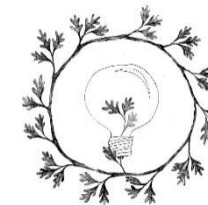


CREIDA - A KREATÍV ORSZÁG-VÁROS



Játékosok száma: 3-10

Életkor: 12+

Játékidő: tetszőleges (3 fordulónként - a válaszok megbeszélésétől függően - kb. 12-15 perc)

A játék célja és jellege

Az ország-városhoz hasonlóan a játékosok célja az, hogy egy adott idő alatt a megadott kategóriákra a kijelölt formai szempontoknak (pl. megadott kezdőbetű, szóvégi betű vagy szótagszám) megfelelő példákat írjanak. A játék tetszőleges számú háromperces fordulóból áll. Az ország-várossal ellentétben ez a játék azonban nem elsősorban műveltségen, hanem inkább kreativitáson alapul.

A játék menete

1. a kategóriák kiválasztása
2. a formai szempont kiválasztása
3. a válaszok írása
4. a válaszok megbeszélése és a pontozás

A kategóriák használata

A játékosok húznak vagy választanak egy kategórialistát. A választott kártyát középre téve mindenki láthatja a kategóriákat. A játékosok igény esetén (még a kezdőbetű kiválasztása előtt) akár le is írhatják a kategóriákat a saját papírjukra (amire a válaszokat is írják majd).

Minden kártya 8 kategóriát tartalmaz. Ha egy kategóriával kapcsolatban több értelmezés is felmerül, akkor javasolt a **tágabb értelmezést** alapul venni: ha a

kategória jelentése például szó szerinti és átvitt értelmű, vagy időbeli és térbeli is lehet, akkor bármelyik értelmezés szerint adott válaszok elfogadhatók. Ugyanígy, a néhány kategória nevében szereplő "dolgok" szó teljesen általánosan értelmezhető: tárgyakat, szakásokat, embereket, tulajdonságokat stb. is érthetünk alatta.

Amikor a játékosok másik kategórialistával szeretnék folytatni a játékot, akkor összesítik az adott kategóriákra adott válaszaikért kapott (fordulónként már összeszámolt) pontszámokat, és új kártyát húznak.

A formai szempont kiválasztása a mellékelt táblázat segítségével történik. A sor és az oszlop számait dobókockával kell eldönteni. Például ha II. és 4, akkor G vagy Gy betűvel kezdődő válaszokat kell írni. Ha V. és 6, akkor a válasz legalább egyik szavának S betűre kell végződnie, ha VI. és 4, akkor a válaszban valahol (de nem valamelyik szó elején vagy végén) szerepelnie kell I vagy Í betűnek. Ha olyan szempont jön ki, ami ugyanannál a kategórialistánál már szerepelt, akkor újat kell dobni a dobókockákkal. (Ha nincs kéznél dobókocka, akkor egy-egy játékos magában számol egytől hatig, újra és újra, amíg egy másik játékos meg nem állítja, és ahol éppen tartott, azok számok lesznek a koordináták.)



	1	2	3	4	5	6
I	K	R	E	L	D vagy Dzs	B
II	Sz	É	A	G vagy Gy	H	C vagy Cs
III	J/Ly	Á	T vagy Ty	U/Ú	N vagy Ny	***A
IV	Ö/Ő	Z vagy Zs	I/Í	4 szótagú	F	***Ó/Ő
V	S	O/Ó	V/W	P	5 szótagú	***S
VI	M	Ü/Ű	***K***	***I/Í***	***L***	6 szótagú

A jelölések magyarázata

4/5/6 szótagú: a teljes válasznak (az esetleges névelőt is számítva) 4/5/6 szótagúnak kell lennie (függetlenül attól, hogy hány szóból is áll a válasz)

***A: a válasz legalább egyik szava (a névelő nem számít) A betűre végződjön

***Ó/Ő: a válasz legalább egyik szava Ó vagy Ő betűre végződjön

***S: a válasz legalább egyik szava S betűre végződjön

K: a válaszban valahol (de nem valamelyik szó elején vagy végén) legyen K betű

I/Í: a válaszban valahol (de nem valamelyik szó elején vagy végén) legyen I vagy Í betű

L: a válaszban valahol (de nem valamelyik szó elején vagy végén) legyen L betű

Ahol csillag (*) nélkül szerepelnek betűk, ott kezdőbetűként értelmezendők.

Az előírt betűknél az írás és a kiejtés eltérésekor a kiejtés számít. (Több szóból álló válasz esetében megadott kezdőbetű esetén az első szó kezdőbetűje számít - az esetleges névelő itt nem számít.)

A válaszok írása

A kártya és a kezdőbetű kiválasztása után a játékosok elkezdhetik írni a válaszaikat, erre **3 perc** áll rendelkezésre, ez jelent egy fordulót. Az idő lejártakor már nem szabad új szót leírni (akkor sem, ha a játékosnak már eszébe jutott a szó), a már elkezdett szó leírását szabad csak befejezni.

Egy-egy adott körben minden válasz csupán egyetlen kategóriánál szerepeltethető. A válaszokban **tulajdonnevek nem használhatók fel** (semelyik kategóriánál sem). Ha a játékosok száma 3-5, akkor egy kategóriához legfeljebb két megoldás írható. Ötnél több játékos esetén minden kategóriához csak egyetlen példát szabad írni. (Ezek a szabályok a változatos válaszokat támogatják, illetve a megbeszélési idő elnyúlását hivatottak megakadályozni.)

A kategóriák egy része elég komplex, így nehéz rájuk egy-egy szóval példát adni. Ennek feloldására szolgál a **kétszavas szabály** (ahol a névelők nem számítanak), a "bakancslistán lévő dolgok" kategóriára az Ö/Ő betű esetében például megfelelő példa lehet így az "önkéntes év", az "örült kezdeményezések" és az "összebarátkozni egy idegennel" is (amint látható, két szó esetében mindig az első szó kezdőbetűje számít - a névelőket itt sem vesszük figyelembe).

A válaszokat magyar nyelven kell megadni (idegen eredetű, de magyar nyelven is használt szavak természetesen szerepeltethetők).

A válaszok megbeszélése

Minden fordulóban másik játékos vezeti a megbeszélést. Ha több játékos is ugyanazt a szót írta valamelyik kategóriához, akkor azt mindnyájan kihúzzák: az ilyen szavakért nem kapnak pontot. Ha egy játékos számára valamelyik válasz nem tűnik az adott kategóriába tartozónak, akkor ennek kérdését felvetheti. Fontos előre tudatában lenni, hogy a játék természetes részét jelenti a dilemma és a **vita** arról, hogy bizonyos válaszokat a játékosok elfogadják-e az adott kategóriába tartozóként. Alapvető szempont itt a következetesség és a nyitottság (az érveléskor és a szavazásnál is).



Vita esetén a játékosok szavaznak: a többség szava dönt (szavazategyenlőségnél a kérdéses szót nem kell kihúzni: jár érte a pont) - az érintett játékos nem szavaz. Érdeemes szem előtt tartani, hogy a játék légköre és kreativitása fontosabb a győzelemnél (például nem érdemes mindenkit leszavazni azért, hogy ne tudjanak nyerni, ha egyébként ötletes és egyúttal elfogadható megoldást adtak).

A pontok számítása

Az egyes fordulók végén a játékosok összeszámolják, hogy összesen hány kategóriához sikerült olyan szót írniuk, amelyet más játékos (ahhoz a kategóriához) nem írt, és amit a többi játékos elfogadott az adott kategóriába tartozónak. Ezen kívül pedig, ha valaki szerint egy másik játékos valamelyik válasza kiemelkedően kreatív, ötletes volt, akkor javasolhat egy kreatív pontot az adott játékosnak (vagyis az adott játékos azért a válaszáért két pontot kap, amennyiben a javaslatot a többség támogatja). A javaslatról szavazás dönt, a válaszok megbeszélésekor alkalmazott rendszerben. Az adott fordulóértételemszerűen a legtöbb pontot gyűjtő játékos nyeri.

Amikor a játékosok újabb kártyával folytatják, vagy befejezik a játékot, akkor az egyes fordulók során elért pontszámaikat is összesítik, így alakulnak ki a teljes játék helyezései.

Új kategóriák használata

A játékba természetesen új kategóriákat is be lehet venni. Ezeket akár játék keretében is ki lehet találni: a játékosok az egyik körben bevesznek a játékba egy kilencedik, "kategória" nevű kategóriát is, majd szavazás dönt a legjobb ötletekről - utána ezekkel a kategóriákkal lehet folytatni a játékot.

Kategóriaötleteket és más visszajelzéseket, javaslatokat is szívesen látunk, ezeket a creidajatek@gmail.com emailcímen vagy a játék honlapján keresztül lehet beküldeni - a legjobbakat akár fel is használhatjuk a játék bővítése, fejlesztése, későbbi esetleges kiadása során.

Nehezítési lehetőségek

- az idő rövidítése két, vagy akár egy percre
- a kétszavas szabály eltörlése
- minden kategóriára csak egyetlen szót szabad írni

A játék kidolgozásának bizonyos részleteit az *ország-város* és az amerikai *Scattergories* példája is inspirálta, a *Creida - a kreatív ország-város* azonban mind szabályaiban, mind kategóriáiban egyedi játék. A "amikre (nem csak rendeltetészerűen) lehet használni egy ...-t" kategóriáiban Guilford és Torrance kreativitást mérő tesztjeinek szabadon elérhető példái közül is olvasható néhány. A formai megszorítások kidolgozásához segítséget nyújtottak a *Magyar értelmező kéziszótár*, a *magyar nyelv szóvégmutato szótára*, valamint a *magyar beszéd* című könyv (szerkesztette: Németh Géza és Olasz Gábor) nyelvstatisztikai adatai.

Különleges köszönet illeti Zólyomi Attilát a szabályok kidolgozásával és a játék más részleteivel kapcsolatos ötleteiért és észrevételeiért, valamint a tesztelésben nyújtott segítségéért. A kártyák képi megjelenése Gintner Hajna és Gintner Kinga, a játékszabályé pedig Goda Zsófia Hajnal munkája. © Joachim László 2014-2015

