

# Alfa Beta

## Szójáték Dugald Keith-től

2-5 játékos részére, 8 éves kortól



Szójáték akasztókkal – Gondolj ki gyorsan egy hosszú szót! Egyszerűnek tűnik? Hát nem az, mert a szóhoz szükséges betűket egy betűhalomból kell kihorgászni! Horgászd ki a szükséges betűket biztos kézzel! Minél hosszabb egy szó, annál több pontot kapsz érte, csak közben ne felejtse el a közmondást: Aki sokat markol, az keveset fog!

- Az akasztó mindkét oldalára ugyanolyan betű kerüljön.
  - Az akasztó oldalán lévő túske mindig a betű felett legyen.
- Helyesen felragasztott betűk.

### Tartalom

100 betűakasztó: 74 narancssárga, 14 zöld, 12 piros  
1 ív betűmatrica  
1 játékszabály

### A cél

A betűhalomból a lehető leghosszabb szóhoz tartozó betűket sorban, ügyesen kihorgászni és minél több pontot szerezni. Használd fel ügyesen a betűket, mert különböző pontokat kapsz a különböző betűkért!



- Keverd meg az akasztókat és halmozd az asztal közepére. A betűhalomnak rendezetlennek kell lennie.

### Előkészületek

- Az első játék előtt ragaszd fel az akasztókra a betűmatricákat. Ehhez ki kell keresned a magyar betűket tartalmazó ívet. A szabály végén olvashatod, hogy melyik betűket kell a narancssárga, a zöld és a piros akasztókra ragasztani. A ragasztásnál ügyelj a következőkre:



## A játék

A játékot az kezdi, aki elsőként talál egy A betűt. Az A betűt még a játék kezdete előtt vissza kell tenni.

Aki soron van, az megfigyeli a betű-halmot és az elérhetőnek látszó betűkből, kigondol magában egy szót. Elveszi a kigondolt szó első betűjét, majd azzal a betűakasztóval megpróbálja kihalászni a szó második betűjét, majd sorban egymás után a többi betűt. Egészen addig emeli ki a betűket, míg a szót alkotó összes betűt kihorgássza, a következők figyelembevételével:

- Azok a betűakasztók, amiken egy vonal van, azok jokerek. Bármelyik betűt helyettesíthetik.
- A kihalászott betűknek függőlegesen tartva felülről lefelé olvashatóknak kell lenniük. Ha egy betű fejen áll, akkor a játékos lépése azonnal véget ér. A játékos nem kap pontot. A kiemelt betűket vissza kell tenni a betűhalomra.
- Ha a játékos visszajejt egy betűt, akkor a lépése véget ér. Nem kap pontot, a kezében lévő betűket pedig vissza kell tennie a betűhalomra.
- Ha a játékosnak nem sikerül egy teljes szót kiraknia, akkor nem kap pontot és a kihalászott betűket vissza kell tennie.
- A játékos csak olyan betűket használhat, amelyeket a betűhalom mozgatása, forgatás nélkül elér. Nem túrhatja fel a betűhalmot azért, hogy egy bizonyos betűt megtaláljon.
- A játékosok minden olyan szót kirakhatnak, amely a magyar nyelvben használatos. Lehet akár idegen szó is, ha használatban van nyelvünkben.
- Nem megengedett a rövidítések és a tulajdonnevek kirakása.

A játékos lépése véget ér, amint sikerül egy teljes szót alkotnia. A játékos maga elé teszi a betűakasztókat. Az értük járó pontokat a játékvégi értékeléskor számolja ki.

## A játék vége

A játéknak akkor van vége, ha elfogynak a betűakasztók, vagy ha a megmaradt betűkkel már nem lehet értelmes szót kirakni. A játékosok a következők szerint összegzik pontjaikat:

**Narancssárga betűakasztó 1 pont/db**

**Zöld betűakasztó 2 pont/db**

**Piros betűakasztó 3 pont/db**

A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

## A betűk felragasztása

A narancssárga akasztók mindkét oldalára ugyanolyan betű kerüljön (1 pont)

**A, E, G, I, K, L, M, N, O, S, T, \_**

A zöld akasztók mindkét oldalára ugyanolyan betű kerüljön (2 pont)

**B, C, D, F, R, Z**

A piros akasztók mindkét oldalára ugyanolyan betű kerüljön (3 pont)

**H, J, P, U, V, Y**

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

**Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.**

**1034 Budapest, Bécsi út 100.**

**e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)**

**[www.piatnikbp.hu](http://www.piatnikbp.hu), [www.facebook.com/PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)**

