

Játékvariációk:

- Izgalmasabbá és nehezebbé téve a játékot, meghatározhatunk vagy kizárhatunk bizonyos témaköröket. Pl. „Színeket nem lehet mondani”, „Csak cselekvést kifejező szavakat használhatunk”, „Semmit nem mondhatunk, amit ember tesz a képen”, vagy „Csak jelzők” stb.
- Az Utolsó betű játék egyszerű szórakozást nyújt az idegen nyelv tanulása során is. Próbáljunk előre meghatározott idegen nyelv szavaival játszani, pl: angol, francia, német, spanyol.

A játék szerzőiről:

Az Utolsó betű játék szerzői az Indiana állam Batesville városából származó testvérpár, Joe és Dave Herbert. Játékaik elismerését és sikerességét számtalan játékdíj is bizonyítja. Minden eredményük közül a legbüszkébbek a gyerekeik felnevelésére.

Ha tetszett az Utolsó betű, próbáld ki a Memóriadót!



A ThinkFun küldetése felpörgetni az agyadat!

A ThinkFun® olyan szórakoztató logikai játékok piacvezető gyártója, amelyek rugalmassá teszik gondolkodásodat. Nem csak gyermekeknek, hanem az egész családnak vidám perceket szereznek. Ráadásul a ThinkFun játékokat már a mobilodon is megtalálhatod.



www.ThinkFun.com



ThinkFun Inc. 1321 Cameron Street, Alexandria, VA 22314 USA
© 2013 ThinkFun Inc. Minden jog fenntartva, 106. #1526-HU. IN01.



UTOLSÓ BETŰ
VIDÁM ÉS PÖRGŐS SZÓLÁNC JÁTEK!



JÁTÉKSZABÁLY

8 éves kortól • Többszemélyes

UTOLSÓ BETŰ

VIDÁM ÉS PÖRGŐS SZÓLÁNC JÁTÉK!

Az Utolsó betű a klasszikus, szóláncokat alkotó játékok új, frissített verziója. A játékban 61 különböző, gyönyörűen illusztrált kép teszi lehetővé minden egyes játék alkalmával az egyedülálló élményt. Kreativitásra, gyors gondolkodásra inspirálja a játékosokat, akik közben garantáltan jól szórakoznak és nagyokat nevetnek!

A doboz tartalma:

- 61 illusztrált kártyalap
- Játékszabály

A játék célja:

Szabadulj meg elsőként a lapjaidtól!

Előkészületek:

Az összes kártyát keverjük össze, majd képpel lefelé fordítva osszunk ki minden játékosnak 5 lapot. A pakliból helyezzünk a játéktér közepére 1 kártyát képpel felfelé fordítva, ez lesz a dobópakli. A megmaradt lapokat tegyük félre a következő játékhoz.

A játék menete:

1. Amint mindenki készen áll, az osztó játékos megnézi a dobópaklin látható kártyát, és megnevez tetszőlegesen egy tárgyat, élőlényt, cselekvést vagy fogalmat a kártyáról, pl: „Ásít!”

2. Ez után az összes játékos (beleértve az osztó játékost is) egyszerre elkezdi a saját kártyáit nézni, és versengeni, hogy melyikük talál előbb egy kártyát, amin felfedez egy olyan tárgyat, élőlényt, cselekvést vagy fogalmat, amely az előzőleg megnevezett szónak az utolsó betűjével kezdődik. Ha ez a szó például „Ásít” volt, akkor a következő szónak „T”-vel kell kezdődnie – pl: „Torony”.



3. Amint valamelyik játékos talált a kártyái közül olyat, amelyen szerepel egy megfelelő tárgy, élőlény, cselekvés vagy fogalom, kimondja a szót, majd a dobópaklira helyezi a kártyáját. Most már a játékosoknak az újonnan kimondott szó utolsó betűjével kezdődő szót kell keresniük a kártyáikon.
4. Abban az esetben, ha kettő vagy több játékos mond ki egyszerre szavakat, az a játékos szabadulhat meg a lapjától, akinek sikerül elsőként a dobópakli tetejére helyeznie a kártyáját. A többi játékosnak meg kell tartania a kártyáját.
5. A játék egészen addig folytatódik, amíg valamelyik játékosnak sikerül megszabadulnia a kezében lévő összes kártyalaptól. Természetesen ő nyeri meg a játékot.

A játék során felhasználható szavak szabályai:

- Egy szó csak egyszer fordulhat elő egy játékban!
- Tárgyak megnevezése megengedett – pl. „nap”, „nyaklánc” vagy „tojás”.
- Cselekvések és azok megnevezése megengedett – pl. „futás”, „eszik”, „néz”, de csak abban az esetben, amennyiben a cselekvés tisztán, a többi játékostárs által is láthatóan szerepel a kártyalapon.
- Jellemzők, kategóriák megnevezése megengedett – pl. oroszán esetében mondhatjuk azt is, hogy „ragadozó”, „emlős” vagy „húsevő”.
- Érzelmeket kifejező szavak megnevezése megengedett (abban az esetben, ha ez a kártyán egyértelműen látszódik) – pl: az oroszlánnak egy tüske fúródott a mancsába, és az arckifejezése fájdalomra utal. Ennél a kártyánál a játékos mondhatja a következő szavakat is: „sérülés”, „fáj”, „kínlődás” vagy „szenvadás”.
- Olyan szó használata nem megengedett és elfogadott, amelyre nincs a kártyán egyértelmű utalás. Pl. abban az esetben, ha a kártyán nem látszódik semmilyen érzelmre utaló arckifejezés, a játékos nem mondhatja azt, hogy „boldog”, továbbá nem lehet nevet adni a kártyákon szereplő alakoknak („Józsi”).
- Minden esetben a játékosok döntenek el, hogy mi elfogadható. Kérdések esetében a játék menetét meg kell állítani, és a játékosoknak szavazniuk kell, hogy elfogadják-e vagy sem a kimondott, de nem egyértelmű szót. Döntetlen esetén a játék elején az osztó szerepét betöltő játékos szavazata dönt.