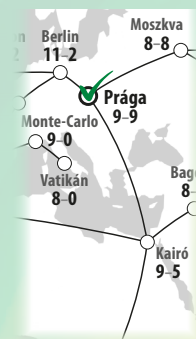
Ha több mint 5 pontot értetek el, nagyon jók vagytok! Ha sikerült 9–10 pontot elérnetek, az kitűnő eredmény! Ha több mint 10 pontot értetek el, próbáljátok ki a térképen lévő küldetéseket is!



A KÜLDETÉSTÉRKÉP

Szóval sikeresen teljesítettétek a játékot 9 időlapkával? Gratulálunk!

(Ha ez még nem sikerült, próbáljátok újra! Térjétek vissza ide, amint sikerült!)



Csapatotok most már nagyobb kihívásra is készen áll. Fogjátok egy küldetéstérképet! (Több is van, hogy különböző csapatokkal is tudjátok játszani.) Írjátok be neveteket a „CSA-PAT” keretbe, majd jelöljétek meg Prágát! Épp most teljesítettétek a Prága 9-9 küldetést.

Most bármelyik városba mehettek, ami összeköttetésben van Prágával. (Választási lehetőségeitek: Berlin, Kairó, Moszkva.) Lássuk, mit is jelentenek a számok a városnevek alatt:

EGY KÜLDETÉS PARAMÉTEREI

Minden küldetésnek két paramétere van. **Az első szám a rendelkezésre álló körök számát jelzi.** Amikor előkészítitek a küldetést, ennyi időlapkát tegyetek a szókétyák mellé, a többit pedig tegyétek a dobozba. Moszkvában csak 8 körötök lesz, míg Berlinben mind a 11 időlapkát használhatjátok. Kairóban 9 körötök lesz, akárcsak egy standard küldetésben. **A második szám a hibalehetőségeitek számát jelzi.** Csak ennyi időlapkátok lesz járókelő oldalával felfelé, a többit fordítsátok a pipa oldalára. Kairóban például a 9 időlapkából csak 5 lapkátok lehet járókelő oldalával felfelé:

Kairó 9-5 *Összesen 9 időlapka*



5 hibalehetőség

A Moszkva 8-8, Jakarta 7-7, és Szingapúr 6-6 küldetések olyanok, mint egy normál játék, kevesebb körrel. A többi küldetésben az elfogadott hibalehetőségek száma korlátozott.

**Ha felhasználtátok az összes térképet, nyomtathattok újakat!
A .pdf fájl letölthetitek a www.gemklub.hu oldalról.**

IDŐLAPKÁK HASZNÁLATA

Ha a tippelő úgy dönt, hogy nem tippel többet, miután már legalább egy sikeres tippet végrehajtott, elveheti a tartalékból az egyik, **pipa oldalára fordított** időlapkát.

Ha már csak járókelő oldalára fordított időlapka van a készletben, ezt veszi maga elé, és átfordítja a pipa oldalára. **Ha a kör egy helytelen tippel ér véget,** az utalást adó játékos elvesz a tartalékból egy **járókelő oldalára fordított időlapkát,** és a szokásos szabályok szerint megjelöli a semleges szót. **Ha a járókelő oldalára fordított időlapkák elfogytak, a játék tovább nehezedik.** Innentől kezdve helytelen tipp esetén fogjátok **kettő pipa oldalára fordított** időlapkát, és járókelő oldalára fordítva helyezétek a semleges szóra a szabályok szerint. Így ettől kezdve minden hiba két körötökbe kerül. (Egy kétlapkás kupacot ugyanúgy kell kezelnetek, mint egyetlen időlapkát.)



Természetesen, ha bérgyilkosba botlottok, az időlapkák nem számítanak – veszítettétek.

Ha egy kör során felhasználjátok utolsó vagy utolsó kettő időlapkátokat, hirtelen halál kör következik. Viszont, **ha egy körben több időlapkát kellene felhasználnotok, mint amennyi a rendelkezésetekre áll, azonnal veszítettétek.** Ez csak akkor fordulhat elő, ha már csak egy, a pipa oldalára fordított időlapkátok van, és a tippelő játékos egy járókelőre tippel.

FOLYTATÁS

Ha sikeresen teljesítettétek a küldetést Berlinben, Moszkvában vagy Kairóban, jelöljétek ezt a térképen. Folytathatjátok további küldetésekkel az útvonalak mentén.

A különböző küldetések különböző stratégiákat követelnek. Lesz, amelyiknél nagyon óvatosnak kell lennetek. Máshol épp, hogy merész kulcsszavakat kell majd adnotok egymásnak a győzelemhez. Használjátok a térképet úgy, ahogy az a legtöbb szórakozást nyújtja nektek! Talán kialakul egy-két kedvenc küldetésetek, amit újra és újra lejátszotok majd. Vagy épp igyekeztek minél gyorsabban elvégezni az összes küldetést. A térkép alatti vonalakon jegyezheted vezethettek sikereitekről és kudarcaitokról.

SZABÁLYOS KULCSSZAVAK

Vannak kulcsszavak, amelyek rontják a játékélményt.

A kulcsszavadnak a szavak jelentéséről kell szólnia. Nem használhatod a kulcsszavadat a szóban szereplő betűknek vagy a szavak pozíciójának leírására. A *középen*: 1 nem megfelelő utalás a tábla közepén lévő szókértára. A PÁR és PAD szavakat nem kötheted össze egy olyan utalás megadásával, hogy *p*: 2 vagy *három*: 2. Azonban...

A betűk és számok elfogadható kulcsszavak, ha a jelentésre utalnak. Használhatod például az *ó*: 2 utalást a KORONG és SPÁRTA szavakra. A *négy*: 2 megfelelő lehet például a KERÉK és ELEFÁNT szavakhoz.

A kulcsszó után mondott szám nem használható utalásra. A *bolygó*: 4 szabálytalan utalás tehát a MARS és KERÉK szavak párosára.

Nem mondhatod ki egy asztalon látható összetett szó egyik szórészét sem. Amíg a PORSZEM nincs lefedve, nem mondhatod azt, hogy *por*, *szem*, *porszívó* vagy *szemüveg*.

Egy szó mindaddig láthatónak számít, amíg egy zöld ügynökkártya vagy a mindkét játékos által leadott hibás tipp jelképező kettő időlapka nem került rá. A csak az egyik fél részéről leadott helytelen tipp miatt megjelölt szó még láthatónak számít.

Magyarul kell játszani. Más nyelven mondott szó csak akkor elfogadható, ha azt a társaság egyébként is használná magyar mondatban (főként a magyar nyelvben használt idegen szavakról van szó). A *hotel* így például elfogadható.

Tulajdonneveket szabad használni, de csak az **egyszavas határ betartásával**. *Michelangelo* tehát szabályos utalás, de *Leonardo da Vinci* nem... Ha csak nem gondoljátok úgy, hogy lehessen szabályos. **A toldalékok használatát mérsékeljétek.** Használatukat nem tilthatjuk, de javasoljuk visszafogott alkalmazásukat.

RUGALMAS SZABÁLYOK

A *Leonardo da Vinci*, *fekete péntek*, A *Gyűrűk Ura* mind jó kulcsszavak lehetnének, ha nem törnék meg a szabályt, miszerint az utalásban csak egy szó szerepelhet. Idegesítő lehet, ha megvan a tökéletes kulcsszó, de nem mondhatod ki. Dönthettek úgy, hogy lazítottok az egyetlen kimondható szó szabályán, és engedélyezitek a fentiekhez hasonló szóösszetételeket, neveket, címekeket és a többszörsően összetett szavakat.

BÜNTETÉS SZABÁLYTALAN KULCSSZAVAKÉRT

Ha valamelyikötök szabálytalan utalást adna a másoknak, egykörnyi büntetesként dobjátok el egy időlapkát a készletből. Ez után a tippelő szabadon tippelhet, mintha csak szabályos lett volna a megadott utalás. (Tehát a tippelő köre végén a szokott módon szintén elhasználtok egy időlapkát.) Előfordulhat, hogy egy szabálytalan kulcsszó annyi információt nyújt, hogy jobb döntés újratekdeni az egész játékot. Az esetek többségében azonban az időlapka elvesztése elég büntetés.

PROFI UTALÁS: NULLA

Szabad az utalásban 0-t megadni számnak. Például, ha szeretné, hogy partnered a MOZART, KÜRT és ZONGORA szavakra tippeljen, de közben elkerülje a bérgyilkost rejtő ORGONA szót, mondhatod azt utalásként, hogy *virág*: 0. Ezzel jelezheted a társadnak, hogy szeretné, ha elkerülné az

ORGONA szót, sőt talán azt is észreveheti, hogy az ORGONA egy olyan egyszerű utalás útjában áll, mint mondjuk a *zene*: 3.

Ha egy kulcsszó mellé nullát adsz meg számként, partnerednek akkor is legalább egy szóra tippelnie kell.

JÁTÉK TÖBB MINT 2 JÁTÉKOSSAL

Ezt a játékot két fő részére terveztük, tesztelés közben mégis remekül szórakoztunk nagyobb társasággal is. Ehhez egyszerűen alakítsatok ki két csapatot. Helyezkedjétek el úgy, hogy mindenki csak a kulcskártya felé eső oldalát lássa!

A játékmenet ugyanaz, mint két játékos esetén. Egy csapat bármely tagja adhat utalást és a másik csapatban mindenki tippelhet. A soron lévő csapat megbeszélheti, hogy milyen utalást ad a másik csapatnak, arra kell csak vigyázni, hogy a tippelő csapat meg ne hallja a megbeszélést. Suttoghatok, írhattok papírra, vagy akár ki is mehettek a szobából megbeszélni a tökéletes utalást. Ám nem kötelező bármit megbeszélnetek. Gyakran a legegyszerűbb, ha

csak megbeszélés nélkül mondd ki az utalást a másik csapatnak, ha úgy érzed, hogy jó kulcsszót találtál.

A tippelő csapat is nyugodtan megbeszélheti, hogy mire szeretne tippelni. Nekik csak arra kell figyelniük, hogy ne hogy véletlenül eláruljanak valamit a kulcskártya felől eső oldaláról. Ahogy korábban is, szabályos tippnek az minősül, amikor valaki megérint egy szókértát.



RUGALMAS KÖRSORREND

Néhány játéktesztelőnk javaslata volt az a játékváltozat, amelyben a két játékos nem felváltva játssza a köröket. Ha így játszotok, egyikötök nyugodtan adhat egymás után kétszer is utalást a másoknak. Viszont ez után már a másoknak kell utalást adnia. Az már nem lenne összhangban a játék szellemével, ha partnered addig adna utalásokat, míg az általa látható összes zöld szót ki nem találod, majd csak ezután kezdenél utalásokat adni neki...

A játékot tervezte Vlaada Chvátil & Scot Eaton

Illusztrációk: Tomáš Kučerovský

Grafikai tervezés: František Horálek, Filip Murmak

Fordította: Trásy Zsolt és Molnár László (Lacxox)

Játéktesztelők: Kreten, Dita, Vítek, Ondra, Zuzka, Tomáš, Plema, Yuri, Jakub, Filip, Léna, Katka, Vláša, Aline, Meysha, Matúš, Dávid, Yurri, Mišo, Lenka, dilli, Meggy, Patrik, Roneth, Fanda, Jirka Bauma, Miloš, Yim, Pogo, Jája, Elenistar, Iva, és megannyi remek ember a Czechgaming, Podmitrov, Malenovice és további cseh társasjátéklubbokból és rendezvényekről, Jason, Josh, Paul, Emilee, Greg, Laura, Ryan, Lucy, William, Elizabeth, Jim, Jordan, Brad, Leigh Ann, Aron, Sarah, Stacia, Amy, Erin, Dylan, Jeff, Kathy, Kirk, Peter, Bradley, Nelson, továbbá a rengeteg nagyszerű társasjáték-rajongó a Gathering of Friends, BGGcon, MisCon, GAMA Trade Show, Baycon, Airecon, Protospiel Minesota, Pionek és egyéb világszerte megtartott rendezvények résztvevői között.

Külön köszönet: Petr Murmak, Jason Holt, Paul Grogan, Joshua Githens és Michal Štach, amiért kitartóan jelen voltak, és tesztelték a játékot különböző rendezvényeken. Köszönet illeti gyerekeinket és házastársainkat: Alenka, Hanička, Pavlík és Marcela Chvátilovi, Kristina Eaton, Lenka Murmaková, Sierra Stoneberg Holt és Vicky Strickland, amiért mindig számíthatunk rájuk, ha egy új verzió vagy ötlet tesztelésre szorult. Végül köszönet az egész CGE csapatnak (és különösen Dita Lazárkóvának és Vít Vodičkáknak), amiért fél szemüket mindig a játékon tartották, lenyűgöző prototípusokat készítettek nekünk, és a mai napig találnak időt egy jó Négyszemkört partira itt-ott. :)



© Czech Games Edition
www.CzechGames.com
2017 június

EMLÉKEZTETŐÜL

Minden kör pontosan egy utalásból és egy vagy több tippből áll. A kör során akárhány tipp adható, amíg a tippek helyesek.

Amikor egy játékos megérint egy szót, akkor a szó identitását egyedül a kulcskártya másik játékos felé néző oldala határozza meg.

Egy semleges színű szó megérintése a kör végét jelenti. Egy fekete színű szó megérintése a játék végét jelenti.

Egy időlapkával megjelölt szóra a másik játékos még tippelhet. Ha már mindkét irányba mutató időlapka van rajta, akkor a szó lefedettnek minősül, ekkor már nem lehet rá tippelni.

Minden kör egy, a készletből vett időlapka tartalékból történő felhasználásával ér véget. Az időlapka vagy egy szóra került járókelő oldalával felfelé, vagy a pipa felével a tippelő játékos elé, miután úgy döntött, hogy befejezte a tippelést.

Ha még nem nyertétek meg a játékot, miután elfogyott az összes időlapka, egy hirtelen halál kör következnek. Ebben a körben mindketten tippelhetek, de utalást egyikőtök sem adhat a másiknak. Amint bármelyikőtök rosszul tippel, elvesztettétek a játékot.

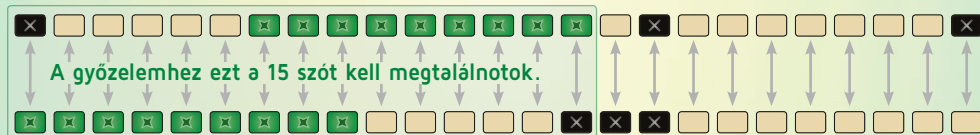
Amikor egy térképen lévő küldetést játszotok, egy rossz tipp két időlapkába is kerülhet. Ez olyankor történhet meg, ha a tartalékból már elfogytak a járókelő oldalukra fordított időlapkák. Ha már csak egy időlapkátok van a tartalékban, amikor két időlapkát kellene felhasználnotok egyszerre, elvesztettétek a játékot.

A játék során soha, semmilyen körülmények között ne árulj el semmit a kulcskártya feléd eső oldaláról! Az egyetlen kivétel az, amikor szólsz a partnerednek, hogy az összes szót kitaláltátok a te oldaladon lévő zöld szavak közül.

A KULCSKÁRTYA TITKAI

Minden kulcskártya a következő diagram szerint lett megtervezve. Ezt az információt az előnyötökre is használhatjátok.

SZÍNEK, AHOGY A PARTNERED LÁTJA ŐKET



SZÍNEK, AHOGY TE LÁTOD ŐKET

A 9 szóból, amit te zöldnek látsz, 3 a kártya másik oldalán is zöld. Ez azt jelenti, hogy kettőtöknek összesen 15 szót kell kitalálnotok. Megjegyzés: vannak játékosok, akik szeretik a szavakra helyezett zöld ügynökkártyákat afelé a játékos felé fordítani, aki kitalálta az adott szót.

A 3 szóból, amit te feketének látsz, a kártya másik oldalán 1 fekete, 1 zöld és 1 semleges színű. Ez azt jelenti, hogy az egyik szó, amit te feketének látsz, egy olyan szó, amire majd tippelned kell. Ebből következik, hogy ha megtalálod a szót, ami a te oldalon fekete, de partnered oldalán zöld, akkor a másik két fekete szóra már ne tippelj, mert azok már biztosan nem lesznek zöldek a partnered oldalán.

JÁTÉK MÁS FEDŐNEVEK KIADÁSOKKAL



A Négy szemközt szókészletét használhatod a Fedőnevek alapjátékhoz. Ugyanígy, a Fedőnevek alapjátékban található szavakat is használhatod a Négy szemközthöz. Sőt, akár össze is keverheted őket, így 800 szóból álló szókészletet alkotva, amivel szabadon játszható mindkét játék.

A Négy szemközt kulcskártyáival a Fedőnevek képekkel kiadást is játszhatjátok, ha a képeket 5x5-ös elrendezésben teszitek ki.



Megjegyzés: A Négy szemközt szókártyáit a rajtuk levő két pöttyel tudod megkülönböztetni az eredeti Fedőnevek szókártyáitól.