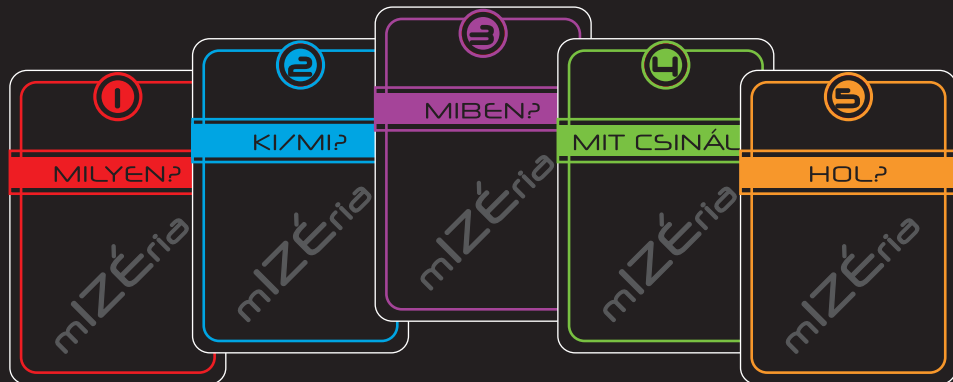


mIZÉria

kommunikációs party társasjáték

Játékszabály



www.brianngame.hu

? Hányféle képpen játszható a játék?

A **mIZÉria** party társasjáték négyféle képpen játszható.

A játéktábla egyik oldalán a **MONDAT mIZÉria**, másikon a **SZÓ mIZÉria** alapja látható. A játéttípusokról részletes leírása, a játékszabályban olvasható.

? Ki nyeri a játékot?

A **MONDAT mIZÉria** és a **SZÓ mIZÉria** párban és mindenki mindenki ellen (szólóban) is játszható.

Mind a négy játékmenet esetében az a páros vagy játékos nyer, akinek elsőként sikerül bábuját a célba juttatni.

? Hány játékos játszhat a játékkal?

A **MONDAT mIZÉria** és a **SZÓ mIZÉria** esetében minimum 2 maximum 6 pár, a **MONDAT mIZÉria szóló** és a **SZÓ mIZÉria szóló** esetében minimum 3, maximum 6 játékos játszhatja.

? Kell mérni az időt a játékban?

Nem fontos, de ha a társaság kicsit lassú, használható stopper.

Ez esetben a **SZÓ mIZÉria** játékban 1 szó körbeírásához és kitalálásához 0.5-1 perc, a **MONDAT mIZÉria** 5 szavának körbeírásához és kitalálásához 2.5-3 perc javasolt.

? Mik azok a biankó szókartyák és mire jók?

A biankó szókartyák üres mezőire olyan szavak írhatók, amik nincsenek a játékban.

Ezek lehetnek saját élmények, helyszínek, személyek, házikedvencek stb...

Így összesen 150 új szóval bővíthető a játék melyektől személyesebbé válik.

A biankó szókartyák kitöltéséhez, alkoholos filc használata szükséges.

A játékban található szókartyák trágár, sértő kifejezéseket nem tartalmaznak.

A szókartyák véletlenszerű keveredéséből adódóan, mégis félreérthető, kétértelmű mondatok alakulhatnak ki, ezért a játékot csak 14 éven felülieknek ajánljuk.

A játékban található jegyzetelő lapok kifogyása esetén, a nyomtatásra kész lapok szabadon letölthetők, vagy 300 db-os csomagokban megrendelhetők a

www.brianngame.hu honlapról.

Szükséges kellékek: A játéktábla MONDAT mIZÉria oldala, szókétyák, utasítás kártyák, jegyzetelő + íróeszköz, dobókocka, páronként 1 bábu

A játék menete:

1. Keverjük meg az utasítás kártyákat és minden kérdőjeles mezőre rakjunk egyet képpel lefelé fordítva.
2. Döntsük el, hogy kinek ki lesz a párja és hogy melyik pár húzója kezdi a játékot.
3. Minden pár válasszon magának egy bábút és helyezze a „**Start**” mezőre.
4. A **szókétyákat** keverjük meg és képpel lefelé fordítva tegyük vissza a dobozban található kártyatartóba.
5. A kezdő játékos, mind az öt szókétya pakliból húzzon egy lapot.
 - a. A húzó, vagy a párja dobjon a dobókockával, a húzott kártyákon szereplő szavak számának kisorsolásához, majd az első „**MILYEN?**” lapon a számnak megfelelő szót a húzó írja körül maximum három szóban (kivéve ha az utasítás kártyák mást írnak). *pl.: árokban = útszéli füves mélyedésben.*
A mondatot az 1.-es „**MILYEN?**” kártyán szereplő szóval kezdje és a kártyák számozásának megfelelően következzen a többi szó.
 - b. A **kitaláló**, a párja által mondott szavak segítségével tippelje meg a mondat első szavát és írja le a **jegyzetelő** megfelelő rublikájába. Egy rublikába, csak egy szó írható és csak a pontos megfejtés ér pontot.
 - c. Ezt követően a húzó körülírja a 2.-es „**Ki/Mi?**” kártyán szereplő szót, melyre a kitaláló ismét leírja tippjét. Ezt mind az öt szókétyával megismételjük.
 - d. Ha a húzó több szót mond a megengedettnél, vagy a feladvány szót ragozva vagy ragozatlanul kimondja, akkor azután a szó után nem jár pont. Ilyenkor a kitaláló a pontozólapon az elrontott szó rublikájába az „**IZÉ**” szót írja.
 - e. Ha a húzó úgy érzi, hogy a feladványt nem tudja három szóban körülírni, vagy a kitaláló nem tudja a feladványt megfejtetni akkor az „**IZÉ**” szó kimondásával (húzó), ill. leírásával (kitaláló) passzolhatnak. Passzolt szókétya nem értékelhető, azaz annyival kevesebbet léphet a páros, ahány szót „elízelt”, vagy nem talált ki.
 - f. Időmérés esetén, csak azok a szavak értékelhetőek, amelyek az időlimitbe belefértek.
 - g. Ha mind az öt szóra, azaz az egész mondatra megvan a kitaláló tippje, akkor azt olvassa fel. A határozott és a határozatlan névelőket, tehát az „**egy**”, „**a**” és „**az**” szócskákat a „**MILYEN?**” és a „**HOL?**” szavaknál a mondat felolvasásakor használjuk, hogy a végeredmény egy „értelmes” kerek mondat legyen.
 - h. Ezután a húzó is olvassa fel a szókétyák szavaiból összeálló helyes mondatot. (Az „**egy**”, „**a**” és „**az**” szócskákat a „**MILYEN?**” és a „**HOL?**” szavaknál, a mondat felolvasásakor a húzó is használja.)
 - i. Ahány szó megegyezik a két mondatban, annyit léphet előre a páros a játéktáblán.
 - j. Ha a játékezőn van **utasítás kártya**, úgy azt vegye el a páros és ha újból rajtuk a sor, akkor az azon leírtak szerint kell cselekedniük.
6. Ezt követően a következő játékos a húzó aki a saját párjának mondja a feladványt. Ha a párosnak van előzőleg húzott és még fel nem használt utasítás kártyája, akkor annak utasításai szerint kell cselekedniük. Az 5.-ös pontban leírtak szerint húzunk, kitalálunk, lépünk.
7. A játékosok, az óramutató járásával megegyező irányban következnek (húznak) egymás után.

Szükséges kellékek: A játéktábla MONDAT mIZÉria oldala, szókétyák, utasítás kártyák, jegyzetelő + íróeszköz, dobókocka, játékosonként 1 bábu

A játék menete:

1. Ezt a játékot nem párban kell játszani, hanem **mindenki mindenki ellen játszik**.
Előnye, hogy nemcsak páros, hanem páratlan számú társaság is játszhatja.
2. Minden játékos válasszon magának egy bábút és helyezze a **"Start"** mezőre.
3. A **szókétyákat** keverjük meg és képpel lefelé fordítva tegyük vissza a kártyatartóba.
4. A kezdő játékos lesz a húzó.
 - a. A húzó, mind az öt szókétya pakliból húzzon egy lapot, majd dobjon a dobókockával, a húzott kártyákon szereplő szavak számának kisorsolásához.
 - b. A mondatot az 1.-es **"MILYEN?"** kártyán szereplő szóval kezdjük és a kártyák számozásának megfelelően következik a többi szó.
 - c. Az első **"MILYEN?"** lapon, a számnak megfelelő szót írja körül maximum három szóban. (kivéve ha az utasítás kártyák mást írnak). *pl.: árokban = útszéli füves mélyedésben.*
 - d. A többi játékos a húzó által mondott szavak segítségével tippelje meg a mondat első szavát és a többiek elöl rejtve írja le a **jegyzetelő** megfelelő rublikájába. Egy rublikába, csak egy szó írható és csak a pontos megfejtés ér pontot.
 - e. Ezt követően a húzó körülírja a 2.-es **"Ki/Mi?"** kártyán szereplő szót, melyre a többi játékos ismét leírja a tippjét. Ezt mind az öt szókétyával megismételjük.
 - f. Ha a húzó véletlenül több szót mond a megengedettnél, vagy a feladvány szót ragozva vagy ragozatlanul kimondja, akkor egyet vissza kell lépnie a játéktáblán és az elrontott szó után nem szereshető pont.
 - g. Ha a húzó úgy érzi, hogy a feladványt nem tudja három szóban körülírni, vagy valamelyik kitaláló nem tudja a feladványt megfejteni akkor az **"IZÉ"** szó kimondásával (húzó), ill. leírásával (kitaláló) passzolhatnak. Passzolt szókétya nem értékelhető, azaz annyival kevesebbet léphet a kitaláló, ahány szót "elizélt", vagy nem talált ki.
 - h. Időmérés esetén, csak azok a szavak értékelhetőek, amelyek az időlimitbe belefértek.
 - i. Ha mind az öt szóra megvan a kitalálók tippje, akkor egymás után olvassák fel mondatukat. A határozott és a határozatlan névelőket, tehát az **"egy", "a"** és **"az"** szócskákat a **"MILYEN?"** és a **"HOL?"** szavaknál a mondat felolvasásakor használjuk, hogy a végeredmény egy "értemes" kerek mondat legyen.
 - j. Ezután a húzó is olvassa fel a szókétyák szavaiból összeálló helyes mondatot (Az "egy", "a" és "az" szócskákat a **"MILYEN?"** és a **"HOL?"** szavaknál, a mondat felolvasásakor a húzó is használja.)
 - k. Aki a legtöbb szót kitalálta az léphet előre a játéktáblán annyit, ahány szó megegyezik a húzó lapjain és a saját jegyzetelőjén.
 - l. A húzó annyit léphet előre, ahány szót a legkevesébé sikeres játékos kitalált. Ha a játékműzön van **utasítás kártya**, úgy azt a játékos vegye el és ha újból húzó lesz, akkor az azon leírtak szerint kell cselekednie. Az a játékos nem húzhatja fel az utasítás kártyát, akinek már van egy fel nem használt a tulajdonában. Ha a húzó és a sikeres kitaláló is ugyanarra a mezőre érkezik, akkor a kitalálólé az utasítás kártya. Azokat az utasításokat amik párokra vonatkoznak, bármelyik játékosárs végrehajthatja.
5. Ezt követően a következő játékos a húzó és a többiek a kitalálók.
A 4.-es pontban leírtak szerint folytatódik a játék.
6. A játékosok, az óramutató járásával megegyező irányban következnek (húznak) egymás után.

Szükséges kellékek:

A játéktábla SZÓ mIZÉria oldala, szókétyák, dobókocka, páronként 1 bábu

A játék menete:

1. Döntsük el, hogy kinek ki lesz a párja és hogy melyik pár kezdi a játékot.
2. Minden pár válasszon magának egy bábút és helyezze a „**Start**” mezőre.
3. A **szókétyákat** keverjük meg és képpel lefelé fordítva tegyük vissza a dobozban található kétyatartóba.
4. A kezdő játékos dobjon a kockával, ezzel kisorsolva, hogy melyik pakliból húz szókétyát. 1-5 dobás esetén az azonos számú pakli tetejéről, 6-os dobás esetén szabadon választhat a paklik közül. *(Amikor egy párnak a „Start” mezőn áll a bábuja, akkor mindig kockadobással kell kisorsolni a húzópaklit.)*
 - a. A húzó ismét dobjon a dobókockával, a húzott kétyán szereplő szó számának kisorsolásához. A kétyán szereplő szót maximum 3 szóval írja körbe párjának, *pl.: árokban = útszéli füves mélyedésben.*
 - b. A kitaláló a párja által mondott szavak segítségével találgatás nélkül próbálja megfejteni a szót. (Nem tippelgethet, csak egy szót mondhat a kitaláló.) Csak a pontos megfejtés értékelhető.
 - c. Ha ez sikerült, akkor a páros annyit léphet előre a játéktáblán, amilyen számú volt a feladvány az adott szókétyán. Ha nem sikerül, akkor ugyanennyit kell visszalépni.
 - d. Ha a húzó több szót mond a megengedettnél, vagy a feladvány szót, vagy annak tőszavát ragozva vagy ragozatlanul kimondja, akkor a párosnak annyit kell visszalépnie a játéktáblán, amilyen számú volt a szókétyán a feladvány az adott körben. (Visszalépni maximum a start mezőig lehet.)
 - e. Ha a húzó úgy érzi, hogy a feladványt nem tudja három szóban körülírni, akkor az „**IZÉ**” szó kimondásával passzolhat. Passzolás után nem léphetnek előre, de visszafelé sem kell, mint a helytelen válasz esetén, tehát a bábu ugyanott marad ahol volt. Passzolás után, a következő játékoson a sor, azaz a húzó bal oldalán ülő lesz a következő húzó.
 - f. Időmérés esetén, csak akkor értékelhető a szó, ha az belefért az időlimitbe.
 - g. Amilyen mezőre érkezik a páros bábuja, olyan típusú szókétyát kell húzni a következő körben: **1. Milyen?, 2. Ki/Mi?, 3. Miben?, 4. Mit csinál?, 5 Hol?**
A fekete „**SZABAD**” feliratú mezőre való érkezéskor, a következő körben a húzó bármelyik pakliból húzhat.
5. Ezt követően a következő játékos a húzó aki a saját párjának mondja a feladványt.
A 4.-es pontban leírtak szerint húzunk, kitalálunk, lépünk.
6. A játékosok, az óramutató járásával megegyező irányban következnek (húznak) egymás után.

Szükséges kellékek:

A játéktábla SZÓ mIZÉria oldala, szókétyák, dobókocka, játékosként 1 bábu

A játék menete:

1. Ezt a játékot nem párban kell játszani, hanem **mindenki mindenki ellen játszik**.
Előnye, hogy nemcsak páros, hanem páratlan számú társaság is játszhatja.
2. Döntsük el, hogy ki kezd, azaz ki lesz először a húzó.
3. Minden játékos válasszon magának egy bábút és helyezze a „**Start**” mezőre.
4. A **szókétyákat** keverjük meg és képpel lefelé fordítva tegyük vissza a dobozban található kártyatartóba.
5. A kezdő játékos dobjon a kockával, ezzel kisorsolva, hogy melyik pakliból húz szókétyát. 1-5 dobás esetén az azonos számú pakli tetejéről, 6-os dobás esetén szabadon választhat a paklik közül. *(Amikor egy játékosnak a „Start” mezőn áll a bábuja, akkor mindig kockadobással kell kisorsolni a húzópaklit.)*
 - a. A kezdő játékos ismét dobjon a dobókockával, a húzott kártyán szereplő szó számának kisorsolásához. A kártyán szereplő szót maximum 3 szóval írja körbe
pl.: árokban = útszéli füves mélyedésben.
 - b. A többi játékos a húzó által mondott szavak segítségével **akár találgatással is** próbálja megfejteni a szót.
 - c. Amelyik játékos hamarabb kimondja a helyes szót, az léphet előre a játéktáblán annyit, amilyen számú volt a feladvány az adott szókétyán. Ha két, vagy több játékos egyszerre mondja ki a helyes szót, akkor mindannyian léphetnek.
Ebben az esetben nemcsak a kitaláló, hanem a húzó is léphet előre a játéktáblán, de csak egyet. Ha senkinek nem sikerül kitalálnia a szót, akkor senki nem léphet előre.
Ha a húzó több szót mond a megengedettnél, vagy a feladvány szót, esetleg annak tőszavát ragozva vagy ragozatlanul kimondja, akkor neki annyit kell visszalépnie a játéktáblán, amilyen számú volt a szókétyán a feladvány. *(Visszalépni maximum a start mezőig lehet.)*
 - d. Ha a húzó úgy érzi, hogy a feladványt nem tudja három szóban körülírni, akkor az „**IZÉ**” szó kimondásával passzolhat. Passzolás után ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a rosszul körülírt szó esetében, tehát a húzónak kell visszalépnie.
 - e. Időmérés esetén, csak akkor értékelhető a szó, ha az belefért az időlimitbe.
 - f. A húzónak mindig olyan szókétyát kell húznia, amilyen típusú mezőn áll a bábuja:
1. Milyen?, 2. Ki/Mi?, 3. Miben?, 4. Mit csinál?, 5 Hol?
A fekete „**SZABAD**” feliratú mezőn állva, bármelyik pakliból húzhat.
6. Ezt követően a következő játékos a húzó és a többiek a kitalálók.
Az 5.-ös pontban leírtak szerint folytatódik a játék.
7. A játékosok, az óramutató járásával megegyező irányban következnek (húznak) egymás után.

Példa:

a szókétyákon található szavak körbeírásához

pirossal olvashatók a húzó által mondott szavak:

1	2	3	4	5
Milyen?	Ki/MI?	Miben?	Mit csinál?	Hol?
Egy maszatos	giliszta	bugyiban	vigyorog	az árokban
koszos képű	puhatestű állat	női csipkés alsóneműben	idétlenül mosolyog	útszéli füves mélyedésben

TIPPEK:

Egy szó körülírásához bármilyen értelmes magyar szó használható, melyeknek nem kell összefüggésben lenniük egymással.

Példa:

a „MIBEN?” szókétyán található süvegben szó így is körülírható:

“fejfedő, cukor, csúcsos”.

Ha a húzó játékos nem tudja hogy mi a szó jelentése, vagy azt gondolja hogy a párja biztosan nem ismeri, akkor hangzásra hasonló szóval is rávezetheti párját a helyes megfejtésre.

Példa:

a „MIBEN?” szókétyán található kucsmában szó így is körülírható:

“fejfedő, hasonlít, kocsmában”.

Kézdés előtt a játékosok egyezzenek meg hogy szeretnék -e ezt a fajta szókötyülírást, mert nagyban megkönnyíti a játékot.

A fentiek, mind a négy játékmenetre érvényesek.

TARTOZÉKOK

1 db kétoldalas játéktábla

250 szókétya (5x50 lap)

25 biankó, kitölthető szókétya (5x5 lap)

23 utasítás kártya

6 db különböző színű bábu

1 db dobókocka

300 jegyzetelő lap

1 játékszabály

A játékban található jegyzetelő lapok kifogyása esetén, a nyomtatásra kész lapok szabadon letölthetők, vagy 300 db-os csomagokban megrendelhetők a

www.brianngame.hu honlapról.

Fejlesztés és grafika: Baltazisz Brigitta

mIZÉria

a játék hivatalos honlapja

www.mizeria.hu



www.brianngame.hu