

KOCKÁKBÓL ÁLL.
A FORDULÓ ADDIG FOLYTATÓDIK, MÍG AZ UTOLSÓ KOCKAPÁRT IS ELVESZI VALAKI VAGY A JÁTEKOSOK MÁR NEM TALÁLNAK MEGFELELŐ SZÓT. MINDEN MEGSZERZETT KOCKAPÁR 1 PONTOT ÉR. EKKOR A FORDULÓ BEFEJEZŐDIK, ÉS ÚJ FORDULÓ KEZDŐDIK. A DOBÓ JÁTEKOSTÓL BALRA ÜLŐ JÁTEKOS DOBJA EL A KOCKÁKAT.

A JÁTÉK VÉGE
A JÁTÉK AKKOR ÉR VÉGÉT, AMIKOR EGY FORDULÓ VÉGÉN VALAKI ELÉRTE VAGY TÚLLÉPTÉ A JÁTÉK ELEJÉN MEGHATÁROZOTT SZÁMÚ PONTOT. A GYŐZTES AZ LESZ, AKI A LEGTÖBB PONTOT SZEREZTE. DÖNTETLEN ESETÉN AZ ÉRINTETTEK JÁTSSZANAK LE EGY DÖNTŐ FORDULÓT.

TÉMALISTA



© 2019 Blue Orange, Dice Academy és a Blue Orange trademark a Blue Orange kiadó tulajdona. Franciaország. Made in China. www.blueorangegames.eu

SZABÁLYFÜZET

DOB A TÉMÁT!



YANNICK GOBERT
Készen állsz, hogy próbára tedd a tudásod, és hogy milyen gyorsan forog az agyad? Légy az első, aki megtalálja a dobókockákkal kidobott betűvel kezdődő szavakat a megadott témákban! A kockák gyorsan pörögnek, és aki nem tudja felvenni a tempójukat, az bizony lemarad ebben az elmeköszörülő viadalban!

TARTALOM
• 5 betűkocka 5 színben
• 5 témakocka 5 színben

A JÁTÉK CÉLJA
TALÁLJATOK OLYAN SZAVAKAT A KOCKÁKKAL KIDOBOTT TÉMÁBAN, AMELYEK A KOCKÁKKAL KIDOBOTT BETŰVEL KEZDŐDNEK. A JÁTÉK GYŐZTÉSE AZ LESZ, AKI ELŐSZÖR ELÉRI A JÁTÉK ELEJÉN KITŰZÖTT SZÁMÚ PONTOT.

ELŐKÉSZÜLETEK

- Vegyék ki a kockákat a dobozból!
- Közösén döntsék el, hány pontig szeretnék játszani (a gyors játék 10 pontig tart, a rövid játék 20 pontig, a normál játék 30-ig)!
- Ha nem akarják a játék folyamán fejben tartani a pontszámokat, vegyék elő papírt és ceruzát, és arra jegyezzék fel a szerzett pontokat!
- Válasszátok kezdőjátékost, aki először dob a kockákkal!

A JÁTÉK MENETE



A JÁTÉK TÖBB FORDULÓBÓL ÁLL. EGY FORDULÓ MENETE A KÖVETKEZŐ:
• VÁLASSZÁTOK SZÉT A KOCKÁKAT: TEGYÉTEK A BETŰKOCKÁKAT AZ EGYIK CSOPORTBA, A TÉMAKOCKÁKAT A MÁSIKBA!
• ELŐSZÖR DOBJATOK AZ 5 TÉMAKOCKÁVAL, ÉS MINDENKI ALAPOSAN NÉZZE MEG A DOBOTT SZIMBÓLUMOKAT. HA MINDENKI KÉSZ, DOBJATOK AZ 5 BETŰKOCKÁVAL IS!
• MINDENKI EGYSZERRE JÁTSZIK: PRÓBÁLJATOK MINÉL TÖBB KOCKAPÁRT TALÁLNI! EGY KOCKAPÁR 1 BETŰKOCKÁBÓL ÉS 1 TÉMAKOCKÁBÓL ÁLL, AMELYEK NEM LEHETNEK AZONOS SZÍ-
NŰEK. HA VALAKI TALÁLT OLYAN SZÓT, AMI EGY BETŰKOCKÁN KIDOBOTT BETŰVEL KEZDŐDIK ÉS EGY (MÁS SZÍNŰ) TÉMAKOCKÁVAL KIDOBOTT TÉMÁHOZ KAPCSOLÓDIK, HANGOSAN BEMONDJA AZT, ÉS ELVESZI A KOCKAPÁRT, AMIT MAGA ELÉ TESZ. HA VALAKI HIBÁT VÉT, VISSZA KELL TENNIE A KÉT ELVETT KOCKÁT AZ ASZTAL KÖZEPÉRE, ÉS KIMARAD A FORDULÓ HÁTRALÉVÓ RÉSZÉBŐL. HIBÁS A VÁLASZ, HA A SZÓ KEZDŐBETŰJE NEM MEGFELELŐ, HA A SZÓ NEM KAPCSOLÓDIK A TÉMÁHOZ VAGY HA A KOCKAPÁR AZONOS SZÍNŰ



YANNICK GOBERT
KÉSZEN ÁLLSZ, HOGY PRÓBÁRA TEDD A TUDÁSOD, ÉS HOGY MILYEN GYORSAN FOROG AZ AGYAD? LÉGY AZ ELSŐ, AKI MEGTALÁLJA A DOBÓKOCKÁKKAL KIDOBOTT BETŰVEL KEZDŐDŐ SZAVAKAT A MEGADOTT TÉMÁKBAN!
A KOCKÁK GYORSAN PÖRÖGNEK, ÉS AKI NEM TUDJA FELVENNI A TEMPÓJUKAT, AZ BIZONY LEMARAD EBBEN AZ ELMEKÖSZÖRÜLŐ VIADALBAN!

TARTALOM
 • 5 BETŰKOCKA 5 SZÍNEN
 • 5 TÉMAKOCKA 5 SZÍNEN

A JÁTÉK CÉLJA
TALÁLJATOK OLYAN SZAVAKAT A KOCKÁKKAL KIDOBOTT TÉMÁBAN, AMELYEK A KOCKÁKKAL KIDOBOTT BETŰVEL KEZDŐDNEK.
A JÁTÉK GYŐZTÉSE AZ LESZ, AKI ELŐSZÖR ELÉRI A JÁTÉK ELEJÉN KITŰZÖTT SZÁMÚ PONTOT.

ELŐKÉSZÜLETEK

- VEGYÉTEK KI A KOCKÁKAT A DOBÓBÓL!
- KÖZÖSEN DÖNTSÉTEK EL, HÁNY PONTIG SZERETNÉTEK JÁTSZANI (A GYORS JÁTÉK 10 PONTIG TART, A RÖVID JÁTÉK 20 PONTIG, A NORMÁL JÁTÉK 30-IG!)
- HA NEM AKARJÁTOK A JÁTÉK FOLYAMÁN FEJBE TARTANI A PONTSZÁMOTOKAT, VEGYÉTEK ELŐ PAPÍRT ÉS CERUZÁT, ÉS ARRRA JEGYEZZÉTEK FEL A SZERZETT PONTOKAT!
- VÁLASSZATOK KEZDŐJÁTÉKOST, AKI ELŐSZÖR DOB A KOCKÁKKAL!

A JÁTÉK MENETE



A JÁTÉK TÖBB FORDULÓBÓL ÁLL. EGY FORDULÓ MENETE A KÖVETKEZŐ:

- VÁLASSZÁTK SZÉT A KOCKÁKAT: TEGYÉTEK A BETŰKOCKÁKAT AZ EGYIK CSOPORTBA, A TÉMAKOCKÁKAT A MÁSIKBA!
- ELŐSZÖR DOBJATOK AZ 5 TÉMAKOCKÁVAL, ÉS MINDENKI ALAPOSAN NÉZZE MEG A DOBOTT SZIMBÓLUMOKAT. HA MINDENKI KÉSZ, DOBJATOK AZ 5 BETŰKOCKÁVAL IS!
- MINDENKI EGYSZERRE JÁTSZIK: PRÓBÁLJATOK MINÉL TÖBB KOCKAPÁRT TALÁLNI! EGY KOCKAPÁR 1 BETŰKOCKÁBÓL ÉS 1 TÉMAKOCKÁBÓL ÁLL, AMELYEK NEM LEHETNEK AZONOS SZÍ-

NŰEK. HA VALAKI TALÁLT OLYAN SZÓT, AMI EGY BETŰKOCKÁN KIDOBOTT BETŰVEL KEZDŐDIK ÉS EGY (MÁS SZÍNŰ) TÉMAKOCKÁVAL KIDOBOTT TÉMÁHOZ KAPCSOLÓDIK, HANGOSAN BEMONDJA AZT, ÉS ELVESZI A KOCKAPÁRT, AMIT MAGA ELÉ TESZ.
HA VALAKI HIBÁT VÉT, VISSZA KELL TENNIE A KÉT ELVETT KOCKÁT AZ ASZTAL KÖZEPÉRE, ÉS KIMARAD A FORDULÓ HÁTRALÉVÓ RÉSZÉBŐL. HIBÁS A VÁLASZ, HA A SZÓ KEZDŐBETŰJE NEM MEGFELELŐ, HA A SZÓ NEM KAPCSOLÓDIK A TÉMÁHOZ VAGY HA A KOCKAPÁR AZONOS SZÍ-



KOCKÁKBÓL ÁLL. A FORDULÓ ADDIG FOLYTATÓDIK, MÍG AZ UTOLSÓ KOCKAPÁRT IS ELVESZI VALAKI VAGY A JÁTÉKOSOK MÁR NEM TALÁLNAK MEGFELELŐ SZÓT. MINDEN MEGSZERZETT KOCKAPÁR 1 PONTOT ÉR.
EKKOR A FORDULÓ BEFEJEZŐDIK, ÉS ÚJ FORDULÓ KEZDŐDIK. A DOBÓ JÁTÉKOSTÓL BALRA ÜLŐ JÁTÉKOS DOBJA EL A KOCKÁKAT.

A JÁTÉK VÉGE
A JÁTÉK AKKOR ÉR VÉGET, AMIKOR EGY FORDULÓ VÉGÉN VALAKI ELÉRTE VAGY TŰLLÉPTE A JÁTÉK ELEJÉN MEGHATÁROZOTT SZÁMÚ PONTOT. A GYŐZTES AZ LESZ, AKI A LEGTÖBB PONTOT SZEREZTE. DÖNTETLEN ESETÉN AZ ÉRINTETTEK JÁTSSZANAK LE EGY DÖNTŐ FORDULÓT.

TÉMALISTA



SZABÁLYFÜZET

