

## Djeco: **Bla-bla-bla** - 3 asszociációs kártyajáték egy játékban!

**DJ08462**

Ajánlott életkor:	7-99
Játékosok száma:	3-5... sok fő
A doboz tartalma:	240 kártya, egy dobókocka
A játék célja:	a legtöbb kártyát megszerezni

**A játék előkészülete:** a játék kezdetekor döntsük el, hogy időre játszunk (a meghatározott idő leteltével az a játékos nyer, akinél a legtöbb kártya van), vagy pontokat gyűjtünk (ilyenkor közösen állapodjunk meg abban a pontszámban, mely a győzelemhez 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 ő lesz a bírása. 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 bírása 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 bírása a tehenes kártyát fordítja fel, akkor a játékosok asszociálhatnak a tejre – a tehén 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 játékosársának a legszellemesebb, legtalálóbb 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 ő lesz a játékkör bírása.

**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: gyümölcstálat és rágózó lányt ábrázoló kártya

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

Ily módon mindenki elmondja a saját történetét. A játékkör bírása dönt, kié volt a legszellemesebb történet. A győztes újból megkapja a játékkör bírásától 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 ő lesz a következő játékkör bírása.

**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!