

Ezután

- Adja össze az új szó betűinek értékét! (ha van ilyen)
- Húzzon egy Blanko kártyát, ha egy új szóval lefedett egy Blanko mezőt! Játsszon a Blanko kártya utasításnak megfelelően! Jegyezze fel az aktuális bonusz értékét!

Példák és lehetőségek

- 1. Tegyen egy vagy több betűt keresztbe a már játékmezőn lévő szóhoz, ezáltal új szót hozhat létre.
- Az új szó teljes értékét a betűk értékének összege adja.
- Lerakhat betűt vagy betűket a már a táblán levő betűk mellé, ha értelmes szót hoz ezáltal létre.

Példa: Az állványon van egy L betű és az ESŐ szó a játékmezőn van. Lerakhatja az L betűt az ESŐ szó elé és így egy új szót képzett - L E S Ő (A szó értéke 10 pont.)

L + E + S + Ő = 10

Példa: Az állványon van egy Z, O, és S betű és az AVAR szó a játékmezőn van kirakva. A Z betűt az AVAR szó elé és az O és S betűket a szó után rakhatja le. Így egy új értelmes szót hozott létre - Z A V A R O S (A szó értéke 12 pont.)

Z + A + V + A + R + O + S = 12

Javaslat: Több pont elérése érdekében ezt az új szót 2 fordulón belül rakja ki.

- 2. Rakjon le egy új szót úgy, hogy összekössön vagy metszen egy, már a játékmezőn lévő szót.
- A szó, amelyet lerak a játékmezőre a másik szóval való összekapcsolásnál függőlegesen és vízszintesen is értelmes szót kell, hogy képezzen.
- Az esetleg átlósan kirakott értelmes szó nem számolható.

Példa: A G U R Í T szó a játékmezőn van. Ez alá leraktuk a R I G Ó szót



3 új szót készítettünk, melyek külön-külön is érvényesek.

R I G Ó - Í R - T I 14 pont

- 3. Cseréljen ki egy betűt a játékmezőn lerakott szóból, ezáltal új szót vagy szavakat hozhat létre (keresztelés esetén).

Példa: A KISKABÁT szó a játékmezőn van. Cseréljük ki a második K betűt B-re így új szót alakítottunk - KISBABÁT. A K betűt rakja a bankba és keverje össze. Ha a kicserélt betű 2 szót köt össze, úgy mindkét szónak értelmesnek kell maradnia. A pontszám a két új szóra vonatkozik.

2

1

- 1. A kezdő játékos legelőször a tábla közepére, lefedve ezzel az egyik Blanko feliratot. A gondolkodási időt a homokóra segítségével kell mérni, mely kb. 1 perc.
2. Adja össze a betűk értékét.
3. Húzzon egy Blanko kártyát, mivel Blanko mezőre lépett (a kártyák részletes leírása a BLANKO kártyák fejezetben olvasható) és kövesse az utasításokat, majd a nyert bonusz pontok értékét jegyezze fel.
4. Ezután töltse fel az állványát 8 betűre, és a játék folytatódik az óramutató járásnak irányában.

A soron lévő játékos az alábbi öt lehetőség közül választhat

- 1. Egy vagy több betűt tesz a már játékmezőn lévő szóhoz, ezáltal új szót hoz létre.
2. Elhelyez egy szót a játékmezőn (függőlegesen vagy vízszintesen), amivel keresztet egy a már játékmezőn lévő szó.
3. Kicserél egy betűt egy a már játékmezőn lévő szóval.
4. Visszarakja az összes betűjét az állványáról a bankba és húz 8 új betűt.
5. Passzol (feladja a játszmát).

A játék menete

- 1. A kezdő játékos legelőször a tábla közepére, lefedve ezzel az egyik Blanko feliratot. A gondolkodási időt a homokóra segítségével kell mérni, mely kb. 1 perc.
2. Adja össze a betűk értékét.
3. Húzzon egy Blanko kártyát, mivel Blanko mezőre lépett (a kártyák részletes leírása a BLANKO kártyák fejezetben olvasható) és kövesse az utasításokat, majd a nyert bonusz pontok értékét jegyezze fel.
4. Ezután töltse fel az állványát 8 betűre, és a játék folytatódik az óramutató járásnak irányában.

Előkészületek

Minél több pontot összegyűjtünk olyan szavak létrehozásával, melyeknek a BLANKO felíratú mezőket, pontértéke. A szavak kirakásakor törekedni kell arra, hogy elfoglaljuk a BLANKO felíratú mezőket, amellyekért jutalomjáték jár.

A játékosok célja

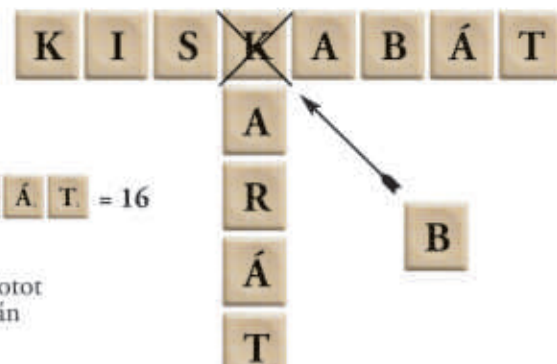
Minél több pontot összegyűjtünk olyan szavak létrehozásával, melyeknek a BLANKO felíratú mezőket, pontértéke. A szavak kirakásakor törekedni kell arra, hogy elfoglaljuk a BLANKO felíratú mezőket, amellyekért jutalomjáték jár.

Table with 4 columns: Játék tartalmaza, Játék tartalmaza, Játék tartalmaza, Játék tartalmaza. Rows include 112 betűt, 22 BLANKO kártyát, 1 BLANKO zacsok, 1 homokóra, 1 BLANKO játéktáblát, 1 részletes játékleírás.

2-4 játékos részére 7 éves kortól
A BLANKO játék a szórakoztató, megelégedéssel és kihívással teli szórakoztató megelégedéssel és kihívással.
A BLANKO játék a szórakoztató megelégedéssel és kihívással.
A BLANKO játék a szórakoztató megelégedéssel és kihívással.

BLANKO SZÓJÁTÉK FELSOROLÁSON AZ EREDETI
1033 Budapest, Rózsa utca 100. Tel: 588-4122
© 2012 Lemaire Group. All rights reserved.

Példa: Ezek a szavak vannak a játékmezőn.
A K betűt visszarakjuk a bankba és a B betűt az üres helyre kerül.
2 új szót képeztünk.



Megjegyzés: A játék során ugyanezt az állapotot már nem állíthatja vissza, csupán új betűkkel más mezőkre.

- 4. Ha úgy határoz, hogy kicseréli betűit az állványról, úgy mind a 8 betűt vissza kell raknia a bankba, és 8 új betűt kell húznia.
- A játékos az összes betűjét csak akkor rakhatja vissza, ha a játék során legalább 20 pontot már összegyűjtött.
- Az összes betű cseréjének értéke 10 pont, amit az eddig elért pontszámokból le kell vonni.

Blanko (joker) lapocskák

A betűkészletben összesen 2 Blanko (joker) lap található, amellyel egy betűt helyettesíthetünk a szóban. Például:



- A Blanko Joker lapot, ha kiváltjuk a megfelelő betűvel, nem tehetjük vissza az állványunkra, rögrön fel kell használni egy szó képzéséhez.
- A Blanko Joker lapocskák értéke (0).
- Az új szó pontértékét a kirakott betűk pontjainak összege adja, kivéve a Blanko Jokert, amelynek értéke nulla (0).
- Amennyiben a játékosnak a játék befejezésénél az állványán Blanko Joker lapja marad, úgy az 10 pont levonással jár, melyet a játékos aktuális pontállásából kell levonni.

Blanko szerencsekártya, Blanko rejtvénykártya, Blanko betűkártya.

Amikor egy új szóval lefedünk egy Blanko felíratú mezőt, húzzunk egy Blanko kártyát! Amennyiben Blanko szerencsekártyát húztunk, úgy olvassuk el és hajtsuk végre az utasítását.

A Blanko rejtvénykártyával pedig játszunk egy mini keresztrejtvényt. A pirossal jelölt mezők tabu kockák, amikre nem lehet rakni. Annyi betűt és még kettőt kell húzni a bankból, ahány kék mező található a kártyán. A kirakott szavak betűinek értéke 1-1 pont. Egy betűt csak egyszer szabad számolni. Amennyiben az összes kék mezőre rakni tudtunk, úgy 2 extra pont jár még.

Ha Blanko betűkártyát húztunk, (egy betű a kártyán) akkor a bankból húzzunk 10 betűt (nyolcat az üres kockákért + 2 extra lapot) és fordítsuk őket írással felfelé. Indítsuk el a homokórát és próbáljunk meg a kártyánkon minél több értelmes szót kirakni, mielőtt az időnk lejárna. Ezután adjuk össze az értelmes szavak értékét. Minden betű 1 pontot ér. A nyomtatott bonusz betű is pontot ér, ha része a kirakott szónak. Jegyezzük fel a helyes szavakért járó pontok összegét, hogy azt a játék végén be tudjuk számolni a pontszámunkba! További 2 pontot kaphatunk még abban az esetben, ha a Blanko kártyát teljesen kitöltöttük.

Megjegyzés: Az a betű, amelyik 2 értelmes szót köt össze, szintén csak 1 pontot ér.

3

4

Table with 10 columns and 4 rows showing a crossword puzzle grid with letters.

Beütéskiosztás: A játék 110 betűt tartalmaz az alábbi kiosztásban és pontértékkel:
10 pontot nyertérsz!
Húzz 10 betűt a bankból. Indítsd el a homokórát. Rakd ki a "BLANKO" szót a játékmezőn és írd fel magadnak annyi pontot, mint az előző körben.

- 1. Újra próbálj meg rakni, mielőtt felöltend betűidet 8-ra, ha sikerül így fel magadnak annyi pontot, amennyit elértél.
2. Kicserélheted bármelyik betűdet a bankból.
3. Húzz egy betűt a bankból, használd fel egy új szó képzéséhez a játékmezőn, ha sikerül, számold össze pontjaidat.
4. Írd fel magadnak annyi pontot, mint az előző körben.
5. Húzz 10 betűt a bankból. Indítsd el a homokórát. Rakd ki a "BLANKO" szót a játékmezőn és írd fel magadnak annyi pontot, mint az előző körben.

Házi szabályok

Az a játékos nyert meg a játékot, akinek a legtöbb a pontszáma.

A játékosok hazai szabályokat is kreálhatnak. Elfogadhatnak olyan szavakat is, amelyek a szóárban nem szerepelnek de a köznyelvben igen (szleng, nevek stb.).

A játék vége

A játék vége akkor van, amikor a bank kiürül és valamelyik játékos lerakta az összes betűjét a játékmezőre. A játékosok egy meneten belül egymás után feladják a játékmezőre. Minden játékos összeadja az állványán lévő betűk értékét, emelkedésével, (passzolja) a játszmát. Minden játékos összeadja az állványán lévő betűk értékét, emelkedésével, megmaradt Blanko joker esetén 10 pontot kell levonni) az így megmaradt betűk értékét minden játékos vonja le az összesített pontszámából, hogy megkapja a végleges eredményt.

A győztes

Az a játékos nyert meg a játékot, akinek a legtöbb a pontszáma.

Érthetemes szavak és a szóár

A szavak kirakásakor törekedni kell arra, hogy elfoglaljuk a BLANKO felíratú mezőket, amellyekért jutalomjáték jár.

Az a játékos nyert meg a játékot, akinek a legtöbb a pontszáma.

Az a játékos nyert meg a játékot, akinek a legtöbb a pontszáma.

Az a játékos nyert meg a játékot, akinek a legtöbb a pontszáma.

Az a játékos nyert meg a játékot, akinek a legtöbb a pontszáma.

Az a játékos nyert meg a játékot, akinek a legtöbb a pontszáma.

Az a játékos nyert meg a játékot, akinek a legtöbb a pontszáma.

Az a játékos nyert meg a játékot, akinek a legtöbb a pontszáma.

Az a játékos nyert meg a játékot, akinek a legtöbb a pontszáma.