

## Bla Bla Bla



Olyan társas kártyajáték ahol összefüggésbe kell hoznod az asztalon és a kezekben lévő kártyákat.

Értékelés: Még nincs értékelés

Ár

Fogyasztói ár: 5.860 Ft

Kedvezmény:



[Tegy fel kérdését a termék?](#)

Leírás

## BLA BLA BLA Társas kártyajáték

Életkor: 7-99 éves korig

Nem: Fiúk, lányok

Mit fejleszt: Megfigyelés, beszéd, kommunikáció

Tartalom: 240 kártya, egy dobókocka

Játékosok száma: 3-5... sok f?

### Részletes leírás

Sz?j köré egy mesét, add el?. Végül a kapott kártyát add vissza a küld?nek, de indokold meg hogy mért gondolod úgy, hogy az övé. Sok nevetést ígér? társasjáték, miközben fejl?dik az el?adói és a kommunikációs képességed.

A játék célja: a legtöbb kártyát megszerezni

A játék el?készülete: a játék kezdetekor döntsük el, hogy id?re játszunk (a meghatározott id? leteltével az a játékos nyer, akinél a legtöbb kártya van), vagy pontokat gy?jtünk (ilyenkor közösen állapodjunk meg abban a pontszámban, mely a gy?zelemhez szükséges)

Mindenki kap 5 kártyalapot. A többit lefordítva az asztal közepére helyezzük. Ez lesz az ún. központi pakli.

Játékszabályok: a legidősebb játékos kezd, ennek a körnek lesz a bírója. Dob a dobókockával. A dobókocka rajza fogja eldönteni, hogy a többi játékosnak az alábbi 3 játék közül melyiket kell játszaniuk:

Kártya-asszociáció (dobókocka tyúk-tojást mutat): a játékkör bírója az asztal közepén álló pakliból felfordít egy kártyát. A többi játékosnak logikai kapcsolatot kell találnia a felfordított kártyalap és egy, a saját kezében tartott kártyalap között. (Pl: ha a játékkör bírója a tehenes kártyát fordítja fel, akkor a játékosok asszociálhatnak a tejre – a tehen adja, egy kacsára – mint másik tanyasi állatra, vagy egyszerűen egy vidéki tájképre.) Mindenkinek ki kell választania egy lapot a kezében tartottak közül, és óramutató járásával megegyezően maga elé kell tenni – és MEGMAGYARÁZNI, hogy milyen összefüggés áll fenn a játékvezető által húzott és a játékos által a saját lapjai közül kiválasztott között.

Természetesen nem mindig könnyű a kézben tartott lapok közül megtalálni a megfelelő asszociációt!

A játékvezető – tetszése szerint – kiválasztja, hogy melyik játékosnak a legszellemesebb, legtalálósabb az asszociációja. A győztest a játékvezető úgy díjazza, hogy neki adja azt a kártyát, melyhez az asszociációkat kellett társítani – így ez már egy megnyert pontot jelent.

A nyert kártyákat mindenki külön pakliba gyűjti!

Ezután minden játékos a már használt lapját a központi pakli aljára rakja, és a tetejéről húz egy újabbat. Így megint 5 lap lesz mindenkinél.

Új kör kezdődik, a következő játékos dob a dobókockával, és lesz a játékkör bírója.

Történetészövés (a dobókocka egy könyvet ábrázol): A játékvezető felfordítja a legfelső kártyát. Aztán a játékosok a kézben tartott lapjaik közül kiválasztanak kettőt; a felfordított (összesen három) lapok alapján kell értelmes történetet alkotni.

Pl: a kihúzott kártya: kacska

A játékos választása: gyümölcstátal és rágózó lányt ábrázoló kártya

A játékos által alkotott történet: egy gyümölcstátal rágóból fújtam buborékot, és amikor kipukkant a „rágólufi”, háp-háp hangot adott ki.

Ily módon mindenki elmondja a saját történetét. A játékkör bírója dönt, kié volt a legszellemesebb történet. A győztes újból megkapja a játékkör bírájától az általa felfordított kártyát (a példánk alapján a kacska-kártyát). A megnyert kártya újból plusz pontot ér a kört nyerő játékosnak. (A történetalkotás nehezebb, ha a játékvezető által húzott kártyát utolsónak kell beilleszteni a kitalált történetbe!)

A történetalkotás után minden játékos a központi pakli aljára csúsztatja mind az 5 kártyáját, és a pakli tetejéről 5 újabbat húz.

Aztán a következő játékos dob a dobókockával és lesz a következő játékkör bírója.

Ki vagyok én? (a dobókocka egy mosolygó arcot ábrázol): Minden játékosnak a kezében lévő kártyák közül választania kell egyet, mely szerinte leginkább kifejezi az ő személyiségét, leginkább jellemző rá. A kiválasztott kártyákat lefordítva minden játékos az asztal közepére teszi és összekeverik azokat. (A kör játékvezetője nem tehet kártyát!) A játékvezető felfordítja a kártyákat és megpróbálja annak a játékosnak visszaadni, akitől a kártya származik – természetesen a játékvezetőnek INDOKOLNIA kell, hogy a visszaadott kártya alapján miért épp az adott játékosra gondolt! A játékvezető annyi kártyát (pontot) nyer, ahány játékos esetében pontosan kitalálta, kitől származott a kártya.

Azokat a kártyákat, amelyeket a játékvezető nem talált el, a központi pakli aljára kell csúsztatni, és azok a játékosok, akik nem 5 kártyával rendelkeznek, kiegészítik a kézben lévő kártyáik számát 5-re.

Aztán egy következő játékos kerül sorra: dob a dobókockával.

Ki nyer? Aki a legtöbb kártyát nyerte! Jó játékot!

## Vélemények

Még senki sem nyilvánított véleményt erről a termékéről.