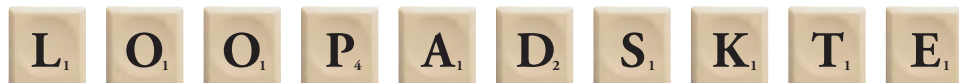


Pl. Miután felvettünk egy Blanko kártyát, az alábbi betűket húztuk a bankból:



Miután elindítottuk a homokórát, az alábbi szavakat formáltuk.

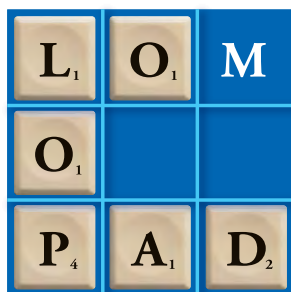
6 betűt használtunk fel + a kártyán levő M betűt, így a szavak értéke 7 pont.

**Megjegyzés:** Amennyiben a játéktáblán a kirakott szavunkkal 2 vagy esetleg 3 Blanko feliratú mezőt fedtünk le, úgy szintén csak egy Blanko kártyát húzzunk, de a kártyán kirakott szavak értékét duplán vagy triplán számoljuk (14 vagy 21 pont).

A játszma a homokóra lepergésével fejeződik be. A játékosnak egy perce van arra, hogy részben vagy teljesen megtöltse kártyáját.

**Megjegyzés:** 2 betűs szót is le lehet rakni.

**Tanács:** Miután a kihúzott betűket írással felfelé fordítottuk és elindult a homokóra, a magánhangzós betűket tegyük jobboldalra a mássalhangzókat pedig baloldalra. Így sok időt takaríthatunk meg a szavak kirakásánál.



### Értelmes szavak és a szótár

- A szavakat balról jobbra vagy felülről lefelé rakhatjuk ki, (átlósan vagy alulról felfelé kirakott szó nem érvényes).
- A kirakott szónak a magyar nyelvben használatos, értelmes szónak kell lennie.
- A szótárt csak abban az esetben lehet használni, miután a betűket a játémezőre leraktuk, viszont új szavak kereséséhez nem vehetjük igénybe.
- Minden játékos megkérdőjelezheti a lerakott szó valóságát, de csak addig, amíg a másik játékos még nem rakott. Ebben az esetben is használhatjuk a szótárt.
- Amennyiben nem fogadjuk el a kirakott szót, úgy a játékosnak a lerakott betűt vissza kell tennie az állványára és ebben a körben többet nem rakhat.

### A játék vége

A játéknak akkor van vége, amikor a bank kiürül és valamelyik játékos lerakta az összes betűjét a játémezőre. A játék akkor is véget ér, ha a játékosok egy meneten belül egymás után feladják (passzolják) a játszmát. Minden játékos összeadja az állványán levő betűk értékét, (emlékeztetőül, megmaradt Blanko joker esetén 10 pontot kell levonni) az így megmaradt betűk értékét minden játékos vonja le összesített pontszámából, hogy megkapja végső eredményét.

### A győztes

Az a játékos nyerte meg a játékot, akinek a legtöbb a pontszáma.

### Házi szabályok

A játékosok házi szabályokat is kreálhatnak. Elfogadhatnak olyan szavakat is, amelyek a szótárban nem szerepelnek de a köznyelvben igen (szleng, nevek stb.).

1. Újra próbálj meg rakni, mielőtt feltöltenéd betűidet 8-ra, ha sikerül írj fel magadnak annyi pontot, amennyit elértél.
2. Kicserélheted bármelyik betűdet a bankkal.
3. Húzz egy betűt a bankból, használd fel egy új szó képzéséhez a játémezőn, ha sikerül, számold össze pontjaidat!
4. Írj fel magadnak annyi pontot, mint az előző körben.
5. Húzz 10 betűt a bankból. Indítsd el a homokórát. Rakd ki a "BLANKO" szót a játémezőn és így 20 pontot nyerhetsz!

**Betű kiosztás: A játék 110 betűt tartalmaz az alábbi kiosztásban és pontértékkel:**

Betű	A	Á	B	C	CS	D	E	É	F	G	GY	H	I	Í	J	K	L	LY	M	N	NY	O	Ó	Ö	P	R	S	SZ	T	TY	U	Ú	Ü	V	Z	ZS	
Érték	1	1	2	5	7	2	1	3	4	2	4	3	1	5	4	1	1	8	1	1	5	1	2	4	7	4	1	3	1	10	4	7	4	7	3	4	8
Darab	7	4	3	2	1	3	7	3	2	3	2	3	3	2	2	6	4	1	3	4	2	4	3	2	1	3	4	3	5	1	2	2	2	1	3	2	2

# AZ EREDETI BLANKO

## SZÓJÁTÉK FELSŐFOKON

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel.: 388-4122 email:  
piatnik@piatnik.hu Figyelem! 3 éves kor alatti  
gyermeknek nem adható! Fulladásveszély! Apró  
alkatrészeket tartalmaz! Óvatosan meg kell érinteni. A változtatás  
jogát fenntartjuk. Amennyiben a termékkel kapcsolatban  
további kérdése merülne fel, úgy forduljon hozzánk bizalommal.



© BLANKO is a registered trade mark  
© 2005 Lemada Light Industries Ltd., All Rights Reserved.  
27 Betzael st., Arad 8909355, Israel.

2-4 játékos részére 7 éves kortól

Ön hamarosan fel fogja fedezni, hogy a **BLANKO** tele van szórakoztató meglepetéssel és kihívással. A **BLANKO** a keresztrejtvény elve alapján működik, a szavak kombinálásával és összekapcsolásával. Azonban a keresztrejtvénnyel ellentétben, ebben a játékban állandóak a meglepetések.

A betűknek, amelyekből a játémezőn szavakat alkotunk, mindegyiknek külön értéke van. Ezeket az értékeket az határozza meg, hogy az adott betűket milyen gyakorisággal használják a nyelvben. Kapcsoljon össze szavakat, vagy a már táblán elhelyezett szavak betűit kicserélve alkosson új szavakat! A játék különösen szórakoztató, izgalmas, hiszen az utolsó betű felhasználásáig minden lehetőség nyitva áll előttünk.

- A játék tartalmaz:**
- |                          |                         |
|--------------------------|-------------------------|
| 112 betűt, ebből 2 Joker | 1 homokórát             |
| 22 BLANKO kártyát        | 1 BLANKO zacskót        |
| 1 BLANKO játéktáblát     | 1 részletes játékleírás |
| 4 betűtartó sint         |                         |

### A játékosok célja

Minél több pontot összegyűjteni olyan szavak létrehozásával, melyeknek a lehető legmagasabb a pontértéke. A szavak kirakásakor törekedni kell arra, hogy elfoglaljuk a **BLANKO** feliratú mezőket, amelyekért jutalomjáték jár.

### Előkészületek

1. Helyezze el a Blanko játéktáblát az asztalra.
2. Gyűjtsük össze az összes betűt és helyezzük el őket a Blanko zacskóba, ez lesz a bank.
3. Mindenki találomra húzzon 8 betűt a bankból és helyezze el őket az állványára, anélkül, hogy más látna a betűit.
4. Minden játékos húz még egy-egy betűt a bankból. A játékot az kezdi, aki a legnagyobb értékű betűt húzta. Ezeket a betűket azután vissza kell rakni a bankba. Döntetlen esetén újra kell húzni.

### A játék menete

1. A kezdő játékos legalább 2 betűből álló értelmes szót rak le a tábla közepére, lefedve ezzel az egyik Blanko feliratot. A gondolkodási időt a homokóra segítségével kell mérni, mely kb. 1 perc.
2. Adja össze a betűk értékét.
3. Húzzon egy Blanko kártyát, mivel Blanko mezőre lépett (a kártyák részletes leírása a BLANKO kártyák fejezetben olvashatóak) és kövesse az utasításokat, majd a nyert bonusz pontok értékét jegyezze fel.
4. Ezután tölts fel az állványát 8 betűre, és a játék folytatódik az óramutató járásának irányában.

### A soron lévő játékos az alábbi öt lehetőség közül választhat

1. Egy vagy több betűt tesz a már játémezőn levő szóhoz, ezáltal új szót hoz létre.
2. Elhelyez egy szót a játémezőn (függőlegesen vagy vízszintesen), amivel keresztesz egy a már játémezőn levő szót.
3. Kicserél egy betűt egy a már játémezőn levő szóból, ezáltal egy teljesen új szót vagy szavakat hoz létre (ha keresztezi).
4. Visszarakja az összes betűjét az állványáról a bankba és húz 8 új betűt.
5. Passzol (feladja a játszmát).

### Ezután

- Adja össze az új szó betűinek értékét! (ha van ilyen)
- Húzzon egy Blanko kártyát, ha egy új szóval lefedett egy Blanko mezőt! Játsszon a Blanko kártya utasításnak megfelelően! Jegyezze fel az aktuális bonusz értéket!
- Tölts fel az állványát a bankból, hogy 8 betűje legyen!
- A játékot a baloldali játékos folytassa!

### Példák és lehetőségek

1. Tegyen egy vagy több betűt keresztbe a már játémezőn lévő szóhoz, ezáltal új szót hozhat létre.
- Az új szó teljes értékét a betűk értékének összege adja.
- Lerakhat betűt vagy betűket a már a táblán levő betűk mellé, ha értelmes szót hoz ezáltal létre.

**Példa:** Az állványon van egy L betű és az ESŐ szó a játémezőn van. Lerakhatja az L betűt az ESŐ szó elé és így egy új szót képzett - L E S Ő (A szó értéke 10 pont.)

$$L_1 + E_1 + S_1 + Ő_7 = 10$$

**Példa:** Az állványon van egy Z, O, és S betű és az AVAR szó a játémezőn van kirakva. A Z betűt az AVAR szó elé és az O és S betűket a szó után rakhatja le. Így egy új értelmes szót hozott létre - Z A V A R O S (A szó értéke 12 pont.)

$$Z_5 + A_1 + V_3 + A_1 + R_1 + O_1 + S_1 = 12$$

**Javaslat:** Több pont elérése érdekében ezt az új szót 2 fordulón belül rakja ki.

2. Rakjon le egy új szót úgy, hogy összekössön vagy metsszen egy, már a játémezőn lévő szót.
- A szó, amelyet lerak a játémezőre a másik szóval való összekapcsolásnál függőlegesen és vízszintesen is értelmes szót kell, hogy képezzen.
- Az esetleg átlósan kirakott értelmes szó nem számolható.

**Példa:** A G U R Í T szó a játémezőn van. Ez alá leraktuk a RIGÓ szót



3 új szót készítettünk, melyek külön-külön is érvényesek.

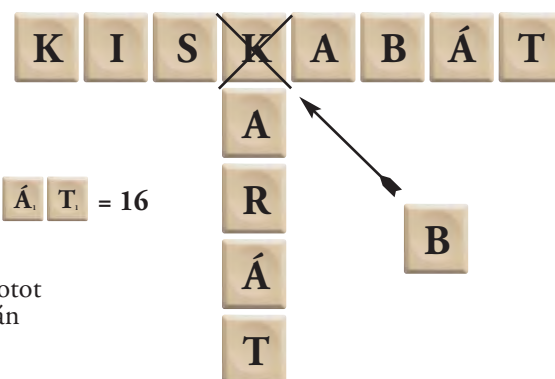
R I G Ó - Í R - T I 14 pont

3. Cseréljen ki egy betűt a játémezőn lerakott szóból, ezáltal új szót vagy szavakat hozhat létre (keresztesés esetén).

**Példa:** A KISKABÁT szó a játémezőn van. Cseréljük ki a második K betűt B-re így új szót alakítottunk - KISBABÁT. A K betűt rakja a bankba és keverje össze. Ha a kicserélt betű 2 szót köt össze, úgy mindkét szónak értelmesnek kell maradnia. A pontszám a két új szóra vonatkozik.

**Példa:** Ezek a szavak vannak a játémezőn.

A K betűt visszarakjuk a bankba és a B betű az üres helyre kerül. 2 új szót képeztünk.



$$K_1 + I_1 + S_1 + B_1 + A_1 + B_1 + Á_1 + T_1 + B_1 + A_1 + R_1 + Á_1 + T_1 = 16$$

**Megjegyzés:** A játék során ugyanezt az állapotot már nem állíthatja vissza, csupán új betűkkel más mezőkön.

4. Ha úgy határoz, hogy kicseréli betűit az állványról, úgy mind a 8 betűt vissza kell raknia a bankba, és 8 új betűt kell húznia.
- A játékos az összes betűjét csak akkor rakhatja vissza, ha a játék során legalább 20 pontot már összegyűjtött.
- Az összes betű cseréjének értéke 10 pont, amit az eddig elért pontszámokból le kell vonni.
5. Passzolás (feladja a játszmát).

Ha sorban minden játékos egymás után feladja a játszmát, a játéknak vége.

### Blanko (joker) lapocska

A betűkészletben összesen 2 Blanko (joker) lap található, amellyel egy betűt helyettesíthetünk a szóban. Például:

$$BLANKO + A_1 + B_2 + D_2 + A_1 = L_1 + A_1 + B_2 + D_2 + A_1$$

- A Blanko Joker lapot, ha kiváltjuk a megfelelő betűvel, nem tehetjük vissza az állványunkra, rögtön fel kell használni egy szó képzéséhez.
- A Blanko Joker lapocska értéke (0).
- Az új szó pontértékét a kirakott betűk pontjainak összege adja, kivéve a Blanko Jokert, amelynek értéke nulla (0).
- Amennyiben a játékosnak a játék befejezésénél az állványán Blanko Joker lapja marad, úgy az 10 pont levonással jár, melyet a játékos aktuális pontállásából kell levonni.

### Blanko szerencsekártya, Blanko rejtvénykártya, Blanko betűkártya.

**Az igazi szórakozás most kezdődik**

Amikor egy új szóval lefedünk egy Blanko feliratú mezőt, húzzunk egy Blanko kártyát! Amennyiben Blanko szerencsekártyát húztunk, úgy olvassuk el és hajtsuk végre az utasítást. A Blanko rejtvénykártyával pedig játsszunk egy mini keresztrejtvényt. A pirossal jelölt mezők tabu kockák, amikre nem lehet rakni. Annyi betűt és még kettőt kell húzni a bankból, ahány kék mező található a kártyán. A kirakott szavak betűinek értéke 1-1 pont. Egy betűt csak egyszer szabad számolni. Amennyiben az összes kék mezőre rakni tudtunk, úgy 2 extra pont jár még. Ha Blanko betűkártyát húztunk, (egy betű a kártyán) akkor a bankból húzzunk 10 betűt (nyolcat az üres kockáért + 2 extra lapot) és fordítsuk őket írással felfelé, Indítsuk el a homokórát és próbáljunk meg a kártyánkon minél több értelmes szót kirakni, mielőtt az időnk lejárna. Ezután adjuk össze az értelmes szavak értékét. Minden betű 1 pontot ér. A nyomtatott bonusz betű is pontot ér, ha része a kirakott szónak. Jegyezzük fel a helyes szavakért járó pontok összegét, hogy azt a játék végén be tudjuk számolni a pontszámunkba! További 2 pontot kaphatunk még abban az esetben, ha a Blanko kártyát teljesen kitöltöttük.

Megjegyzés: Az a betű, amelyik 2 értelmes szót köt össze, szintén csak 1 pontot ér.