

ZWEINS KÁRTYAJÁTÉK

Dinah és Bernhard Naegele játéka
2-6 játékos részére
6 éves kortól
Játékidő 10-15 perc

A DOBOZ TARTALMA

66 db kétoldalú motívumkártya
Játékszabály

JÁTÉK LÉNYEGE ÉS CÉLJA

Egymás után forgatjuk fel a kártyákat. Minden játékos egyszerre figyeli az előtűnő képek közül, vajon melyik kártyák felhasználásával tud összetett szót alkotni. Az a játékos, aki a legtöbb kártyalapot gyűjti össze a játék végére, megnyeri a játékot.

ELŐKÉSZÜLET ÉS A JÁTÉK MENETE

- Az összes kártyát keverjük meg. A játék megkezdése előtt döntjük el, hogy a megkevert pakliban szereplő kártyák melyik oldalával játszunk.
- A legidősebb játékos lesz az osztó. A megkevert kártyapaklit a kezébe veszi.
- A kezében lévő kártyákat egymás után elkezdi letenni az asztal közepére. Egmás mellé sorban kell letenni a kártyákat.
- Fontos, hogy a lehelyezésre kerülő kártyákat

olyan módon próbáljuk meg letenni, hogy az osztó játékos is a többi játékosal egyszerre lássa meg a kártyán szereplő képet, motívumot.

- A játék nehézségi szintjét tudjuk változtatni a kártyák felfordításának és lehelyezésének gyorsaságával.
- A játékosok egyszerre próbálják a felfedett kártyákon található képekből, motívumokból megtalálni azt a kettő kártyalapot, amelyből értelmes, összetett szót tudnak alkotni.
- A kitalált összetett szónak vagy a két kártyalapon lévő képből kell állnia, vagy a képekhez társítható kifejezésből.
- Abban az esetben, ha valamelyik játékos tud egy összetett szót összerakni a lerakott kártyalapot felhasználásával, az osztó játékosnak azonnal meg kell állni a további kártyák felfedésével. A játékosnak rá kell mutatni a szó felhasználásához szükséges két kártyalapra, és ki is kell mondania az összetett szót.

Tanács – ahhoz hogy még élvezetesebbé tegyük a játékot, nem kell minden esetben a megfelelő részletet keresni a kiválasztott kártyalapokon, díjazni kell a játékos kreativitását is. Ez nem azt jelenti, hogy minden megoldást el kell fogadni, természetesen egyértelműen hozzá kell tudni kapcsolni az összetett szavak részeit a kiválasztott kártyákhoz. Ezzel ellentétben a szavak nyelvtani helyessége és

használata nem annyira fontos. Ezeket a szabályokat alapul véve, a kutyakenel nem helytelen megoldás abban az esetben, ha az egyik felfordított kártyán egy kutya képe van, egy másik szintén már lehelyezett kártyán pedig egy ház, vagy egy város, vagy városrészlet.
Lényegtelen, hogy az adott kártyán egy vagy több kutya van. A ház, városrész vagy nyaraló kártya is jól használható a kutyák otthonával párosítva.

Mivel minden esetben 2 kártyalap szükséges egy összetett szót, kifejezés megalkotására, a következő két kártyákból kialakíthatjuk a testrészt megoldást – láb az egyik kártyán és kar a másik kártyán.

- Abban az esetben, ha a többi játékos egyetért az elhangzott összetett szóval, és a szóhoz felhasznált kártyákkal, a játékos jutalma egy pont. Ez azt jelenti, hogy a szót megalkotó játékos elvehet egy kártyát az asztal közepéről, azt, amelyet a megalkotott szavának első részéhez használt fel, és mint jutalom pakli, leteszi maga elé a kártyalapot.
- A játék további részében megalkotott összetett szavakat is a fent leirt, szabályok szerint kell megalkotni és elfogadni a játékosoknak.

Tanács – abban az esetben, ha két játékos egyszerre kitalálja be megoldását, és az összetett szó

ZWEINS KÁRTYAJÁTÉK

Dinah és Bernhard Naegele játéka
2-6 játékos részére
6 éves kortól
Játékidő 10-15 perc

A DOBOZ TARTALMA

66 db kétoldalú motívumkártya
Játékszabály

JÁTÉK LÉNYEGE ÉS CÉLJA

Egymás után forgatjuk fel a kártyákat. Minden játékos egyszerre figyeli az előtűnő képek közül, vajon melyik kártyák felhasználásával tud összetett szót alkotni. Az a játékos, aki a legtöbb kártyalapot gyűjti össze a játék végére, megnyeri a játékot.

ELŐKÉSZÜLET ÉS A JÁTÉK MENETE

- Az összes kártyát keverjük meg. A játék megkezdése előtt döntjük el, hogy a megkevert pakliban szereplő kártyák melyik oldalával játszunk.
- A legidősebb játékos lesz az osztó. A megkevert kártyapaklit a kezébe veszi.
- A kezében lévő kártyákat egymás után elkezdi letenni az asztal közepére. Egmás mellé sorban kell letenni a kártyákat.
- Fontos, hogy a lehelyezésre kerülő kártyákat

olyan módon próbáljuk meg letenni, hogy az osztó játékos is a többi játékosal egyszerre lássa meg a kártyán szereplő képet, motívumot.

- A játék nehézségi szintjét tudjuk változtatni a kártyák felfordításának és lehelyezésének gyorsaságával.
- A játékosok egyszerre próbálják a felfedett kártyákon található képekből, motívumokból megtalálni azt a kettő kártyalapot, amelyből értelmes, összetett szót tudnak alkotni.
- A kitalált összetett szónak vagy a két kártyalapon lévő képből kell állnia, vagy a képekhez társítható kifejezésből.
- Abban az esetben, ha valamelyik játékos tud egy összetett szót összerakni a lerakott kártyalapot felhasználásával, az osztó játékosnak azonnal meg kell állni a további kártyák felfedésével. A játékosnak rá kell mutatni a szó felhasználásához szükséges két kártyalapra, és ki is kell mondania az összetett szót.

Tanács – ahhoz hogy még élvezetesebbé tegyük a játékot, nem kell minden esetben a megfelelő részletet keresni a kiválasztott kártyalapokon, díjazni kell a játékos kreativitását is. Ez nem azt jelenti, hogy minden megoldást el kell fogadni, természetesen egyértelműen hozzá kell tudni kapcsolni az összetett szavak részeit a kiválasztott kártyákhoz. Ezzel ellentétben a szavak nyelvtani helyessége és

használata nem annyira fontos. Ezeket a szabályokat alapul véve, a kutyakenel nem helytelen megoldás abban az esetben, ha az egyik felfordított kártyán egy kutya képe van, egy másik szintén már lehelyezett kártyán pedig egy ház, vagy egy város, vagy városrészlet.
Lényegtelen, hogy az adott kártyán egy vagy több kutya van. A ház, városrész vagy nyaraló kártya is jól használható a kutyák otthonával párosítva.

Mivel minden esetben 2 kártyalap szükséges egy összetett szót, kifejezés megalkotására, a következő két kártyákból kialakíthatjuk a testrészt megoldást – láb az egyik kártyán és kar a másik kártyán.

- Abban az esetben, ha a többi játékos egyetért az elhangzott összetett szóval, és a szóhoz felhasznált kártyákkal, a játékos jutalma egy pont. Ez azt jelenti, hogy a szót megalkotó játékos elvehet egy kártyát az asztal közepéről, azt, amelyet a megalkotott szavának első részéhez használt fel, és mint jutalom pakli, leteszi maga elé a kártyalapot.
- A játék további részében megalkotott összetett szavakat is a fent leirt, szabályok szerint kell megalkotni és elfogadni a játékosoknak.

Tanács – abban az esetben, ha két játékos egyszerre kitalálja be megoldását, és az összetett szó

ZWEINS KÁRTYAJÁTÉK

Dinah és Bernhard Naegele játéka
2-6 játékos részére
6 éves kortól
Játékidő 10-15 perc

A DOBOZ TARTALMA

66 db kétoldalú motívumkártya
Játékszabály

JÁTÉK LÉNYEGE ÉS CÉLJA

Egymás után forgatjuk fel a kártyákat. Minden játékos egyszerre figyeli az előtűnő képek közül, vajon melyik kártyák felhasználásával tud összetett szót alkotni. Az a játékos, aki a legtöbb kártyalapot gyűjti össze a játék végére, megnyeri a játékot.

ELŐKÉSZÜLET ÉS A JÁTÉK MENETE

- Az összes kártyát keverjük meg. A játék megkezdése előtt döntjük el, hogy a megkevert pakliban szereplő kártyák melyik oldalával játszunk.
- A legidősebb játékos lesz az osztó. A megkevert kártyapaklit a kezébe veszi.
- A kezében lévő kártyákat egymás után elkezdi letenni az asztal közepére. Egmás mellé sorban kell letenni a kártyákat.
- Fontos, hogy a lehelyezésre kerülő kártyákat

olyan módon próbáljuk meg letenni, hogy az osztó játékos is a többi játékosal egyszerre lássa meg a kártyán szereplő képet, motívumot.

- A játék nehézségi szintjét tudjuk változtatni a kártyák felfordításának és lehelyezésének gyorsaságával.
- A játékosok egyszerre próbálják a felfedett kártyákon található képekből, motívumokból megtalálni azt a kettő kártyalapot, amelyből értelmes, összetett szót tudnak alkotni.
- A kitalált összetett szónak vagy a két kártyalapon lévő képből kell állnia, vagy a képekhez társítható kifejezésből.
- Abban az esetben, ha valamelyik játékos tud egy összetett szót összerakni a lerakott kártyalapot felhasználásával, az osztó játékosnak azonnal meg kell állni a további kártyák felfedésével. A játékosnak rá kell mutatni a szó felhasználásához szükséges két kártyalapra, és ki is kell mondania az összetett szót.

Tanács – ahhoz hogy még élvezetesebbé tegyük a játékot, nem kell minden esetben a megfelelő részletet keresni a kiválasztott kártyalapokon, díjazni kell a játékos kreativitását is. Ez nem azt jelenti, hogy minden megoldást el kell fogadni, természetesen egyértelműen hozzá kell tudni kapcsolni az összetett szavak részeit a kiválasztott kártyákhoz. Ezzel ellentétben a szavak nyelvtani helyessége és

használata nem annyira fontos. Ezeket a szabályokat alapul véve, a kutyakenel nem helytelen megoldás abban az esetben, ha az egyik felfordított kártyán egy kutya képe van, egy másik szintén már lehelyezett kártyán pedig egy ház, vagy egy város, vagy városrészlet.
Lényegtelen, hogy az adott kártyán egy vagy több kutya van. A ház, városrész vagy nyaraló kártya is jól használható a kutyák otthonával párosítva.

Mivel minden esetben 2 kártyalap szükséges egy összetett szót, kifejezés megalkotására, a következő két kártyákból kialakíthatjuk a testrészt megoldást – láb az egyik kártyán és kar a másik kártyán.

- Abban az esetben, ha a többi játékos egyetért az elhangzott összetett szóval, és a szóhoz felhasznált kártyákkal, a játékos jutalma egy pont. Ez azt jelenti, hogy a szót megalkotó játékos elvehet egy kártyát az asztal közepéről, azt, amelyet a megalkotott szavának első részéhez használt fel, és mint jutalom pakli, leteszi maga elé a kártyalapot.
- A játék további részében megalkotott összetett szavakat is a fent leirt, szabályok szerint kell megalkotni és elfogadni a játékosoknak.

Tanács – abban az esetben, ha két játékos egyszerre kitalálja be megoldását, és az összetett szó

megalkotásához ugyanazt a kártyalapot kívánja felhasználni, mindkét játékos kap jutalompontot, tehát mindketten elvehetnek egy kártyát az asztal közepéről.

- Miután a játékos elvette a jutalomkártyáját, a korábban felfedett kártyák maradnak az asztal közepén, és az osztó játékos ismét elkezdheti a kezében lévő kártyák felfedését.
- Abban az esetben, ha az elhangzott összetett szó mégsem felel meg a többi játékosnak, az összes eddig lefektetett kártyalapot az osztó játékosnak össze kell szednie az asztalról, a még nem felfedett lapokkal meg kell kevernie. Ezt követően az osztó játékos ismét elkezdheti a kezében tartott pakliból a kártyákat felfedni.

A JÁTÉK VÉGE

Amint az utolsó kártyalapot is felfordításra került, és egyik játékos sem tud több összetett szót alkotni a kirkott kártyákból, a játék véget ér.

Minden játékos megszámolja, hány jutalomkártyát sikerült összegyűjtenie a játék során, és a legtöbb kártyával rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

megalkotásához ugyanazt a kártyalapot kívánja felhasználni, mindkét játékos kap jutalompontot, tehát mindketten elvehetnek egy kártyát az asztal közepéről.

- Miután a játékos elvette a jutalomkártyáját, a korábban felfedett kártyák maradnak az asztal közepén, és az osztó játékos ismét elkezdheti a kezében lévő kártyák felfedését.
- Abban az esetben, ha az elhangzott összetett szó mégsem felel meg a többi játékosnak, az összes eddig lefektetett kártyalapot az osztó játékosnak össze kell szednie az asztalról, a még nem felfedett lapokkal meg kell kevernie. Ezt követően az osztó játékos ismét elkezdheti a kezében tartott pakliból a kártyákat felfedni.

A JÁTÉK VÉGE

Amint az utolsó kártyalapot is felfordításra került, és egyik játékos sem tud több összetett szót alkotni a kirkott kártyákból, a játék véget ér.

Minden játékos megszámolja, hány jutalomkártyát sikerült összegyűjtenie a játék során, és a legtöbb kártyával rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

megalkotásához ugyanazt a kártyalapot kívánja felhasználni, mindkét játékos kap jutalompontot, tehát mindketten elvehetnek egy kártyát az asztal közepéről.

- Miután a játékos elvette a jutalomkártyáját, a korábban felfedett kártyák maradnak az asztal közepén, és az osztó játékos ismét elkezdheti a kezében lévő kártyák felfedését.
- Abban az esetben, ha az elhangzott összetett szó mégsem felel meg a többi játékosnak, az összes eddig lefektetett kártyalapot az osztó játékosnak össze kell szednie az asztalról, a még nem felfedett lapokkal meg kell kevernie. Ezt követően az osztó játékos ismét elkezdheti a kezében tartott pakliból a kártyákat felfedni.

A JÁTÉK VÉGE

Amint az utolsó kártyalapot is felfordításra került, és egyik játékos sem tud több összetett szót alkotni a kirkott kártyákból, a játék véget ér.

Minden játékos megszámolja, hány jutalomkártyát sikerült összegyűjtenie a játék során, és a legtöbb kártyával rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

SZÓALKOTÁS EGY KÁRTYÁVAL

Játékvariáció 8 éves kortól

A játék menete megegyezik az alapjáték szabályaival, azzal a különbséggel, hogy ennél a játékvariációnál elég egy kártyalapot felhasználni. Ebben a variációban nem számít, hogy az összetett szóban a kártyán látható kép a szó első vagy második tagjaként szerepel. Az elfogadott és helyes összetett szóért a játékos megkapja jutalmul a felhasznált kártyát. A játék folyamán egy összetett szót csak egyszer lehet felhasználni. Példa: a felfedett kártyán egy busz szerepel. Az egyik játékos megállítja a játékot és azt mondja, hogy „buszsofőr” vagy „autóbusz”. Mindkét megoldás helyes, tehát elveheti a közepre kirkott kártyák közül azt, amelyen a busz szerepel, és leteszi maga elé.

Játékvariáció 6 éves kortól

Ebben a játékvariációban a játék kezdésekor 9 kártyalapot helyezünk el az asztalon. A megmaradt kártyalapot pakliba rendezve el helyezzük a játéktér mellé, a későbbiekben ezt a paklit fogjuk használni. A játékosok nem egyszerre keresnek felhasználható szavakat, hanem egymás után következnek az óramutató járásának megegyező irányban. Kezdésnél ez a 9 kártya áll

SZÓALKOTÁS EGY KÁRTYÁVAL

Játékvariáció 8 éves kortól

A játék menete megegyezik az alapjáték szabályaival, azzal a különbséggel, hogy ennél a játékvariációnál elég egy kártyalapot felhasználni. Ebben a variációban nem számít, hogy az összetett szóban a kártyán látható kép a szó első vagy második tagjaként szerepel. Az elfogadott és helyes összetett szóért a játékos megkapja jutalmul a felhasznált kártyát. A játék folyamán egy összetett szót csak egyszer lehet felhasználni. Példa: a felfedett kártyán egy busz szerepel. Az egyik játékos megállítja a játékot és azt mondja, hogy „buszsofőr” vagy „autóbusz”. Mindkét megoldás helyes, tehát elveheti a közepre kirkott kártyák közül azt, amelyen a busz szerepel, és leteszi maga elé.

Játékvariáció 6 éves kortól

Ebben a játékvariációban a játék kezdésekor 9 kártyalapot helyezünk el az asztalon. A megmaradt kártyalapot pakliba rendezve el helyezzük a játéktér mellé, a későbbiekben ezt a paklit fogjuk használni. A játékosok nem egyszerre keresnek felhasználható szavakat, hanem egymás után következnek az óramutató járásának megegyező irányban. Kezdésnél ez a 9 kártya áll

SZÓALKOTÁS EGY KÁRTYÁVAL

Játékvariáció 8 éves kortól

A játék menete megegyezik az alapjáték szabályaival, azzal a különbséggel, hogy ennél a játékvariációnál elég egy kártyalapot felhasználni. Ebben a variációban nem számít, hogy az összetett szóban a kártyán látható kép a szó első vagy második tagjaként szerepel. Az elfogadott és helyes összetett szóért a játékos megkapja jutalmul a felhasznált kártyát. A játék folyamán egy összetett szót csak egyszer lehet felhasználni. Példa: a felfedett kártyán egy busz szerepel. Az egyik játékos megállítja a játékot és azt mondja, hogy „buszsofőr” vagy „autóbusz”. Mindkét megoldás helyes, tehát elveheti a közepre kirkott kártyák közül azt, amelyen a busz szerepel, és leteszi maga elé.

Játékvariáció 6 éves kortól

Ebben a játékvariációban a játék kezdésekor 9 kártyalapot helyezünk el az asztalon. A megmaradt kártyalapot pakliba rendezve el helyezzük a játéktér mellé, a későbbiekben ezt a paklit fogjuk használni. A játékosok nem egyszerre keresnek felhasználható szavakat, hanem egymás után következnek az óramutató járásának megegyező irányban. Kezdésnél ez a 9 kártya áll

rendelkezésünkre az összetett szóalkotáshoz. Tehát ebben a játékban nem számít a sebesség, mint a fenti variációknál. A helyes összetett szóért a játékos jutalompontot kap, tehát ebben a variációban is maga elteheti azt a kártyát, amelyet felhasznált az összetett szóalkotáshoz. Minden felhasznált kártyalap helyett az osztó pakli tetejéről pótoljuk vissza a sorból kivett kártyákat. Abban az esetben, ha a sorra kerülő játékos nem tud összetett szót alkotni a kártyákból, passzolhat és a következő játékos kerül sorra.

rendelkezésünkre az összetett szóalkotáshoz. Tehát ebben a játékban nem számít a sebesség, mint a fenti variációknál. A helyes összetett szóért a játékos jutalompontot kap, tehát ebben a variációban is maga elteheti azt a kártyát, amelyet felhasznált az összetett szóalkotáshoz. Minden felhasznált kártyalap helyett az osztó pakli tetejéről pótoljuk vissza a sorból kivett kártyákat. Abban az esetben, ha a sorra kerülő játékos nem tud összetett szót alkotni a kártyákból, passzolhat és a következő játékos kerül sorra.

rendelkezésünkre az összetett szóalkotáshoz. Tehát ebben a játékban nem számít a sebesség, mint a fenti variációknál. A helyes összetett szóért a játékos jutalompontot kap, tehát ebben a variációban is maga elteheti azt a kártyát, amelyet felhasznált az összetett szóalkotáshoz. Minden felhasznált kártyalap helyett az osztó pakli tetejéről pótoljuk vissza a sorból kivett kártyákat. Abban az esetben, ha a sorra kerülő játékos nem tud összetett szót alkotni a kártyákból, passzolhat és a következő játékos kerül sorra.