

Damon Tabb

# KERFLIP!

## Fordulatos szókirakó!

Játékosok: 2-4

Ajánlott: 10 éves kortól

Játékidő: kb.: 20 perc

### TARTALOM



22 bónuszkártya

1 homokóra



90 betűlapka



1 játéktábla

1 vászonzsák



### A JÁTÉK

A játékosok egyszerre próbálnak meg értelmes szót kirakni a megadott betűkből. Aki elsőként használ egy betűt, az megkapja érte a teljes pontot, sőt még bónuszkártyát is szerezhet!

## ELŐKÉSZÜLETEK

Szórjuk bele a vászonzsákba az összes betűlapkát és alaposan keverjük össze.

A bónuszkártyákat megkeverés után lefordítva helyezük le a játék dobozán kialakított kártyahelyre.

A játéktáblát hagyjuk a játék dobozában, a homokórát pedig állítsuk a doboz mellé.

Készítsünk elő papírt és tollat a játék folyamán a kapott pontok feljegyzéséhez.



## A JÁTÉK MENETE

Minden forduló a következőkből áll:

1. Betűhúzás a vászonzsákból
2. A betűk leejtése a játékfelületre, ha szükséges, akkor átfordítása a fehér oldalra
3. Szavak keresgélése
4. Kiértékelés és a játék besöprése

### I. Betűhúzás a vászonzsákból

Minden játékos a kör elején betűket húz ki a zsákból, a játékosok számától függően eltérően:



A játékosok száma

2

3

4



Minden játékos ennyi betűlapkát húz

5

4

3

## 2. A betűk leejtése a játéklapra, ha szükséges, akkor átfordítása a fehér oldalra

Miután a játékosok kihúzták a betűket a vászonzsákból, az összejárt markukban a játéklap fölé tartják azokat, majd egy megadott jelre egyszerre leejtik a játéklapra. Minden betűt átfordítanak a fehér oldalára.



## 3. Szavak keresgélése

Miután minden betű a fehér oldalával felfelé fekszik, a játékosok egyszerre próbálnak meg a betűkből értelmes szót alkotni. Amikor egy játékos kigondolt egy szót, hangosan bemondja azt. Egy játékos egy körben csak egy szót mondhat. Aki kimondott egy szót, annál kell maradnia.

**Megjegyzés:** A játékban nincsenek ékezetes betűk! Ezért az ékezetes betűk helyett ékezet nélküli „párjukat” használjuk. Pl.: Az „o” állhat egy szóban az Ó, Ő és Ō betűk helyett.  
**Fontos:** A játékosok a betűket csak nézhetik, azokat nem foghatják meg. Csak nézhetik a betűket, míg kombinálnak.

Ha már egy kivétellel mindenki mondott egy szót, akkor a játékosok elindítják a homokórát. Az utolsó játékosnak már csak addig marad ideje egy szó megalkotására, míg a homok az órában leperog. Ha nem sikerül neki, akkor nem szerez pontokat ebben a körben.

**Figyelem:** Egy szónak minimum 3 betűből kell állnia és csak egyszer lehet bemondani!



1. „A” játékos



2. „B” játékos



3. „C” játékos



4. „D” játékos

## 4. Kiértékelés és besöprés

Miután minden játékos megnevezett egy szót (vagy lepergett a homokóra) a kör véget ér, kiosztjuk a szavakért a pontokat. Az a játékos, aki elsőként mondott be egy szót, kirakja azt a betűkből a játéklapra. A kirakott szóban minden olyan betű, amelyik a fehér oldallal felfelé fekszik, 10 pontot ér. A szó értékelése után a használt betűket átfordítjuk a lila oldalukra. Ezután a szavak bemondásának sorrendjében a többi játékos is kiértékeli a bemondott szavát. A használt betűket át kell fordítani a lila oldalukra. A lila oldalukkal használt betűk 5 pontot érnek.

Ha egy játékosnak sikerül egy különösen nehéz betűt felhasználnia a szóban, akkor a betűlapka jobb alsó sarkában álló számnak megfelelő darabszámú bónuszkártyát húzhat a pakliból. A bónuszkártyákért bónuszpontok szerezhetőek.

I S T E N  
↻ ↻ ↻ ↻ ↻

„A” játékos: **I S T E N** (mind fehér) = 50 pont

I N T  
↻

„B” játékos **I N T** (IN lila, T fehér) = 20 pont

E R R E  
↻ ↻ ↻

„C” játékos **E R R E** (ERR fehér; E lila) = 35 pont

R E S T I

„D” játékos **R E S T I** (RESTI lila) = 25 pont

Ha egy játékos nem tud érvényes szót kirakni a rendelkezésére álló betűkből, akkor nem kap pontot. Minden olyan betűlapkát, amelyik a lila oldalával felfelé fekszik, be kell söpörnünk a játék dobozába. Ezek a játékvégéig ott maradnak. Minden fehér oldalával felfelé fekvő betűt visszateszünk a vászonzsákba.

Ezután kezdődik a következő forduló.



## Villámlapka



Ha a villámlapka a játéktáblán fekszik, akkor a játékosoknak nagyon kell igyekezniük, mert az a játékos, aki ebben a körben elsőként mond be egy helyes szót, gyorsaságáért a szavának értékéhez +25 bónuszpontot kap. A kör végén a villámlapka a használt betűkkel együtt (lila oldalal felfelé) bekerül a játék dobozába.

## A JÁTÉK VÉGE

A játéknak azonnal vége van, ha már nincsen a zsákban annyi betű, hogy a játékosok kihúzzák a szükséges darabszámú betűt. A játékosok hozzáadják a bónuszpontjaikat a megszerzett pontjaikhoz. A játékot az a játékos nyeri, akinek a legtöbb pontja lett. Egyezőség esetén az a játékos nyer, akinek kevesebb bónuszkártyája van.

## A játék elrakása

A játék elrakásakor készítsük elő a következő partit! Ehhez csak meg kell emelnünk a játéktáblát, így a betűket közvetlenül a dobozból egyszerűen beleszórhatjuk a vászonzsákba.



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



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH  
Waldstraße 23-D5 · D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de  
E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

Importálja és forgalmazza  
a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100.  
e-mail: piatnik@piatnik.hu  
www.piatnikbp.hu  
<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>

