

BETŰKOCKA

Játékszabály



This product & Design Registration & WORD CUBE™ & ©2018 are licensed by NPD Partnership Ltd. All rights reserved. Manufactured by Ooba Ltd., Rm. 901, 9/F., Easey Commercial Building, 253-261 Hennessy Rd., Hong Kong.

ITEM: 2042

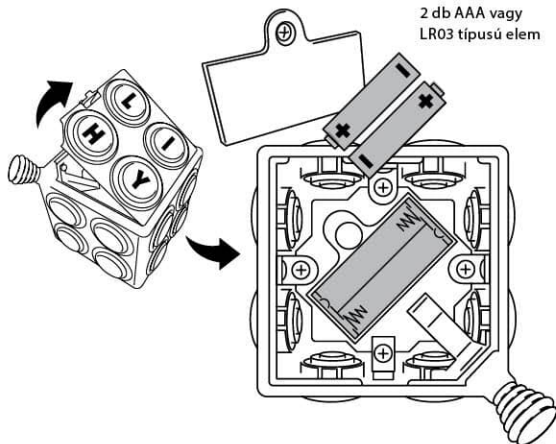
Származási ország: Kína

Forgalmazza:

REGIO Kft.,
1119 Bp., Nándorfejérvári út 23-25.
www.regiojatek.hu

**REGIO
JÁTÉK**

Az elemtartó doboz nyílása a betűpanel mögött található. Távolítsa el az elemtartó doboz fedelét keresztornyos csavarhúzó segítségével és helyezze be az elemeket a képen bemutatott módon!



A termék 2 db AAA vagy LR03 típusú elemmel működik. A játék nem tartalmazza az elemeket. Elemcserénél helyezze vissza az elemtartó fedelét és húzza meg a csavart, ügyelve arra, hogy ne húzza túl a csavart. Az elemcserét felnőtt végezze a képeken bemutatott módon, ügyelve az elemek polaritására.



ELEMEKRE VONATKOZÓ BIZTONSÁGI FIGYELMEZTETÉS:

- Ne keverje a régi és új elemeket, mindig egyforma típusú elemeket használjon!
- Az újratölthető akkumulátorokat töltés előtt szedje ki a játékból.
- Az akkumulátorok töltése csak felnőtt felügyelete mellett történhet.
- A nem újratölthető elemeket nem szabad újratölteni.
- A lemerült elemeket vegye ki a játékból!
- Ne zárja rövidre az érintkezőket és az áramkört!
- Ne dobja az elemeket a tűzbe, mert fellobbanhatnak vagy kifolyhatnak!
- Ne dobja a kukába, csak a szelektív elemgyűjtő ládába!

8+ év

2-8 JÁTÉKOS

B E T Ü K O C K A

GYORS BEMUTATÁS

GONDOLJ EGY SZÓRA, pl.: MAJOM!

FORDÍTSD MEG A KEZDÖBETŪJÉT... (M)

HÚZD MEG
AZ IDŐZÍTŐT...

...ADD TOVÁBB A KOCKÁT!

A KÖVETKEZŐ JÁTÉKOSNAK
10 MÁSODPERCE VAN, HOGY MONDJON EGY
KAPCSOLÓDÓ SZÓT, AMIVEL TÁRSÍTHATÓ, PL.:

BANÁN!

EZ A JÁTÉKOS FORDÍTSA
MEG A (B) BETŪT, HÚZZA MEG AZ IDŐZÍTŐT
ÉS ADJA TOVÁBB A KOCKÁT!



Figyelmeztetés!

3 éves kor alatt nem használható, mert az apró, lenyelhető részek fulladást okozhatnak. Kérjük, minden csomagolóelemet távolítson el, mielőtt a terméket gyermeknek adná, de őrizze meg a rajta lévő információk miatt! A játék 2 db AAA elemmel működik. A termék a csomagoláson jelzettől színben és formában eltérhet. Tisztítás: száraz ruhával.

VAJON TIÉD LESZ AZ UTOLSÓ SZÓ?



1. játékos

2. játékos

3. játékos

4. játékos

1. játékos

KIESÉS A JÁTÉKBÓL

A játékos kiesik, ha a következők valamelyike történik:

- ▶ Lejár a 10 másodperc és nem tudott szót mondani.
- ▶ Olyan szót mondott a játékos, amely nem kapcsolódott az előtte elhangzott szóhoz

Ha kiesik egy játékos, a helytelen szó betűjét vissza kell fordítsa a kockán. A következő játékos húzza ki az időzítőt és keresen az utoljára elhangzott helyes szóra asszociáló szót. Folytassuk a játékot addig, amíg már csak egy játékos marad bent. Az első játékos, aki kiesik abból a körből, vissza kell fordítsa az összes betűt. Ő kezdi a következő kört.

RÁADÁS

Ha már az összes betűt megfordítottuk és több mint egy játékos maradt bent, akkor a játékosok tovább folytathatják a játékot, plusz körben és ráadás időben. Forgassátok vissza a betűket és mehet a plusz kör. A plusz körben sem lehet azokat a szavakat megismételni, amelyek az eredeti játékban elhangzottak. Ha ez megtörténik, a szóismétlő játékos kiesik.

NYERÉS

Az utolsó játékos, aki helyes szót mondott az adott körben, egy pontot kap. Az nyeri a játékot, aki először összegyűjt 3 pontot. Ha hosszabb játékot szeretnénk, akkor gyűjthetünk 4 vagy 5 pontot a nyereshez.

VÁLTOZATOK

A szóasszociációs játékot játszhatjuk úgy is, hogy adott kategóriában lehet csak kapcsolódó szavakat mondani. Például:



1. játékos

2. játékos

3. játékos

4. játékos

1. játékos

B E T Ű K O C K A

Villámgyors, asszociációs szójáték!

A játék célja:

Mondjunk egy szót a kockán még elérhető, nem befordított betűvel, amely társítható az előttünk elhangzott szóval. Az utolsó játékos, aki helyes szót mondott az adott körben, egy pontot kap. Az nyeri a játékot, aki először összegyűjt 3 pontot.

Felkészülés a játékra:

- ▶ Helyezze be a kockába az elemeket az útmutató szerint!
- ▶ Győződjön meg róla, hogy mind a 24 betű ki van fordítva, és jól látható.
A betűt, a szélére való nyomással tudjuk megfordítani.
- ▶ Húzzuk meg a sárga időzítőt a kocka sarkán, amely 10 másodpercet számol vissza, és kezdődhet az első kör.

Hogyan játszunk?

Az a játékos kezdi a játékot, akinek a neve leglöl van az ABC-ben, majd óramutató járásával megegyező irányban haladjunk tovább. Kezdjük el a kört, gondoljunk egy szóra pl. „Kutya” és fordítsuk meg azt a betűt, amellyel kezdődik (K). Majd húzzuk meg a sárga időzítőt, hogy újra elinduljon a 10 másodperces visszaszámolás, és azonnal adjuk tovább a következő játékosnak.

Minden játékosnak 10 másodperce van egy szóra asszociálni, amely kapcsolódik az előző játékos által mondott szóhoz és olyan betűvel kezdődik, amelyik még szabad a kockán. Például: Csont. Ekkor elfordítja a „C” betűt, a csont kezdőbetűjét, majd kihúzza az időzítőt és azonnal továbbadja a kockát a következő játékosnak.

A már felhasznált és megfordított betűket nem lehet visszafordítani. A dupla betűk kezdőbetűje számít, tehát Cs kezdőbetű esetén a C betűt kell megfordítani, Sz esetén az S betűt, Zs esetén a Z betűt, Gy esetén pedig a G betűt. A hosszú és rövid magánhangzókat egynek tekinthetjük, tehát A-Á, E-É, I-Í, O-Ó, Ö-Ő, Ü-Ú, hosszú magánhangzó esetén is a kockán megtalálható rövidet fordítsuk meg, pl ÓRA esetén elfogadjuk a rövid O megfordítását.

Példa egy 4 fős játékra: