

A Last Letter - Utolsó betű játék nagyszerű szórakozást nyújt az idegen nyelv tanulása során is. Próbáljuk előre meghatározott idegen nyelv szavaival használni, pl: angol, francia, német, spanyol.

A játék szerzőiről:

A Last Letter - Utolsó betű játék szerzői Indiana állam Batisville városából származó testvérpár, Joe és Dave Herbert. Játékaik elismerését és sikerességeit számtalan játékdíj is bizonyítja.

Pörgesd fel az agyad!

A ThinkFun® olyan szórakoztató logikai játékok piacvezető gyártója, melyek rugalmassá teszik gondolkodásodat.

Nem csak gyermekeknek, hanem az egész családnak vidám perceket szereznek.

Ráadásul a ThinkFun játékokat már a mobilodon is megtalálhatod.

A Last Letter - Utolsó betű játék nagyszerű szórakozást nyújt az idegen nyelv tanulása során is. Próbáljuk előre meghatározott idegen nyelv szavaival használni, pl: angol, francia, német, spanyol.

A játék szerzőiről:

A Last Letter - Utolsó betű játék szerzői Indiana állam Batisville városából származó testvérpár, Joe és Dave Herbert. Játékaik elismerését és sikerességeit számtalan játékdíj is bizonyítja.

Pörgesd fel az agyad!

A ThinkFun® olyan szórakoztató logikai játékok piacvezető gyártója, melyek rugalmassá teszik gondolkodásodat.

Nem csak gyermekeknek, hanem az egész családnak vidám perceket szereznek.

Ráadásul a ThinkFun játékokat már a mobilodon is megtalálhatod.



Pörgesd fel az agyad!
A ThinkFun® olyan szórakoztató logikai játékok piacvezető gyártója, melyek 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



8 éves kortól

**LAST LETTER
UTOLSÓ BETŰ**
Gyors, pörgős, klasszikus Szóláncc társasjáték.



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.
Fulladásveszély!
Szármasási hely: Kína

Importálja: GémiKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Pörgesd fel az agyad!
A ThinkFun® olyan szórakoztató logikai játékok piacvezető gyártója, melyek 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



8 éves kortól

**LAST LETTER
UTOLSÓ BETŰ**
Gyors, pörgős, klasszikus Szóláncc társasjáték.



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.
Fulladásveszély!
Szármasási hely: Kína

Importálja: GémiKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu

LAST LETTER UTOLSÓ BETŰ

Györfi, pörgős, klasszikus Szólánc társasjáték.

A Last Letter a klasszikus szóláncokat alkotó játékok legújabb verziója. A játékban 61 különböző, gyönyörűen illusztrált kép biztosítja minden egyes játék alkalmával az egyedülálló élményt.

A játék kreativitásra, gyors gondolkodásra inspirálja a játékosokat, miközben jól szórakoznak, és remélhetőleg nagyokat nevetnek!

A doboz tartalma:

61 illusztrált kártyalap
Játékszabály

A játék célja:

Az elsőnek lenni, aki megszabadul a lapjaitól.

Előkészületek:

Az összes kártyát keverjük össze, majd képpel lefelé fordítva osszunk ki minden játékosnak 5

kártyalapot. Az osztó pakliból helyezzünk a játéktér közepére 1 kártyát képpel felfelé fordítva, ezáltal kialakítva a dobó paklit. A megmaradt lapokat tegyük félre a következő játékhoz.

Játék menete:

1. Amint minden játékos készen áll, az osztó játékos megnézi a dobó pakliként elhelyezett kártyát, és megnevez tetszőlegesen egy tárgyat, cselekvést vagy fogalmat a kártyáról pl: **ásít**
2. Ezután az összes játékos, beleértve az osztó játékost is egyszerre elkezdik a saját kártyáikat nézni és versenyeznek azon, hogy melyikük talál előbb egy olyan kártyát, amin felfedez egy olyan tárgyat, cselekvést vagy fogalmat, amely az előzőleg megnevezett szónak az utolsó betűjével kezdődik. Ha ez a szó „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 vagy cselekvés, kimondja a szót, majd a dobó paklira helyezi a kártyáját. Ezután a játékosoknak már a kimondott szó utolsó betűjével kezdődő tárgyat, cselekvést vagy fogalmat 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 dobó pakli tetejére helyeznie a kártyáját. A többi játékosnak meg kell tartania a kártyáját.

5. A játék egészen addig folytatódik, míg valamelyik játékosnak nem sikerül megszabadulni a kezében lévő összes kártyalaptól. Természetesen ő nyeri meg a játékot.

A játék során felhasználható szavak szabályai:

- egy szó csak egyszer fordulhat elő a játékban
- cselekvések megnevezése megengedett- pl: **futás, evés, ivás**, de csak abban az esetben amennyiben a cselekvés tisztán, a többi játékos-társ által is elfogadottan látszik a kártyalapon.
- jellemzők megnevezése megengedett - pl: **oroszlán** esetében mondhatjuk azt is, hogy **ragadozó, emlős** vagy **hüsvő**.
- 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, gyötrelem** vagy **szenvedés**.

- 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, kifejezés a játékos nem mondhatja azt, hogy „boldog”, továbbá nem lehet nevet adni a kártyákon szereplő alakoknak („Josh”).
- Kérdéses helyzet - szó esetében a játék menetét meg kell állítani és a játékosoknak szavazniuk kell, hogy elfogadják -e vagy sem a kimondott, de nem egyértelmű szót. Döntetlen szavazás esetén, a játék elején az osztó szerepét betöltő játékos szavazata dönt.

Játékvariációk

Izgalmasabbá és nehezebbé téve a játékot, meghatározhatunk vagy kizárhatunk bizonyos témaköröket, amin belül lévő szavakat lehet, vagy nem lehet a játék során használni. Pl: színeket nem lehet mondani, csak cselekvést kifejező szavakat használhatunk, vagy tárgyakat lehet csak megnevezni stb.

LAST LETTER UTOLSÓ BETŰ

Györfi, pörgős, klasszikus Szólánc társasjáték.

A Last Letter a klasszikus szóláncokat alkotó játékok legújabb verziója. A játékban 61 különböző, gyönyörűen illusztrált kép biztosítja minden egyes játék alkalmával az egyedülálló élményt.

A játék kreativitásra, gyors gondolkodásra inspirálja a játékosokat, miközben jól szórakoznak, és remélhetőleg nagyokat nevetnek!

A doboz tartalma:

61 illusztrált kártyalap
Játékszabály

A játék célja:

Az elsőnek lenni, aki megszabadul a lapjaitól.

Előkészületek:

Az összes kártyát keverjük össze, majd képpel lefelé fordítva osszunk ki minden játékosnak 5

kártyalapot. Az osztó pakliból helyezzünk a játéktér közepére 1 kártyát képpel felfelé fordítva, ezáltal kialakítva a dobó paklit. A megmaradt lapokat tegyük félre a következő játékhoz.

Játék menete:

1. Amint minden játékos készen áll, az osztó játékos megnézi a dobó pakliként elhelyezett kártyát, és megnevez tetszőlegesen egy tárgyat, cselekvést vagy fogalmat a kártyáról pl: **ásít**
2. Ezután az összes játékos, beleértve az osztó játékost is egyszerre elkezdik a saját kártyáikat nézni és versenyeznek azon, hogy melyikük talál előbb egy olyan kártyát, amin felfedez egy olyan tárgyat, cselekvést vagy fogalmat, amely az előzőleg megnevezett szónak az utolsó betűjével kezdődik. Ha ez a szó „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 vagy cselekvés, kimondja a szót, majd a dobó paklira helyezi a kártyáját. Ezután a játékosoknak már a kimondott szó utolsó betűjével kezdődő tárgyat, cselekvést vagy fogalmat 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 dobó pakli tetejére helyeznie a kártyáját. A többi játékosnak meg kell tartania a kártyáját.

5. A játék egészen addig folytatódik, míg valamelyik játékosnak nem sikerül megszabadulni a kezében lévő összes kártyalaptól. Természetesen ő nyeri meg a játékot.

A játék során felhasználható szavak szabályai:

- egy szó csak egyszer fordulhat elő a játékban
- cselekvések megnevezése megengedett- pl: **futás, evés, ivás**, de csak abban az esetben amennyiben a cselekvés tisztán, a többi játékos-társ által is elfogadottan látszik a kártyalapon.
- jellemzők megnevezése megengedett - pl: **oroszlán** esetében mondhatjuk azt is, hogy **ragadozó, emlős** vagy **hüsvő**.
- 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, gyötrelem** vagy **szenvedés**.

- 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, kifejezés a játékos nem mondhatja azt, hogy „boldog”, továbbá nem lehet nevet adni a kártyákon szereplő alakoknak („Josh”).
- Kérdéses helyzet - szó esetében a játék menetét meg kell állítani és a játékosoknak szavazniuk kell, hogy elfogadják -e vagy sem a kimondott, de nem egyértelmű szót. Döntetlen szavazás esetén, a játék elején az osztó szerepét betöltő játékos szavazata dönt.

Játékvariációk

Izgalmasabbá és nehezebbé téve a játékot, meghatározhatunk vagy kizárhatunk bizonyos témaköröket, amin belül lévő szavakat lehet, vagy nem lehet a játék során használni. Pl: színeket nem lehet mondani, csak cselekvést kifejező szavakat használhatunk, vagy tárgyakat lehet csak megnevezni stb.