

***ByeBye* táblás társasjáték**

Miért ajánljuk minden korosztály számára a ByeBye társasjátékot?

- A **gyermekek** szóalkotó képességét és helyesírását javítja, szókincsét bővíti, valamint játék közben válnak egyre jártasabbá a taktikai és stratégiai gondolkodásban. A kisiskolásoknak segítség a magabiztos olvasástechnika kialakulásában.
- A **fiatalok** számára a ByeBye új alternatívát jelent a betűs társasok világában. Szórakozás közben próbálhatják ki kreativitásukat, melyet később az élet bármely területén kamatoztathatnak.
- A **felnőtteknek és az 50 év felettieknek** a ByeBye a mindennapos agytornával nyújt segítséget a mentális frissesség megőrzésében.
- **Mindenkinek**, aki örül annak, hogy ez a játék - többek között - abban tér el más, betűs társasoktól, hogy **nem kell benne számolni**, így lendületesebb, élvezetesebb, szórakoztatóbb.

A JÁTÉKOSOK SZÁMA és ÉLETKORA:

1 játékos esetén arra kell törekedni, hogy minél több betűből álló szavakkal, minél kevesebb lépésben szabaduljunk meg az összes zsetontól. **2-10 játékosnak** ajánljuk, a **10-110 éves korosztály** számára.

JÁTÉKIDŐ:

A játékosok számától és a megegyezés szerinti gondolkodási időtől függ. 2 játékosnál kb. 15-20 perc.

A JÁTÉK GYŐZTESE:

Az nyer, akinek a leghamarabb elfogynak a betűi.

Ha valamilyen oknál fogva megakad a játék, akkor az lesz a győztes, akinek a legkevesebb betű marad a dobozában. A játékosok egyforma eséllyel indulnak a győzelemért, hiszen mindenki ugyanolyan és ugyanannyi (42db) zsetonnal kezdi a játékot. Speciális verseny lehet, amikor a játékosok abban vetélkednek,

hogy ki tud minél előbb - minél hosszabb szavakkal - minél kevesebb fordulóban megszabadulni zsetonjaitól.

JÁTÉKSZABÁLY, LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE:

1. A játékmező kialakítása:

A játékosok összeillesztik négyzethálós alaptábláikat, amivel **kialakítják a játékmezőt**. Ha rendelkeznek forgó alátéttel, akkor a kényelmesebb játék érdekében ezen a felületen indul a játék.

2. Megállapodások a játék megkezdése előtt:

A játékosok megegyeznek a **gondolkodási idő** mértékében. Ajánlott a 2 perc/fő/kör. A játékosok megállapodnak abban is, hogy **az első körben hány betűs** szavakat rakhatnak le. Javasolt az 5 betűzseton, de a második körtől kezdve már nincs korlát a szavak betűszámát illetően. A **játékot megegyezés szerint kezdheti** a legfiatalabb, a legidősebb, vagy dobókockán a legnagyobb számot dobó játékos. A játékosok az óramutató járásával megegyező sorrendben követik egymást.

3. Hol kezdődik a játék és hogyan tehetjük le zsetonjainkat a táblára:

Az első szó - mely vízszintes és függőleges irányban is elhelyezhető - **a tábla közepére** kerül. A következő játékos szavának csatlakoznia kell a már lerakott betűkhöz, keresztezheti azokat, illetve párhuzamosan is haladhat mellettük. Utóbbi esetben minden szónak, ami kialakult a táblán, értelmesnek és a helyesírás szabályainak megfelelőnek kell lennie. A szavakat csak balról jobbra és fentről lefelé lehet kirakni. Vízszintesen és függőlegesen is értelmesnek kell lenniük és minden lerakott szónak érintkeznie kell az asztalon lerakott szó egyikével. Az átlósan olvasható szavak nem számítanak.

4. Új szavak alkotók:

- ha egy, már az asztalon lévő szóhoz egy vagy több betűzsetont illesztünk,

- ha egy, már az asztalon lévő szóhoz derékszögben illesztünk egy szót úgy, hogy az eredeti szó egyik betűje az új szó egyik betűjét alkotja,
- ha egy, már az asztalon lévő szóhoz akár csak egyetlen betűt is hozzáillesztünk,
- ha az új szó hidat képez a már meglévő szavak között és azok betűivel együtt alkot értelmes szót.

5. **Betűképzés:**

- a CS, SZ és ZS betűk kialakíthatóak az S, Z és C, S betűzsetonok egymás mellé illesztésével is,
- a GY, LY és NY betűk kialakíthatóak a G és Y, az L és Y, illetve az N és Y zsetonok felhasználásával is,
- a malaczsetonokkal is lehet kétjegyű mássalhangzót kialakítani, a fent felsoroltak szerint.

6. **Passzolás:**

Amikor egy játékos nem tud lerakni semmilyen szót, vagy lejár az ideje, passzolhat. Ebben az esetben a következő körben próbálkozhat ismét a betűk lerakásával.

7. **Szóismétlés:**

Két egyforma szó nem szerepelhet a táblán!

8. A **malaczsetonok** felhasználásának szabályai:

A játékosok bármikor és bármennyi malaczsetont használhatnak a saját készletükből. Amennyiben a soron következő játékos a táblán már korábban elhelyezett malaczsetont helyettesíteni tud a saját betűiből, körönként egy alkalommal, amikor soron következik megteheti ezt a cserét. Még ebben a körben azonban vissza is kell helyeznie a megszerzett malaczsetont úgy, hogy saját új szavában felhasználja azt.

9. **Lerakható szavak szótára:**

A ByeBye online szótárban szereplő összes szó. A szótár nem tartalmaz nagybetűvel kezdődő szavakat és olyan rövidítéseket,

melyeket a helyesírás szerint csak ponttal lehet leírni (pld.: dr.), valamint az aposztrófot vagy kötőjelet tartalmazó szavakat. A szótárban találhatóak olyan idegen szavak is, amelyek a magyar nyelvnek már szerves részét alkotják. A szótár tartalmazza a zenei ábécés és szolmizációs hangokat, valamint számos kisbetűvel írt mozaikszót (pld.: tbc). Szótárt csak a helyesírás vagy szóhasználat ellenőrzésére szabad használni. Ha egy szó - a játékosok véleménye szerint - elfogadhatatlannak bizonyul, akkor az azt letevő játékos visszahozza a zsetonjait a tábláról és csak a következő körben folytathatja a játékot.

10. Mikor mondjuk, hogy ByeBye?

Ha egy játékosnak, miután rakott, 5, vagy annál kevesebb betűzsetonja marad, mielőtt a következő játékos letenné a következő szót, ki kell mondania, hogy ByeBye. Ezt addig kell megismételnie, míg teljesen el nem fogynak a betűi. Ha ezt elmulasztja, a következő körben kimarad.

11. A játék vége:

Ha egy játékos az összes zsetonját felhasználta, és abban a körben már mindenki rakott, a játék véget ér. A kiürült doboz tulajdonosa győzött, de ha az utolsó körben másoknak is sikerült megszabadulnia az összes betűzsetonjától, akkor ők is elsők lettek. A további sorrend úgy alakul, hogy akinek a legkevesebb zsetonja maradt, az a második és így tovább. A játéknak akkor is vége van, ha minden játszási lehetőség kimerült, vagy, ha minden játékos kétszer egymás után passzolt. Ilyenkor az nyer, akinek a legkevesebb betűje maradt.

12. Mikor rakhatunk egy körön belül kétszer, egymás után?

Az első körben mindenki csak egy szót rakhat le, függetlenül attól, hogy hány új szót alkotott ezzel a táblán!

Ha egy játékos - a játék folyamán - egyetlen szó lerakásával további kettő, vagy annál több új szót is alkot - összesen tehát minimum

hármat -, akkor még egyszer ő következik. Ebben az esetben a gondolkodási ideje is újraindul, de új malaczsetont már nem cserélhet. Amennyiben az új szó lerakásakor - ugyanebben a körben - ismét három, vagy ennél több értelmes szót alkotott, már nem rakhat újra.

Érdeemes figyelni, észben tartani, hogy a többi játékos milyen betűt nem rakott még le, különösen a játék végső fázisában lehet szükség erre. Az sem mindegy, hogy a nehezebben lerakható betűket mikor próbáljuk felhasználni, mert a játék utolsó köreiben már szinte lehetetlen - például - egy Y betűzsetont elhelyezni a táblán.

AZ ALAP TÁRSASJÁTÉK TARTALMAZ:

A játék folyamán is használható, **1db betűtartó dobozt**, melynek a teteje egyben egy négyzethálós alaplap is.

A magyar nyelvű **JÁTÉK** összesen **42db zsetont** tartalmaz: **A, Á, B, C, CS, D, E, É, F, G, GY, H, I, Í, J, K, L, LY, M, N, NY, O, Ó, Ö, Ő, P, R, S, SZ, T, TY, U, Ú, Ü, Ű, V, Y, Z, ZS** + 3db malaczsetont.

A társasjátékról bővebben a byebye.board.hu majd a www.byebye.hu honlapon tájékozódhat!

AKHATÓ KÉTBETŰS SZAVAK:

BE	DM	ÉR	HL	ÍV	LÓ	NYÍ	ŐK	SZI	U
BÉ	DÓ	ÉS	HM	ÍZ	LŐ	NYŐ	ŐN	SZÍ	U
BŐ	EB	ÉSZ	HÓ	JA	LX	NYŰ	ŐR	SZÓ	U
BÚ	EH	ÉV	HŐ	JÉ	MA	OÁ	ŐS	SZŐ	U
BŰ	EJ	FA	HU	JÓ	MG	OH	ŐSZ	SSZ	U
CD	EL	FF	HÚ	KÁ	MI	OK	ŐZ	SZÚ	U
CÉ	EN	FI	HŰ	KG	MM	OLY	PÁ	TE	U
CL	ÉG	FŐ	HŰ	KI	MP	ÓH	RÁ	TÉ	U
CM	EGY	FÚ	IÁ	KM	MŰ	ÓL	RE	TI	U
CO	ESZ	FŰ	ILY	KŐ	NA	ÓN	RÍ	TÓ	U
CT	EX	GÉ	IS	KP	NE	ÓV	RÓ	TŐ	U

	CSÓ	EZ	GÓ	ÍGY	KW	NÉ	ÖCS	SE	TSZ	U
	DB	ÉH	GYÍ	ÍJ	LA	NI	ÖL	SÍ	TÚ	U
	DE	ÉK	GYŰ	ÍM	LE	NM	ÖN	SÓ	TV	V
	DÉ	ÉL	HA	ÍN	LÉ	NO	ÖT	SS	TYŰ	V
	DG	ÉN	HÁ	ÍNY	LG	NÓ	ÖV	SZ	UH	Z
	DL	ÉP	HÍ	ÍR	LM			SZB		

TELJESÍTHETŐ KÉT BETŰS SZAVAK: AL, ÁL, AD, CSE, CSÓ, CSŐ, FÁ, GO, HI, JŐ, LÁ, NŰ, ÖT, PI, PÍ, PÚ, RÉ, VÍ

