

ABSZOLÚT
**MEGVADULT
BETŰK**

4

JÁTÉKVÁLTOZAT

A JÁTÉK
TARTALMA

1 játéktömb
6 betűkocka



A JÁTÉK ELEMEI

A KOCKÁK

A 6 kockán mássalhangzókat találunk. A játék során úgy kell szavakat alkotnunk, hogy a kidobott mássalhangzókat tetszés szerint egészíthetjük ki magánhangzókkal. A szavak lehetnek ragozottak, összetettek, tulajdonnevek – bármilyen magyar szó érvényes, amit mondatba tudunk foglalni.

Az egyik kockán a mássalhangzók mellett találunk három ikont is. Ezek az ikonok hátráltatják a játékost. Ha van a játékosok között olyan, aki túlságosan nagy előnyben van (mert felnőtt vagy már sokszor játszott a játékkal), rá vonatkoznak ezek a jelek. Ha már sokat játszottunk és nagyon tapasztaltak vagyunk, akkor mindenkire érvényesek lehetnek a negatív ikonok. Ha kidobja valamelyik haladó játékos a negatív ikont, akkor az érvénybe lép. Ettől még a kockán lévő mássalhangzót is felhasználhatja!

A játéktömbön is vannak ikonok. Ezek segítő ikonok, és egyszer használhatjuk őket.

AZ IKONOK JELENTÉSE



Nem kanyarodhat el a szó, amit beírnak: csak vízszintesen vagy függőlegesen írható be.



Egy kockát a tőlünk balra ülő elvehet, azt mi nem használhatjuk fel, csak a többiek.



Ebben a körünkben csak 1 percet gondolkodhatunk! (Az időt mérhetjük a telefonunkkal.)



A szavunk egy kockával többet ér (ha négy kockát használtunk, ötnek számít, ha ötöt, hatnak).



Akárhány kockánkat újradobhatjuk még egyszer.

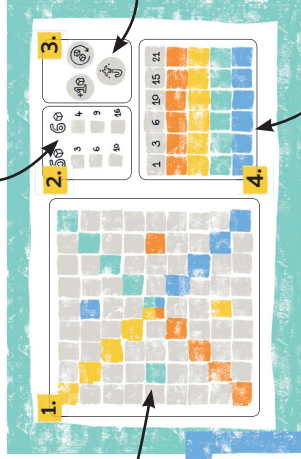


Egyik kockánk helyett egy bármilyen szabadon választott mássalhangzót használhatunk.

A JÁTÉKTÖMB

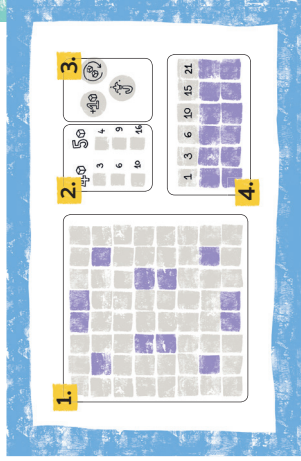
1. Ide írhatjuk be a szavainkat. Bármerre kanyarodhatnak, bármilyen irányban írhatók oldalszomszédos mezőkre.

HALADÓ



3. Ezeket a segítségket használhatják fel a fiatalabb, kezdőbb játékosok a játék során, mindegyiket egyszer.

KEZDŐ



4. Ide írjuk be a játéktér színes négyzeteibe írt betűinket. A haladó játékosban abban a sorrendben írhatjuk be őket, amilyen sorrendben felkerülnek a játéktáblánkra, a kezdő játékosban szabadon kirakhatunk a színes négyzetek betűiből szavakat.

A játéktömbnek két oldala van, egy a haladó és egy a kezdő játékhöz.

2. Itt ikszeljünk be mindig egy újabb négyzetet, ha 5 illetve 6 kockát sikerült egy körben felhasználni. (A kezdő játék esetében a 4 és 5 kocka ér pontot.) Ezért egyre több pontot kapunk, de maximum 3-3 ilyen hosszú szóval tudunk pluszpontot szerezni

1. HALADÓ JÁTÉK

2–4 fő, 45–75 perc

A játék előkészítése

Mindenki vegyen elő egy ceruzát – készítsünk elő radírt is, hiszen mindenki hibázhat! –, tépjen le egy lapot a játéktömbből, és készítsük közepre a 6 kockát!

A játék célja

A játék célja, hogy minél több pontot szerezzünk a kockákon látható mássalhangzók szavakba foglalásával.

A játék menete

A soron lévő játékos dob mind a 6 kockával. A kidobott mássalhangzókat tetszőleges magánhangzókkal egészítheti ki, hogy szót alkosson. Annyi kockát használ fel ehhez, amennyit szeretne.

Példa:



HaSoNLít
SeHoL
ToLaTÁS...

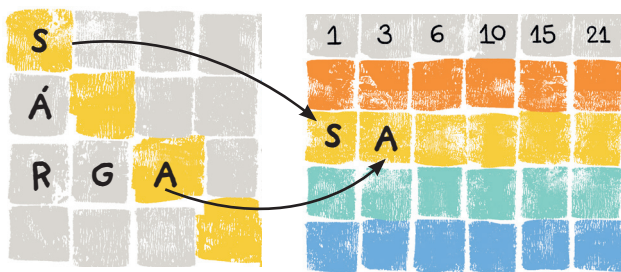
Ha kitaláltuk a szavunkat, akkor a következő dolgokat kell tennünk:

- Ha 5 vagy 6 kockát használunk, akkor tegyünk X-et a megfelelő helyre
- Írjuk be a szót a táblánkra: bármilyen irányba, bárhogy kanyarodhatunk, de a betűknek oldalszomszédosan követniük kell egymást.

Példa:



- A már a táblán lévő betűk mellé nyugodtan írhatunk, nem kell értelmes szót kiadniuk!
- A már a táblánkon lévő betűket nem használhatjuk az új szóhoz.
- Ha színes mezőbe írunk betűt, akkor azt azonnal vezessük át a megfelelő helyre, abban a sorrendben, ahogy a betűk felkerültek a táblánkra. A betűket balról jobbra kell beírni, a sorrend nem választható meg, mező nem hagyható ki.



- Ha a négy színű joker-mezőbe kerül betű, akkor azt is azonnal fel kell vezetni, tehát azonnal el kell dönteni, hogy melyik színhez használjuk.

A második körtől a megmaradt kockát vagy kockákat a többi játékos felhasználhatja szó alkotására:

- egyetlen új szót alkothat velük,
- legalább egy, már a lapon lévő betűt fel kell használnia az új szó megalkotásához,
- egy betűt több játékos is felhasználhat.



Példa:

T T L S N H

Egy másik játékos a megmaradt TTN betűkből és a játéktáblájára már korábban felvitt A betűt használva alkotja meg a TaNiT szót.

FONTOS! A saját dobásunkkor nem használhatjuk a már papíron lévő betűket, de amikor a másik dob, és az ő maradék kockáit használjuk fel, akkor kötelező már leírt betűt használnunk!

A játék vége

A játék abban a körben ér véget, amikor valaki minden színes mezőjére írt a tábláján. Ezután még befejezzük a kört.

Pontozás

1. Nézzük meg, hány 5 vagy 6 kockás körünk volt! (Mindkét esetben maximum 3 négyzetet lehet beikszelni, tehát 5 kockánál maximum 10, 6 kockánál maximum 16 pont szerezhető.)
2. Nézzük meg a színes szavainkat, hogy meddig értelmesek! Egy szó akkor is értelmes, ha utána nem jó betűk kerültek beírásra, pl. a TÁLZD egy hárombetűs szónak számít: TÁL.

Példa:

1	3	6	10	15	21
T	Á	L	Z	D	

 = 6 pont

3. Nézzük meg, hogy a táblánkon hány üres mező maradt! Minden ilyen mező -1 pont.

Adjuk össze a pontjainkat! A legtöbb pontot szerző játékos lesz a győztes. Pontegyenlőség esetén az nyer, akinek kevesebb az üres mezője. Ha ez is döntetlen, akkor a játéknak több győztese van.

2. KEZDŐ JÁTÉK

2–4 fő, 20–40 perc

A játék menete alapvetően nem változik, de kisebb pályán és csak 5 kockával játszunk.

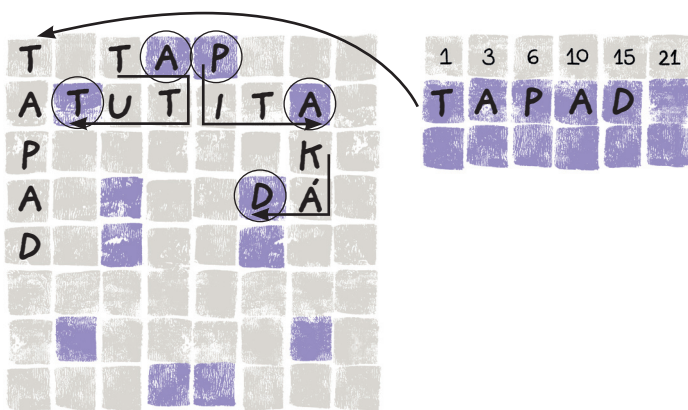
A soron lévő játékos véletlenszerűen húz öt kockát és azokkal dob.

Így a 4 vagy 5 kockát használó szavakért jár plusz pont.

A színes mezők

A színes mezőkbe írt betűkkel itt is pontot lehet szerezni, de nem kell azonnal átvezetni őket. A játék során bármikor dönthetünk úgy, hogy átvezetjük a betűket, akár a játék legvégén is, és bármilyen szót kirakhatunk belőlük. Minden színes mezőbe írt betű egyszer használható, így ha bekerült egy szóba, karikázzuk be a táblán, hogy tudjuk, már nem használhatjuk újra.

FONTOS! A szót, amit a színes betűkből alkottunk, felírhatjuk a táblánkra is! Ez egy kockadobás nélküli bónusz szó!



A játék vége

A játék addig tart, amíg az egyik játékosnak be nem telik az összes színes mezője. Ezután még befejezzük a kört. A legtöbb pontot gyűjtő játékos lesz a győztes. (A pontszámítást lásd az előző játékmódnál.)

3. KOOPERATÍV JÁTÉK

2–6 fő, 30–45 perc

FONTOS! Ezt a játékmódot játszhatjuk bármelyik táblán! Ehhez a játékmódhoz szükségünk lesz egy telefonra, amin mérjük a körök idejét! Egy kör 2 percig tart! (Ha már nagyon jól megy, csökkenthetjük 1 percre a köridőt, ha kisebbek is vannak a csapatban, akkor növelhetjük 3 percre.)

A játék menete

Előkészítés

Egy közös pályánk van, ezt helyezzük mindenki számára elérhetően középre.

Minden kör elején osszuk szét igazságosan a kockákat. 2, 3 illetve 6 főnél egyenlően tudjuk elosztani a kockákat. 4 illetve 5 főnél 2 illetve 1 embernek 2 kocka lesz, a többieknek egy. Mindig annál legyen a több kocka (és a tőle balra ülőnél), aki legutóbb írt fel szót a táblára.

Szókeresés

Az első körre válasszatok kezdőjátékost. Ő vegye magához a telefont. Háromra mindenki dob, a kezdőjátékos pedig elindítja az időmérést. Innentől TILOS beszélni vagy bármilyen hanggal kommunikálni.

- A kezdőjátékos választ egy vagy több kockát a sajátjai közül, és leteszi, mint a szó első, második, harmadik

mássalhangzóját, majd továbbadja a telefont annak, akinek a betűje szerint a következő mássalhangzó lehetne. Kocka kiválasztása nélkül is passzolhat.

- Aki megkapta a telefont, hozzáteheti a betűjét vagy passzolhat, majd továbbadja a telefont annak, akinél szerint a szó folytatásához megfelelő betű van.

A kör vége

A körnek akkor van vége, ha

- az összes kockát elhelyeztéték a szavatokban, ekkor az, akinél a stopper van, kimondja a szót,
- vagy az, akinél a stopper van, úgy dönt, nincs több lehetőség, és kimond egy megfelelő szót a sorba rendezett mássalhangzókkal,
- vagy lejár az idő, és akinél a stopper van, mond egy megfelelő szót.

A betűknek követnie kell a kockák sorrendjét, azon módosítani nem lehet.

Előfordulhat, hogy többen is másra gondoltak. Annak a szava kerül a táblára, akinél a stopper volt.

A második körtől mindig az lesz a kezdőjátékos, aki az előző körben kimondta a szót.

A szó felírását a táblára már közösen lehet megtervezni, megbeszélni.

A játék vége

A haladó pályán a játék 9 körös, a kezdő pályán 8 körös. A köröket a játéktér sorai elé tett iksszel jelezzük. Ha mind a 9 illetve 8 sor előtt van iksz, a játéknak vége.

1. kör ×
2. kör ×
3. kör ×



Pontozás és értékelés

A pontozás az alapjátékhoz hasonlóan történik.

Haladó pálya (maximális pontszám: 92)

- Mesteri! 75+
- Nagyon szép! 55+
- Van még hova fejlődni! 35+
- Most játszottatok először? 35 alatt

Kezdő pálya (maximális pontszám: 68)

- Mesteri! 55+
- Nagyon szép! 45+
- Van még hova fejlődni! 35+
- Most játszottatok először? 35 alatt

4. SZÓLÓ JÁTÉK

1 fő, 25 perc

A játék egyedül is játszható. Minden dobás után 3 perced van szót alkotni. A játék ideje és a teljesítmény értékelése megegyezik a kooperatív játékverzióéval.



Gyártja és forgalmazza a © Pozsonyi Pagony Kft., 2020
1137 Budapest, Pozsonyi út 26.

www.pagony.hu

Grafika © Bernát Barbara

Játéktervező © Lencse Máté

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére!

Származási hely: EU

