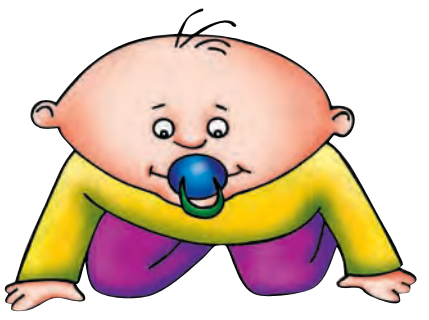
AZ EREDETI

# BLANKO® Junior

## Az első szójátékom



2-4 játékos részére, 5 éves kortól ajánlott.

A BLANKO® Junior társasjátékkal a gyerekek könnyedén megismerhetik a magyar ábécé számtalan betűjét, megtanulhatnak szavakat kirakni, miközben vidáman játszanak.
Megismerkedhetnek a betűk csodálatos világával és az önálló szóalkotás örömével!

### Tartalom:

| | | |
|---|---|---|
| 90 betűlapka | 1 ív matrica | 4 kocka (Ügyeljünk a matricák helyes felragasztására!) |
| 44 piramis | 4 állvány | 1 játéktábla |
| 28 játékkártya | 1 homokóra | 1 játékszabály |

### Előkészületek:

**A KOCKÁK:**
Az első játék megkezdése előtt ragasszuk fel a kockákra a matricákat. A matrica íven 4 oszlopban találhatóak a betűk.
A matricákat úgy kell felragasztani, hogy egy kockára kerüljenek az egy oszlopban lévő betűk.

**A JÁTÉKTÁBLA:**
Fektessük a játéktáblát az asztal közepére. A játéktábla piros, sárga és zöld mezőire állítsunk a színeknek megfelelő piramisokból egyet – egyet. A megmaradt piramisokat tegyük vissza a játék dobozába.

**ÁLLVÁNYOK:**
Mindenki tegyen maga elé egy állványt.

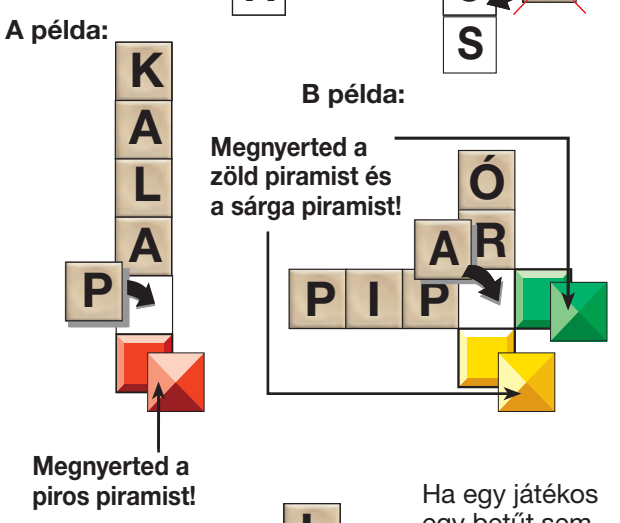
**A KÁRTYÁK:**
Vegyük ki a fedőlapot, a többi kártyát keverjük meg, majd alakítsunk ki a játéktábla mellett egy olyan paklit, amiben a lapok fehér oldala van felfelé.
(Haladó szinten tegyük a fedőlapot a paklira.)

**BETŰLAPKÁK:**
Lefordítva keverjük meg a lapkákat. Ez a bank.

### Játék kezdőknek: Tegyél le 1 betűlapkát!:

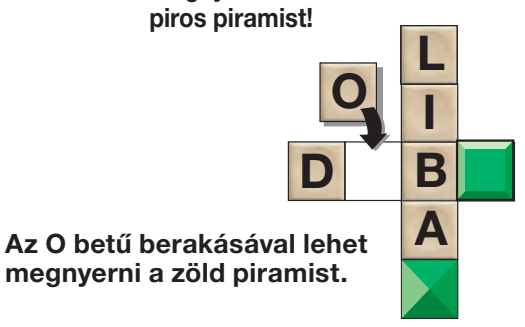
A legfiatalabb játékostól kiindulva mindenki húzzon 10 betűlapkát, amiket anélkül, hogy megmutatna, tegyen fel az állványára.
Válasszunk egy kezdő játékost.
Aki soron van, az lerak egy betűlapkát az állványáról a játékfelületre.
A rendelkezésre álló időt a homokórával kell mérni.
Aki nem tud rakni, az húz egy betűlapkát a talonból.
Aki befejez egy szót, az megkapja a szó végén álló piramist.
Az a játékos nyer, akinek a legtöbb piramist sikerült összegyűjtenie.
A játéknak akkor van vége, ha a játéktáblán minden betűre került betűlapka.

**Figyelem!**
Betűlapkát csak abban a sorrendben lehet lerakni, ahogyan a szóban következik.




### Játék haladóknak: Tegyél le 2 betűlapkát!

A legfiatalabb játékostól kiindulva mindenki húzzon 10 betűlapkát, amiket anélkül, hogy megmutatna, tegyen fel az állványára.
Válasszunk egy kezdő játékost.
Aki soron van, az lerak két betűlapkát az állványáról a játékfelületre.
Ez lehet egy szó első két betűje, vagy két szó első betűje. Ha egy szó egy másik szó közepén kezdődik, akkor oda is lehet rakni.
Aki leteszi egy szó utolsóként hiányzó betűjét, az elveszi azt a piramist, ami annak a szónak a végén áll, és húzhat 1 kártyát is. Az is előfordulhat, hogy egy utolsóként hiányzó betű nem az utolsó helyen áll a szóban. Akkor is jár érte a piramis.
Aki olyan betűt rak le, amelyikkel két szót is befejez, az 2 piramist kap, de csak 1 kártyát vehet el.
A lerakás után mindig 8 betűlapkára kell kiegészíteni az állványunkat.
A rendelkezésre álló időt a homokórával kell mérni.
Aki nem tud rakni, az 3 betűt visszarak a bankba az állványáról.
Megkeveri a lapkákat, majd újabb 3 betűlapkát húz a bankból.
A játéknak akkor van vége, ha a játéktáblán minden betűre került betűlapka.
Az a játékos nyer, akinek a legtöbb piramist sikerült összegyűjtenie.




Az O betű berakásával lehet megnyerni a zöld piramist.

Ha egy játékos egy betűt sem tud lerakni, mikor rákerül a sor, akkor 3 betűt visszarak a bankba, majd keverés után újat húz. Ebben a körben már nem rakhat a táblára.

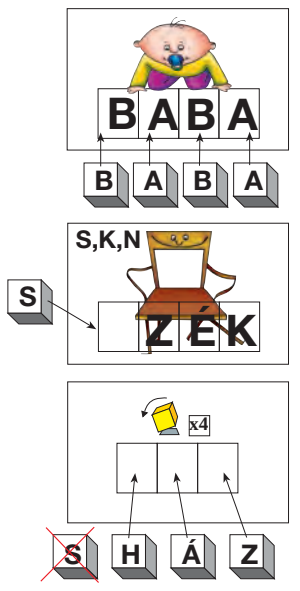
### A kártyák a játékban

Aki kártyát húzott, az lépésében további piramist nyerhet!

**1, A betűk felismerésével:**
A kártyán egy szó áll, a feladat az, hogy kikeressük a kockákon a szó betűit és egy percen belül (amit a homokórával mérünk) ki kell rakni a szót a kockák betűiből.
Ha sikerül, akkor egy általunk választott színű piramis a jutalmunk.
Ha nem sikerül, akkor a kártyát a pakli aljára tesszük, és a következő játékos folytatja a játékot.

**2, A hiányzó betű kiválasztásával, megtalálásával:**
A kártyán egy olyan szó áll, amiből egy betű hiányzik. A kártya felső részén 3 betű van.
Válasszuk ki ezekből a betűkből azt, amelyik a kártyán álló szóból hiányzik.
Ha sikerül 1 percen belül, akkor egy általunk választott színű piramis a jutalmunk.
Ha nem sikerül, akkor a kártyát a pakli aljára tesszük, és a következő játékos folytatja a játékot.

**3, Szóalkotással:**
A kártyán 3 üres mező áll.
Dobjunk mind a 4 kockával, majd a dobott betűk felhasználásával alkossunk 3, vagy 4 betűs szót.
1 perc áll a rendelkezésünkre, az időt a homokórával mérjük.
Ha sikerül, akkor egy általunk választott színű piramis a jutalmunk.
Ha nem sikerül, akkor a kártyát a pakli aljára tesszük, és a következő játékos folytatja a játékot.




### Haladó játékosoknak

A piramisok színük szerint különböző pontot érnek:
**Sárga** = 1 pont **Zöld** = 2 pont **Piros** = 3 pont
A játék végén nem a piramisok darabszámát, hanem a pontértékét kell összegezni.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
Tel: 388-4122, piatnik@piatnik.hu, www.piatnikbp.hu
Származási hely: Izrael

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Fulladásveszély! Apró alkatrészeket tartalmaz! Őrizze meg a címet.
A változtatás jogát fenntartjuk. Amennyiben a termékkel kapcsolatban további kérdése merülne fel, úgy forduljon hozzánk bizalommal.

© Copyrights, Lemada light industries Ltd., All Rights Reserved.
Manufactured by: Lemada Light Industries Ltd., 27 Betzalel str., Arad 8909355, Israel.
Made in Israel.

D-9618-2236-0391 090613.