

## SZÓKERESŐ

2–4 játékos  
7 éves kortól

Szükségünk lesz papírra, ceruzákra és egy stopperre! Mindenki vegyen maga elé egy papírt és egy ceruzát. Keverjük össze a kártyákat és csapjunk fel **9-ET!** Indítsuk el a stopper! **10 PERCÜNK** van, hogy a felfordított betűkártyákból legalább **3 BETŰS**, de lehetőleg minél több és hosszabb szót írjunk fel a papírunkra! Amikor lejárt a 10 perc, számolunk!

### PONTOZÁS

A 3 betűs szavak 2 pontot,  
a 4 betűsök 3 pontot,  
az 5 betűsök 5 pontot,  
a 6 betűsök 6 pontot,  
a 7 betűsök 8 pontot,  
a 8 betűsök 10 pontot,  
a 9 betűsök 15 pontot érnek!

Az nyeri a kört, akinek a legtöbb pontja van!

Ha összeírtuk pontjainkat, tegyük félre az elhasznált kártyákat, és terítsünk ki újra 9 lapot! Jöhet a visszavágó! A játéknak akkor van vége, amikor már nincs kedvünk tovább játszani.

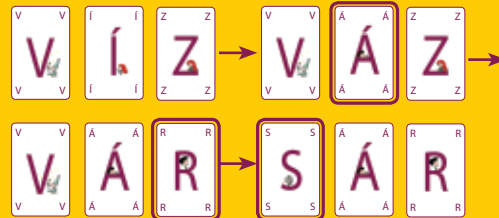
## CSERE-BERE

1–4 játékos  
8 éves kortól

Szükségünk lesz papírra, ceruzákra és egy stopperre! A lényege: találjunk ki két **3 BETŰS** szót, amelyeknek minden betűje különböző. Az egyiket kell úgy átalakítanunk a másikba, hogy mindig csak egy betűt változtathatunk, de minden változtatással értelmes szót kell képeznünk. A betűkártyákat csak szórjuk szét lazán az asztalon, a földön, hogy tudjunk köztük keresgélni!

### PÉLDÁUL:

Hogyan lesz a **VÍZ**ből **SÁR**? Rakjuk ki a kártyákból a kezdő szót! Böngésszük a kártyákat, és aki a leg hamarabb talál egy betűt, amivel közelebb viszi a célhoz a szavunkat, az cserélje ki az adott betűt! Így cserélgetve jutunk el a célunkhoz (de természetesen több megoldás létezik!):



Ha már begyakoroltuk a cserélgetést, akkor versenyezhetünk is! Vegyünk elő papírt és ceruzát, meg egy stopper. Minden körben más találja ki a kezdő- és a cél-szót: kirakja a két szót a játékosok elé a kártyákból, majd óra indul! 10 percünk van, hogy átalakítsuk az egyik szót a másikba. A papírra írjuk a megoldásunkat, de nehogy valaki meglesse!

### PONTOZÁS

Aki a legkevesebb lépésből jutott el az egyik szótól a másikig, az 2 pontot kap, aki több lépésből, az 1-et, és akinek most nem sikerült eljutni, az 0-át. Jöhet a következő kör!

Addig játszunk, ameddig a kedvünk tartja, majd a végén összesítjük a pontjainkat. Az nyer, akinek a legtöbb pontja van!

TÖKMAGOK

# BETŰZŐ



4 AZ 1-BEN KÁRTYAJÁTÉK AZ EGÉSZ CSALÁDNAK!

A játék tartalma: 110 kártya

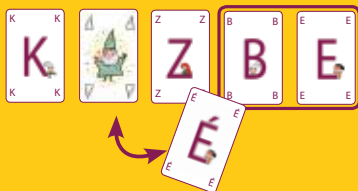
## SZÓKIRAKÓ

2–4 játékos  
7 éves kortól

Ebben a játékban az a feladatunk, hogy legalább **3 BETŰS** szavakat alkossunk a kezünkben lévő betűkártyákból, és minél hamarabb lerakjuk az összes lapunkat.

Keverjük meg a paklit, és osszunk mindenkinek **14 LAPOT**, a kezdőnek pedig 15-öt! A kezdő játékos leteszi azokat a szavakat, amelyeket ki tud rakni a lapjaiból, majd dob egyet. A soron következő játékos felveheti az eldobott lapot, amennyiben rögtön le is tudja rakni. Ha nem veszi fel, akkor húz a pakliból, szintén lerakja a kezében lévő kártyákból alkotott szavakat, majd dob egy lapot. A lerakott szavakból elvenni nem szabad lapot – csak a lenn lévő jokert válthatjuk ki az odaillő betűvel –, de hozzátehetünk, belőlük ragozott vagy összetett szót alkotva!

Az nyer, aki elsőnek teszi le az összes lapját.



## BETŰRABLÓ

2–4 játékos  
8 éves kortól

*Szükségünk lesz papírra és ceruzára is, hogy felírjuk a pontjainkat!*

Ebben a játékban mindenkinek **14 LAPOT** osztunk. A kezdő játékos leteszi azokat a legalább **3 BETŰS** szavakat, amelyeket ki tud rakni a lapjaiból. Amennyiben a kör végén kevesebb mint **7 KÁRTYA** marad a kezében, annyit húz a pakliból, hogy 7 kártya legyen a kezében.

A körünk végén annyi pontot kapunk, ahány betűkártyából áll a **LEGHOSSZABB** szó, amit letettünk az adott körben.



A következő játékos ugyanígy jár el, majd sorban a többiek, míg vége nincs az első körnek.

A második körtől kezdve hozzátehetünk az asztalon lévő szavakhoz és rabolhatunk az asztról is betűket, és azokat a saját betűinkkel kombinálva alkothatunk szavakat. De a kezünkben ugyanígy mindig 7 betűnek kell lennie a körünk végén, tehát ha kevesebb marad, húzással egészítsük ki 7-re!

A RABLÁS SZABÁLYAI:

- Mindig legalább egy saját betűt is fel kell használni a körünkben.
- Az asztról rabolt betűkből legfeljebb 1 maradhat a kezünkben!

PONTOZÁS:

- Mindig a leghosszabb lerakott szóért kapunk pontot, annyit, ahány betűből áll. Akkor is, ha csak egy ragot tettünk hozzá!
- Ha sikerül egy körben minden lapot leraknunk a kezünkéből, akkor a leghosszabb lerakott szavunk értékének kétszeresét kapjuk.

A játéknak akkor van vége, ha elfogyott a húzópakli. Ezután még játszunk le az adott kört, és adjuk össze a pontjainkat. Akinek a legtöbb pontja van, az nyert!

