

# ÖSKÖLTÉSZET

Grab & Game Edition

# JÁTÉKSZABÁLY

7 éves kortól | 2+ játékos | 10 perc

## ITT KEZDD

### EZ MEG MI EZ?!

Költőnek lenni menő.  
Öseembernek lenni menő.  
Mindkettőnek lenni egyszerre  
nagyságrendekkel kevésbé menő.

Költőként minden bizonytalansággal szívesen  
szaválnál valami ilyesmit:

Ó, mily kellemetlen, amikor a hatalmas szőrös  
mamut gúnyt űz apró szőrtelen testemből!

Am **öseemberként** legfeljebb így fejezheted  
ki magad:

A hű de nagy lény, van két szarv,  
sok szőr, vicc űz én kis test,  
mert nincs szőr.

A probléma ugyanis az, hogy öseemberként  
csak egy szótagból álló szavakat ismersz.

A csapatod problémája  
pedig az, hogy egy öseember  
szaválását kell hallgatniuk.

## TARTOZÉKOK

- Költészetkártyák (60)



A játékhoz szükségetek lesz  
egy időmérésre alkalmas  
eszközre, amely 60 másodperc  
elteltével zörög, csipog vagy  
rezeg. (Például telefon vagy  
konyhai időzítő.)

„HA SZÜKSÉGES A JÁTÉKHOZ, AKKOR  
MIÉRT NINCS A DOBOZBAN?”

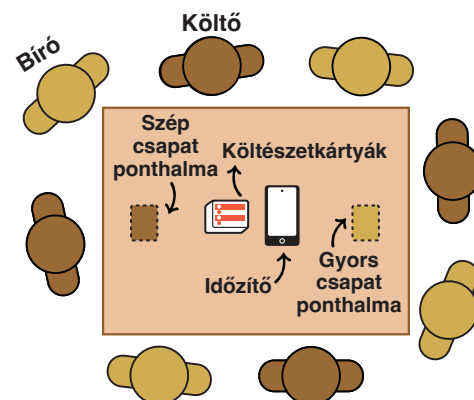
Jó eséllyel van nálatok erre megfelelő  
eszköz, és ha azt használjátok, amitek  
már amúgy is van, együtt csökkenthetjük  
a felesleges műanyag gyártását.

## A JÁTÉK CÉLJA

Szavak és mondatok megértésével több  
pontot gyűjtsetek, mint a másik csapat.

## ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Alakítsatok két csapatot (**Szép** és  
**Gyors csapat**). Nem baj, ha az egyik  
csapatban eggyel többen vagytok.
- 2 Üljetek körbe úgy, hogy a két csapat  
tagjai felváltva üljenek egymás  
mellett. (Tehát egy Szép játékos  
mellett Gyors játékos üljön, majd  
megint Szép és így tovább.)
- 3 Tegyétek az időmérő eszközt az  
asztal közepére. Ez lesz az időzítőtok.
- 4 A Szép csapat kezd: kiválasztják  
az egyik játékosukat, ő lesz az első  
öseember költő. Az ő jobb oldalán ülő  
játékos lesz az első bíró.
- 5 Közösen döntsétek el, hogy  
a költészetkártyák melyik  
színű oldalának (szürke vagy  
narancssárga), milyen sorszámú  
(1., 2., 3. vagy 4.) szavait fogjátok  
használni az egész játék során.
- 6 Jelöljétek ki egy-egy pontot  
az asztalon, ahol a két csapat  
pontkupacát gyűjtitek majd.



## A JÁTÉK MENETE

Amikor költőként rád  
kerül a sor, a másik  
csapat elindít egy  
60 másodperces  
időzítőt. Húzd fel az  
első költészetkártyát.  
Olvasd el az  
előkészületek 5.  
pontjának megfelelő szót, majd próbáld  
elmagyarázni csapattársaidnak úgy,  
hogy csak egy szótagból álló szavakat  
használsz.



A csapatod bármely tagja bármikor  
megtippelheti a megoldást. Ha valaki  
bekiabálta a helyes megfejtést, mondd,  
hogy „Igen”, és tedd a költészetkártyát  
magad elé. Ez a kártya 1 pontot ér a  
csapatod számára.



**Passzolás:** Ha el szeretnél passzolni egy  
kártyát, azt bármikor megteheted, csak  
mondd ki, hogy „Passz!”, és add oda a  
bírónak (az ő személyéről is mindjárt szót  
ejtünk). Minden elpasszolt kártya 1 pontot ér  
a másik csapatnak.

Akár kitalálta a csapatod a szót, akár  
passzoltál, ha még megy az időzítő,  
húzz egy új kártyát.

A szabály a másik oldalon folytatódik. →



## AMIT SZABAD

- ✓ Csak 1 szótagból álló szavakat mondhatasz.

## AMIT NEM SZABAD

- ✗ Nem szabad kimondanod a kitalálendő szót, vagy annak bármely részét.
- ✗ Nem szabad gesztikulálnod, mutogatnod.
- ✗ Nem használhatsz hangutánzó szavakat, rímeket és hasonló hangzású szavakat.
- ✗ Nem betűzheted le a szót, nem használhatsz rövidítéseket.
- ✗ Csak magyar szavakat használhatsz.

*Biztos írhatnánk még néhány megkötést, de hirtelen ennyi jutott eszünkbe. A lényeg:*

**ha valami csalásnak tűnik, akkor az minden bizonnyal csalás!**

## A BÍRÓ

Minden körben a költőtől jobbra ülő játékos lesz a bíró. (Ha ez a játékos a költő csapatához tartozik, akkor a költőtől balra ülő játékos lesz a bíró.) A bíró megnézheti a költő kezében lévő kártyát.

Ha a költő a fenti szabályok bármelyikét megszegi, a bíró kiáltson fel, hogy „Nem!”, jelezve, hogy a költő megszegett egy szabályt. A költő adja át a kártyát a bírónak, és egy új kártya felhúzásával folytassa a körét.



## FELLEBBEZÉS

Ha a költő úgy érzi, hogy a bíró büntetése alaptalan, kiáltsa azt, hogy „Állj!”, és állítsa meg az időzítőt. Ezután közösen döntsétek el, hogy valóban igazságtalan volt-e a büntetés. Ennek módjára nem szeretnénk szabályt adni nektek... annyit tartsatok csak szem előtt, hogy miközben agresszívan vitakoztok nyelvjárásokról, akcentusokról és az iskolában megtanult szótagszámlálás szabályairól, ne felejtsetek el, hogy ez csak egy játék, és nem éri meg emiatt összeveszni.

Miután megállapodtatok a fellebbezés kimenetelében, a költő indítsa el az időzítőt, és folytassátok a játékot.

## EGY KÖR VÉGE

A soron lévő költő megpróbál annyi szót elmagyarázni, amennyit csak tud, mielőtt lejár az idő. Az idő lejártá után számoljátok össze, és adjátok mindenki tudtára, hogy hány szó talált ki a költő csapata, és tegyétek ezeket a kártyákat a költő csapatának pontkupacába. Számoljátok össze, és adjátok mindenki tudtára a bíró előtt lévő kártyákat is, és azokat a bíró csapatának a pontkupacába tegyétek. Ezután a másik csapat következik, ők jelölnek ki maguknak egy költőt.

## A JÁTÉK VÉGE

Miután mindkét csapat legalább 3 kört lejátszott (és mindkét csapat ugyanannyi kört játszott le), eldönthetitek, hogy szeretnétek-e befejezni a játékot, vagy még folytatjátok. Amikor úgy döntötök, hogy elég volt a játékból, számoljátok össze mindkét csapat pontkupacát. A több kártyát összegyűjtő csapat győz!

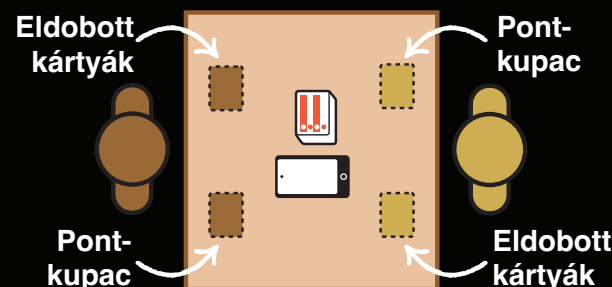
## TIPP KEZDŐ KÖLTŐKNEK!

**Soha ne hagyd abba a szavalást, ne várj a csapatod tippjeire, sorold a szavakat addig, amíg meg nem hallod a helyes megfejtést.**

## KÉT- ÉS HÁROMFŐS JÁTÉK

### KÉTFŐS JÁTÉK

Két játékos esetén nincs bíró, a két játékos egy csapatban játszik, és felváltva töltik be a költő szerepét. Minden kitalált kártyát tegyetek a soron lévő költő JOBB oldalára, az elpasszolt és elrontott kártyákat pedig a BAL oldalára.



Miután mindkét játékos három alkalommal volt költő, adjátok össze a pontkupacokban lévő kártyákat.

**10 vagy kevesebb pont:**

Nem sok szó, nem sok agy...

**11–30 pont:**

Nem is rossz, de kell még kis agy.

**31–49 pont:**

Jó sok szó, van itt ész!

**50 vagy több pont:**

Elképesztően fejlett egyedek evolúciós ugrása!

### HÁROMFŐS JÁTÉK

Vegyetek elő egy papírt, azon vezessétek mindhárom játékos eredményét. A játékosok a következő szerepekben váltják egymást: költő, hallgató és bíró. A költő és a hallgató egy közös kupacba gyűjti a kitalált kártyákat. Együttműködve igyekeznek minél több kártyát megszerezni. A bíró pedig arra ügyel, hogy egy szabályt se szegjenek meg. Minden elpasszolt vagy elrontott kártyát a bíró kap meg.

Minden kör végén jegyezzétek fel a papírra a kör eredményét: a költő és a hallgató annyi pontot kap, ahány kártyát megszereztek, a bíró pedig annyit, amennyit a költő elpasszolt vagy elrontott.

Ezután tegyetek vissza minden felhúzott kártyát a dobozba, majd adjátok tovább a szerepeket, jöhet a következő kör! Miután minden játékos kétszer volt költő, a játék véget ér, és a legtöbb pontot gyűjtő játékos győz!