

A "Szókra-tesz" fantázianevet 1991-ben a cogitoys sorozat Scrabble-vari játékában használtuk, aztán leállva a gyártással, átengedtük a használatát az MTTE versenyपालतájába bekerült 6x6-os játék-ra... Azóta a Táblajátékoson is követtük a névváltozást: "Scrabble-varik", ill. "Játék a betűkkel" és **a "Szókra-tesz" elnevezést továbbra is meghagyjuk az itt még "6x6"-nak nevezettnek...** (Az alábbiak: a már nem gyártott cogitoys-játék szabálygyűjteménye, változtatás nélkül átvéve, a "100 észjáték a cogitoys sorozatból" c. COGITORG-füzetből)

Játék a betűkkel (nyelvi társasjátékok)

A ⁴	A ⁴	A ⁴	Á ⁵	Á ⁵
E ³	E ³	E ³	É ⁵	É ⁵
O ⁵	Ö ⁶	Ö ⁶	Ő ⁷	U ⁶
Ú ⁸	Ú ⁸	Ű ⁹	I ⁴	I ³
B ⁵	C ⁶	C ⁶	D ⁷	F ⁶
G ⁴	G ⁴	H ⁹	J ⁸	K ⁵
L ⁴	L ⁴	M ⁵	N ⁴	N ⁴
P ⁶	R ⁵	S ⁴	S ⁴	Z ⁵
Z ⁵	V ⁵	T ³	T ³	T ³
T ³	Y ²	Y ²	Y ²	*



A táblákon is játszható nyelvi játékok közös jellemzője, hogy egy rendelkezésre álló betűkészletből, a keresztrejtvények kitöltési szabályai szerint, vízszintesen és függőlegesen minél több és minél hosszabb szavakat rakjanak ki a játékosok.

Javasolt alapkészlet:

Az ábrán látható 50 db-os betűkészletet két példányban, két eltérő színben javasolt elkészíteni. Ekkor a két-személyes (párbaj-) változatokban a betűválasztáshoz kapcsolódó szerencse-tényező lecsökkenthető...

A játéklemező 15x15-ös osztású. Kb. 100 db-os betűkészlethez ez biztosan elegendő. Ha pedig nehezíteni kívánjuk a játékot, akkor megállapodhatunk abban, hogy a játéklemező mely részeit nem fogjuk használni...

A betűk jobb felső sarkában a magyar nyelvbeni előfordulásukat becsülve, a kisebb érték jelez nagyobb gyakoriságot.

A betűjátékok néhány külföldi változatában (lásd. pl.: SCRABBLE) elterjedt a játéklemező egyes sorainak és pozícióinak kitüntetett (pl.: eltérő színezésű) jelölése. Ennek funkciója, hogy a megjelölt mezőpontokon elhelyezett betűk, vagy szavak pontértékei felszorozhatók.

Az első benyomásra érdekesnek ígérkező ötlet azonban, különösen többszemélyes partiknál, lelassíthatja a játékot. Többnyire torz értékeléshez is vezethet, hiszen egy "jó" helyre elhelyezett kétbetűs szó pontértéke így magasabb lehet, mint egy 8-10 betűs... Márpedig ez alapvetően nyelvi játék. (Ebben a játékban nem a jobb fejszámolónak, hanem a nagyobb szókincsű, nyelvi virtuóznak illene nyernie)

1. az alapjáték: Társas szókirakó (3-5 főre: 100 db-os betűkészlet, 15x15-ös játéklemező)

Az asztal lapja felé lefordított és összekevert betűkből a soron következő játékos 7 db betűt húz, amelyekből a legmagasabb pontértékű szót igyekezik a játéklemezőre, vagy függőlegesen, vagy vízszintesen felrakni.

A játékosok megegyezése szerint választható nehézségi fok szabályozható az egy "lépésben" kihúzható betűk számával: pl.: a kicsiknél 5 db, a profik között akár 12 db is.

A játékot számos változatban üzik, ezért a játék kezdetekor a versenyzőknek meg kell állapodniuk az elfogadható szóalkotásra, a pontozásra, az új betűk húzására alkalmazott szabályokban és nem utolsó sorban a felhasználható gondolkodási időben (esetleg annak mérésében is).

Szóalkotásban: Javasolt rögzíteni, hogy egy lépésben "csak" egy szó rakható a táblára, bár sokan játsszák a (hosszabb gondolkodást, ill. számolgotást igénylő) több szavas változatot is. Kiköthető pl.: a tulajdonnevek, rövidítések, indulatszavak, hangutánzó szavak, idegen szavak, stb., és (különösen szigorított esetben, profi játékosoknál gyakori) minden ragozott szóalak tiltása. Sok vita elkerülhető, ha a táblán lévő szavak előtagos-, utótagos-, vagy képzett kiegészítését akkor sem engedjük meg, ha azzal egészen új értelmű szó keletkezik.

Rögzíteni kell, hogy a már táblán volt szavak betűinek felhasználásakor esetlegesen "keletkező torlódások" szintén értelmes szavakat kell, hogy eredményezzenek.

Pontozásban: Felhasználhatók a betűlapokra festett (, a magyar nyelvbeni előfordulási gyakoriságot jelző) értékek, de sokak szerint a játék érdekessége nem csökken akkor sem, ha "csupán" az alkotott szó betűszámát pontozzuk.

Javasolt jelentékenyen értékelni a korábban táblára került betűk felhasználását. Pl. két alapváltozatban:

a./ tábláról felhasznált betűkért 20-20 pont, ehhez hozzáadva a húzott betűk gyakorisági pontértékeinek összegét,

b./ a kirakott szó betűszáma a négyzeten, úgy hogy a tábláról felhasznált betű(k) még 2(-2) pluszpontot is kap(nak), a négyzetre emelés előtt.

Az új betűk húzásának szabályai:

a./ a játékosok a fel nem használt betűiket "visszakeverik" a még fel nem használtak közé, így minden körben, mindegyik játékos 7 db (ettől eltérő megállapodás esetén 5-12 db) betűt fog húzni, vagy

b./ a játékosok megtartják fel nem használt betűiket és ha újra sorra kerülnek: kiegészítik azokat 7 db-ra.

A gondolkodási időt illető esetleges viták (türelmetlenségek) elkerülhetők, ha egy kb. 20-30 másodperces gondolkodási idő után a következő játékos (nem győzve kívárni hogy társa lerakja betűit) "lehúzza" saját új betűit. Ha további 20-30 másodperc is eltelt, a rákövetkező játékos is új betűket húz, majd így tovább. A hosszabban gondolkodó igen hamar újra sorra kerül és észre fogja venni, hogy versenytársai gondolkodási idejét megnövelve kerül újra és újra időzavarba.

Kevésbé udvarias, de nagyon hatékony módszer, ha a várakozók az asztal kopogtatásával jelzik, sok volt a gondolkodási idő: a soron következő kb.0,5-1 másodperces gyakorisággal halkán 10-20-at koppant az asztalon, majd a rákövetkező játékos kicsit már hangosabban koppant ugyancsak 10-20-at és így tovább...

2. Szókirakó, párbaj változata (10x10-es játékmezőn, 50+50 betűvel, 2 fő)

A versenyzők megállapodnak a megengedett szóalkotásra és pontozásra vonatkozó versenyszabályokban. Lényeges eleme a párbaj változatnak, hogy a játékosok ugyanazzal a betűkészlettel és kvázi azonos győzelmi eséllyel rendelkeznek.

A két színű, azonos tartalmú betűkészlet könnyen kétfelé osztható. Az egyik betűkészletet "írással felfelé" láthatóan, a másikat "írással lefelé" és összekeverve rakják le az asztalra. Felváltva hol az egyik, hol a másik versenyző húz "véletlenszerűen" 10 új betűt a letakart készletből és ugyanezt a 10 betűt választja ki ellenfele a másik betűkészletből.

Mindig a véletlen-húzó rakja le előbb a betűit, ezt követően ugyanabból a 10 db-os készletből rakhat ellenfele is. Majd az utóbb lerakó húzza a "véletlenszerűen választott" betűket és így tovább, összesen 4 körben. A 100 db-os készletből így max. 80 betűt rakhatnak le a 10x10-es táblára, azaz minden partiban legalább 20 betű (véletlenszerűen) nem lesz felhasználva.

3. 6X6 vízszintes-függőleges (papír, ceruza, 2-8 játékos)

Talán a legérdekesebb nyelvi játék. A játékosok egymással (többen körben) szemben ülve, úgy helyezkednek el, hogy a (pl. egy papírlapra rajzolt) 6x6-os négyzetrácsos játékmezejüket versenytársuk ne láthassa. Ezt követően sorban felváltva jogosultak egy-egy tetszőleges betűt mondani. Az elhangzott betűt mindegyik játékos a saját játékmezejébe a neki tetsző helyre írja be, arra törekedve, hogy azokból minél hosszabb értelmes szavakat alkossanak.

Fontos szabály: új betű akkor hangozhat el, ha a korábbiakat már mindegyik játékos felírta saját táblájára.

A parti akkor ér véget, amikor a 6x6-os játémezők megteltek (36 lépés). A partit az a játékos nyeri meg, akinek vízszintesen és függőlegesen a több és hosszabb értelmes szót sikerül kiraknia. Az elért pontérték a soronként és oszloponként kialakult szavak betűszámának négyzetre emelésével és összeadásával számítható ki. (Pl.: LAPSÓW: 13 pontot ér, mert LAP- 3 betűért 9, + SÓ- 2 betűért 4 pontot kap.)

4. Feladvány-párbaj (2 db, 6x6-os játémezőn, 100 db betűvel, 2 fő versenye)

Az előző 6X6-os játék párbajváltozata abban a formájában is érdekes, ha a versenyzők egy betűkészletből előre kiválasztják mind a 36 db felhasználható betűt. (Egyik húz, a másik ugyanazt választja.) Egy megállapodott gondolkodási idő alatt (pl. fél óra) a magasabb pontértéket elérő játékos bizonyosan "jobb" ellenfelénél - legalább is a parti időpontjában-, mert ebben a változatban azonosak a feltételek, a szerencsének nincsen szerepe.

5. Feladványjátékok (6x6-os játémezőn, 100 db betűvel, 1 fő próbatételei)

a./ a 100 db-os betűkészletből tetszése szerint válogathat ki a játékos 36 db betűt, amelyeket úgy kell a táblára helyeznie, hogy vízszintesen is és függőlegesen is 6-6 betűs értelmes szavakat alkossanak.

b./ ez, csak a legjobbaknak sikerülhet, ha csupán a fele, az 50 db-os betűkészletből válogathat...

c./ de próbálkozhat a "nyelvi zseni" vállalkozó véletlenszerűen választott 36 betűvel is...

6. Kirakó, rabló változata (15x15-ös játémezőn, 100 betűvel, 2-10 fő)

Lényeges eleme a rabló változatnak, hogy a játékosok eldöntik ugyan a lépésre következő sorrendjét és folyamatosan nyilvántartják, ki a soron következő játékos, de a lerakás joga elrabolható tőle.

A soron következő játékos 10 betűt fordít fel, minden versenyző által jól láthatóan, az összekevert és írásával az asztal lapja felé lefordított készletből.

A soron következő játékos vezeti az adott lépés licitjét.

Ha már saját maga kialakította (a véletlenszerűen választott készletből) lerakandó szavát, akkor hangosan 1-től 10-ig számol. Amikor a 10-et kimondja, egyszerre valamennyi játékos két keze kiterpesztett ujjaival jelzi saját kirakott szava betűszámát. (Aki lemarad, az az adott körből kiesik.)

A legnagyobb betűszámot mutató játékos jogosult a táblára rakni és így pontot szerezni. (A teljes -megegyezett szabályok szerint számított- pontértéket a lerakó játékos neve mellé kell könyvelni.)

Azonos betűszámot mutatók között elsőbbséget élvez a "lépő", azaz a licitet levezető játékos, utána (ha vannak az ő általa mutatottnál hosszabb szó kirakását ígérők) a lépésre következő sorrendje dönt.

Egy játék annyi körből áll, ahányszor a 100 db-os betűkészletből mindenki sorra kerülhet, mint "lépő-húzó", ill. előnyt élvező. (pl.:10 fő esetén 1, 3 fő esetén -visszarakott betűs változat- 4 kör.)

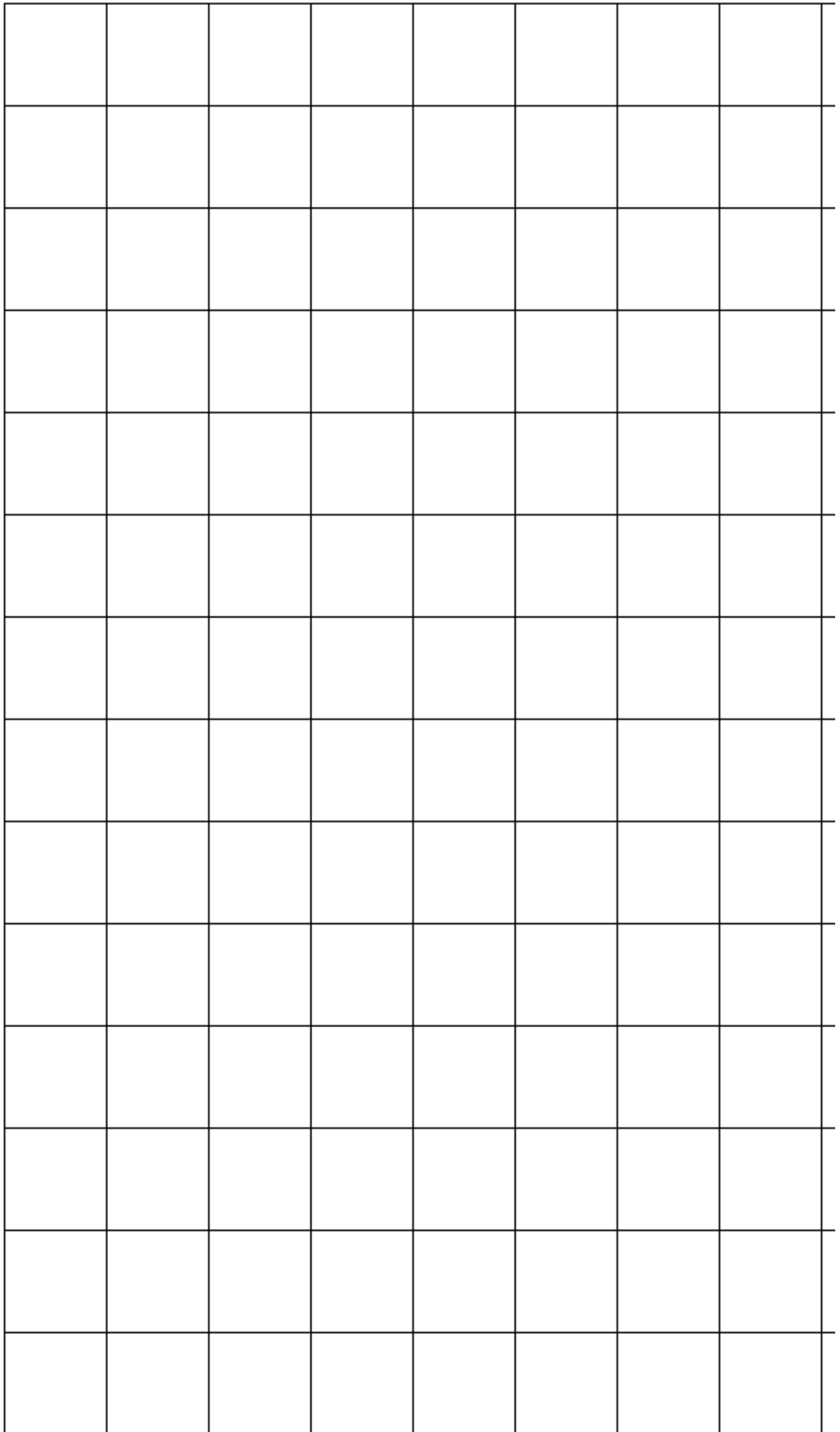
Fontos szabály:

Ha a verseny előtti (az elfogadható szóalkotásra vonatkozó) megegyezéssel ütköző szót rak ki a licitet megnyerő játékos, akkor a kirakott szó ugyan a táblán marad, de pontértéke negatív előjellel kerül a lerakó neve mellé.

Nyomtasd kartonra, vagy öntapadósra, hogy kartonra ragaszthasd.
A fél-táblát értelemszerűen kétszer..., de ha szerencsés vagy, akkor
találhatsz olyan négyzethálós („kocsmái”) terítőt, amelyen nem csúszkálnak el a bötük...

A ⁴	U ⁷	G ⁴	S ⁴
A ⁴	U ⁶	H ⁹	Z ⁵
A ⁴	U ⁸	J ⁸	Z ⁵
Á ⁵	Ü ⁸	K ⁵	Z ⁵
Á ⁵	Ü ⁹	L ⁴	V ⁵
E ³	I ⁴	L ⁴	T ³
E ³	Í ⁴	M ⁵	T ³
E ³	B ⁵	N ⁴	T ³
É ⁵	C ⁶	N ⁴	T ³
É ⁵	C ⁶	P ⁶	Y ²
O ⁵	D ⁷	R ⁵	Y ²
Ó ⁶	F ⁶	S ⁴	Y ²
Ö ⁶	G ⁴	S ⁴	✦

A ⁴	U ⁷	G ⁴	S ⁴
A ⁴	U ⁶	H ⁹	Z ⁵
A ⁴	U ⁸	J ⁸	Z ⁵
Á ⁵	Ü ⁸	K ⁵	Z ⁵
Á ⁵	Ü ⁹	L ⁴	V ⁵
E ³	I ⁴	L ⁴	T ³
E ³	Í ⁴	M ⁵	T ³
E ³	B ⁵	N ⁴	T ³
É ⁵	C ⁶	N ⁴	T ³
É ⁵	C ⁶	P ⁶	Y ²
O ⁵	D ⁷	R ⁵	Y ²
Ó ⁶	F ⁶	S ⁴	Y ²
Ö ⁶	G ⁴	S ⁴	✦

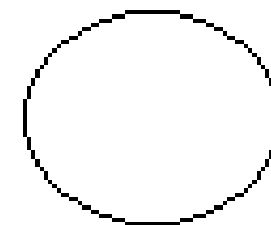


SZÓKRA-TESZT

A játékosok egymással (többen körben) szemben ülve, úgy helyezkednek el, hogy a 6x6-os négyzetrácsos játékmezejüket versenytársuk ne láthassa. Sorban felváltva jogosultak egy-egy tetszőleges betűt mondani. Az elhangzott betűt mindegyik játékos a saját játékmezejébe a neki tetsző helyre írja be, arra törekedve, hogy azokból minél hosszabb értelmes szavakat alkossanak.

Fontos szabály: új betű csak akkor hangozhat el, ha a korábbiakat már mindegyik játékos felvezette saját táblájára.

Ha betelt a 36 mező, akkor következik a pontozás. Mind vízszintesen, mind függőlegesen össze kell számolni az értelmesre sikeredett szavak pontértékeinek összegét. Egy-egy szó pontértéke, a szót alkotó betűk számának négyzete.

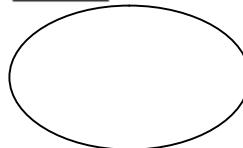


SZÓKRA-TESZ

2-6 játékos körben ülve, egymás előtt takarva...

A játékosok sorban felváltva jogosultak egy-egy tetszőleges betűt mondani. Az elhangzott betűt mindegyik játékos a saját játéktáblájára a neki tetsző helyre írja be, arra törekedve, hogy azokból minél hosszabb értelmes szavakat alkossanak. Fontos szabály: új betű csak akkor hangozhat el, ha a korábbiakat már mindegyik játékos felvezette saját táblájára. Ha betelt a 36 mező, akkor következik a pontozás. Mind vízszintesen, mind függőlegesen össze kell számolni az értelmesre sikeredett szavak pontértékeinek összegét. Egy-egy szó pontértéke = a szót alkotó betűk számának négyzete. ¶





SZÓKRA-TESZ feladványmegoldó versenylap

(név) _____

K	O	N	O	K	E	25
U	B	U	L	R	S	16
T	O	L	L	A	T	36
A	Á	L	Ó	G	E	9
T	S	Á	T	O	R	25
Ó	Ó	Z	O	N	T	25
36	25	36	25	25	16	

Lásd a kitöltött mintát!
 Soronként és oszloponként egy-egy szó,
 a leghosszabb számít, aminek a pontértéke a
 betűszám négyzete.
 Tehát a 4-betűs ESTE 16 pontot, illetve a 3-
 betűs LÓG 9 pontot ér.
 (Max. elérhető pontszám $12 \times 6 \times 6 = 432$)

Adott 36 betű, van két munka-táblád a variáláshoz, de
az alsó tisztázati táblában már tilos javítani!

Olvashatatlan, vagy javított betű mezejét az értékelő „X”-el kihúzza.

E E E É É A
A A Á O I Í
Ó U Ú Ű O B
D C S N T G
Y Y K T G R
M M L L S Z

Nem megadott, vagy az
 adottakból több betű
 felhasználása az összértéket
 kinullázza.

						—
						—
						—
						—
						—
						—
						—
						—
						—

Forrás: Nagylaci (<http://jatektan.hu>)

SZÓKRA-TESZ feladványmegoldó versenylap

(név) _____

K	O	N	O	K	E	25
U	B	U	L	R	S	16
T	O	L	L	A	T	36
A	Á	L	Ó	G	E	9
T	S	Á	T	O	R	25
Ó	Ó	Z	O	N	T	25
36	25	36	25	25	16	

Lásd a kitöltött mintát!
 Soronként és oszloponként egy-egy szó,
 a leghosszabb számít, aminek a pontértéke a
 betűszám négyzete.
 Tehát a 4-betűs ESTE 16 pontot, illetve a 3-
 betűs LÓG 9 pontot ér.
 (Max. elérhető pontszám $12 \times 6 \times 6 = 432$)

Adott 36 betű, van két munka-táblád a variáláshoz, de
az alsó tisztázati táblában már tilos javítani!

Olvashatatlan, vagy javított betű mezejét az értékelő „X”-el kihúzza.

E E E É É A
A A Á O I Í
Ó U Ú Ű O B
D C S N T G
Y Y K T G R
M M L L S Z

Nem megadott, vagy az
 adottakból több betű
 felhasználása az összértéket
 kinullázza.

						—
						—
						—
						—
						—
						—
						—
						—
						—

Forrás: Nagylaci (<http://jatektan.hu>)

K	O	N	K	E	25	
U	B	U	L	R	S	16
T	O	L	A	T	36	
A	Á	L	Ó	G	E	9
T	S	Á	T	O	R	25
Ó	Ó	Z	O	N	T	25
36	25	36	25	25	16	

Lásd a kitöltött mintát!

Soronként és oszloponként egy-egy szó, a leghosszabb számít, aminek a pontértéke a betűszám négyzete.

Tehát a 4-betűs ESTE 16 pontot, illetve a 3-betűs LÓG 9 pontot ér.

(Max. elérhető pontszám $12 \times 6 \times 6 = 432$)

Adott 36 betű, van két munka-táblád a variáláshoz, de **az alsó tisztázati táblában már tilos javítani!**

Olvashatatlan, vagy javított betű mezejét az értékelő „X”-el kihúzza.

E E E É É A
A A Á O I Í
Ó U Ú Ū O B
D C S N T G
Y Y K T G R
M M L L S Z

Nem megadott, vagy az adottakból több betű felhasználása az összetételeket kinullázza.
