

Használati útmutató

4 éves kortól
2 játékos

AKASZTÓFA

TALÁLD KI A SZÓT ÉS GYŐZD LE A HÓHÉRT

Doboz tartalma:

1 kék tábla, 1 akasztófa (3db), 1 ember figura (6db), 90 betűlap, 1 használati útmutató

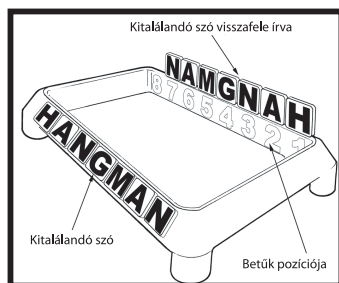
Játék célja:

Betűnként találd ki a szót kevesebb, mint 10 próbálkozásból.

Játék menete:

Döntsetek el, ki a hóhér és ki a szavak kitalálója - a következő játékban cseréljete.

A hóhér kigondol egy maximum 8 betűs szót és kiírja kétszer a képen látható módon. Lásd 1. ábra.

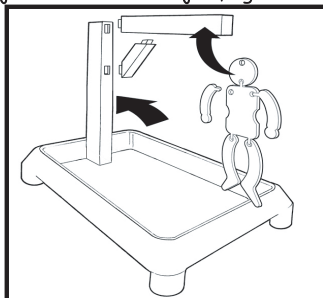


1. ábra

A szó a hóhér számára rendszeresen kerül kiírásra, míg a szó kitalálója részére visszafele írva. A szó kitalálója kiválaszt egy betűt és mondja a hóhérnak hangosan.

Helyes betű esetén a hóhér felfedi az adott betűt a kitalálható szóban - pl.: található 'A' betű a szóban, így megfordítja az adott betűt, hogy a kitaláló lássa azt.

Helytelen betű esetén a hóhér elkezd építeni az akasztófát. Minden egyes helytelen betű esetén egy elemet ráakaszt az akasztófa, majd az ember darabjait, egészen addig, amíg teljesen fel nem építi. Lásd 2. ábra.



2. ábra Akasztófa összeszerelése

Szó kitalálása:

A szó kitalálója bármikor kimondhatja a kitalálható szót, azonban ha helytelen, akkor a hóhér egy darabot ráakaszt az akasztófa.

Játék nyertese:

A szó kitalálója a győztes, ha kimondja a kitalálható szót, mielőtt felépülne az akasztófa.

A hóhér a győztes, ha az akasztófa előbb felépül, minthogy a másik játékos kitalálná a szót.

Minden új játékban cseréljete szerepet.

Ötletek:

- Gondolj betűkre, amik gyakran előfordulnak szavakban
- Alaposan tanulmányozd a már megfordított betűket és próbáld kitalálni a szót

Figyelmeztetés: Fulladásveszély!
A termék nem alkalmas 3 évesnél fiatalabbak részére, mivel apró, lenyelhető darabokat tartalmaz!

GM2008-#12-English