

- c) A játékosoknak addig kell várniuk a Bla-blára ütéssel, amíg mindkét lap egyszerre nem jelenik meg.  
d) Ha a Bla-bla ugyanazt a hangot játszotta le kétszer, a játékosoknak 2 ugyanolyan lapot kell felfordítva látniuk ahhoz, hogy a gépre üthessenek.

8. Akinek sikerül legelőször (helyesen) a Bla-blára ütni, az az asztalon található összes képpel felfelé kijátszott lapot megnyeri. A megnyert lapokat a húzópaklijába teszi.  
9. Ha egy játékos véletlenül rosszkor csap rá a Bla-blára, büntetésből a saját húzópaklijából egy-egy lapot kell adnia minden játékosnak.  
10. A nyertes játékos lesz a Felvevő a következő körben.  
11. Amikor egy játékos az utolsó lapját is kijátszotta a képpel felfelé fordított paklijára, még mindig van lehetősége rácsapnia a Bla-blára, hogy megnyerje a kört! Ez esetben a játék továbbfolytatható. Ha nem sikerül megnyernie a kört, a játék véget ér.  
12. A játékosok összeszámolják a lapjaikat. Az nyer, akinek a legtöbb lapot sikerült begyűjtenie.

#### Játékvariációk:

**Játék a nevekkel:** A Bla-blára egy hangot és egy játékos nevét vesszük fel. Amikor a lejátszott hangnak megfelelő lap odakerül felfordítva a megfelelő játékos elé, a játékosok igyekeznek a lehető leggyorsabban a Bla-blára ütni, hogy megnyerjék a kört.

**Yackety Smack extrém:** Ha öt vagy több játékos játszik, a Bla-blára három hangot vegyünk fel az eddigi kettő helyett, így 3 megfelelő lapnak kell felfordítva látszania ahhoz, hogy a játékosok a Bla-blára üthessenek.

3. Mielőtt a játék elkezdődne, nézzétek meg, miféle hangokkal lehet a különböző kártyákra utalni (ld. a lapokat bemutató képen).



**Énekes:**  
Énekelj: „Lá-lá-lááá!”,  
vagy utánozd az üvegtörés hangját: „Trr”!



**Karate kölyök:**  
Üvölts, mint egy nindzsa: „Hííí-já!”,  
vagy utánozd a fa törését: „Reccs”!



**Nyálka:**  
Nyálkás loccsanás,  
buggyanás, fröccsenés.



**Szabadon választható:**  
Legyél kreatív, és mondj rá bármit  
a Bla-blára, ami az eszedbe jut!

#### A játék menete:

1. A legfiatalabb játékos mondja először a Bla-blára a hangot, ő lesz az első „Felvevő”. A játék során a játékosok egymást követik a „Felvevő” szerepében.
2. A Felvevő kiválaszt két hangot a négyből (Énekes, Karate kölyök, Nyálka, Szabadon választható hang), és ezeknek a hangját rámondja a Bla-blára. Ahhoz, hogy fel tudja venni a hangot, nyomva kell tartania a Bla-bla oldalán lévő piros gombot.
  - a) Dönthetsz úgy is, hogy ugyanazt a hangot mondod kétszer egymás után a Bla-blára. Például „Hííí-já! Hííí-já!”
  - b) A Szabadon választható hangot egy körben csak egyfajta hang jelölheti. Ha például a beszélő úgy dönt, hogy a „Múúú” hangot választja, akkor abban a körben végig a „Múúú” hang tartozik ehhez a laphoz.

**Yackety Smack!**  
Mondd rá, lásd meg, üsd le!

2–6 játékos részére, 6 éves kor felett

Hííí-já! Lá-lá-lááá!, Fröccs! A verseny már folyik a Yackety Smackben! Vedd fel a saját ötletes hangodat a Bla-blára! Légy te az első, aki észreveszi a hangoknak megfelelő lapokat! Nyerd meg a kört, gyűjtsd be a lapokat, és sze-rezd meg a Bla-blát, hogy a te mókás hangjaid zengjék be a szobát a következő körben!

**Tartalom:** 1 Bla-bla (hangrögzítő szerkezet)  
60 Yackety Smack kártya (15 mindegyik fajtából)

**A játék célja:** Te gyűjtsd össze a legtöbb kártyát!

#### Előkészületek:

**Megjegyzés:** Az első játék előtt a Bla-bla alján lévő lapocskát húzd ki, hogy az elemek működésbe lépjenek.

**1. 2 játékos esetén:** Vegyetek ki a játékból egy tet- szölegesen választott színű kártyakészletet, plusz egy darab más színű kártyát (pl. vegyetek ki az összes kék lapot, plusz egy piros lapot). Így tehát 44 lappal fogtok játszani.

**3–6 játékos esetén:** Az összes kártyával játszotok.

**2.** Keverjétek meg a lapokat, és képpel lefelé fordítva osszatok ki minden játékosnak egyenlő számú kártyát.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30./B  
w.gemklub.hu



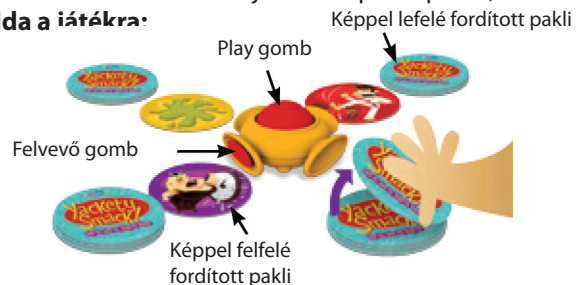
Figyelem!  
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részér  
Fulladásveszély!  
Származási hely: Kína  
Gyártó: ThinkFun

3. A Felvevő elhelyezi a Bla-blát egy mindenki számára elérhető helyre, és megnyomja a Play gombot, hogy mindenki hallhassa a két felvett hangot.

4. A Felvevő kezd azzal, hogy egy lapot felfordít a saját képpel lefelé fordított paklijából, és elhelyezi egy külön saját pakliba, képpel felfelé fordítva. Ezután a következő játékos van a soron: a húzópaklijáról ő is felfordítja és képpel felfelé leteszi maga elé, egy saját pakliba a legfelső lapját. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást.

5. A kártyákat a többi játékos felé kell felfordítani, hogy a felfordító játékos ne lássa előbb a rajtuk szereplő képeket, mint a többiek.

#### Példa a játékra:



6. A játékosok tovább folytatják a legfelső lapok felfordítását, és ezeket a lapokat az előttük lévő, képpel felfelé fordított paklira rakosgatják.

7. Amint egyszerre felfordított állapotba kerül két olyan lap, amelyekre a felvett hangok utaltak, elindul a verseny a Bla-blára ütésért.

#### Megjegyzés:

- a) A lapok sorrendjének nem kell egyeznie a lejátszott hangok sorrendjével.
- b) A két lapnak 2 különböző képpel felfelé fordított pakli tetején kell látszódnia.



3.

Mielőtt a játék elkezdődne, nézzétek meg, miféle hangokkal lehet a különböző kártyáképekre utalni (ld. a lapokat bemutató képen).



**Énekes:**

Énekelj: „Lá-lá-lááá!”,  
vagy utánozd az üvegtörés hangját: „Trr”!



**Karate kölyök:**

Üvölsz, mint egy nindzsa: „Hííí-já!”,  
vagy utánozd a fa törését: „Reccs”!



**Nyálka:**

Nyálkás loccsanás,  
buggyanás, fröccsenés.



**Szabadon választható:**

Legyél kreatív, és mondd rá bármit  
a Bla-blára, ami az eszedbe jut!

**A játék menete:**

1. A legfiatalabb játékos mondja először a Bla-blára a hangot, ő lesz az első „Felvevő”. A játék során a játékosok egymást követik a „Felvevő” szerepében.

2. A Felvevő kiválaszt két hangot a négyből (Énekes, Karate kölyök, Nyálka, Szabadon választható hang), és ezeknek a hangját rámondja a Bla-blára. Ahhoz, hogy fel tudja venni a hangot, nyomva kell tartania a Bla-bla oldalán lévő piros gombot.

- a) Dönthetsz úgy is, hogy ugyanazt a hangot mondd kétszer egymás után a Bla-blára. Például „Hííí-já! Hííí-já!”
- b) A Szabadon választható hangot egy körben csak egyfajta hang jelölheti. Ha például a beszélő úgy dönt, hogy a „Múúú” hangot választja, akkor abban a körben végig a „Múúú” hang tartozik ehhez a laphoz.

- c) A játékosoknak addig kell várniuk a Bla-blára ütéssel, amíg mindkét lap egyszerre nem jelenik meg..
- d) Ha a Bla-bla ugyanazt a hangot játszotta le kétszer, a játékosoknak 2 ugyanolyan lapot kell felfordítva látniuk ahhoz, hogy a gépre üthessenek.

8. Akinek sikerül legelőször (helyesen) a Bla-blára ütni, az az asztalon található összes képpel felfelé kijátszott lapot megnyeri. A megnyert lapokat a húzópaklijába teszi.

9. Ha egy játékos véletlenül rosszkor csap rá a Bla-blára, büntetésből a saját húzópaklijából egy-egy lapot kell adnia minden játékosnak.

10. A nyertes játékos lesz a Felvevő a következő körben.

11. Amikor egy játékos az utolsó lapját is kijátszotta a képpel felfelé fordított paklijára, még mindig van lehetősége rácsapnia a Bla-blára, hogy megnyerje a kört! Ez esetben a játék továbbfolytatható. Ha nem sikerül megnyernie a kört, a játék véget ér.

12. A játékosok összeszámolják a lapjaikat. Az nyer, akinek a legtöbb lapot sikerült begyűjtenie.

**Játékvariációk:**

**Játék a nevekkel:** A Bla-blára egy hangot és egy játékos nevét vesszük fel. Amikor a lejátszott hangnak megfelelő lap odakerül felfordítva a megfelelő játékos elé, a játékosok igyekeznek a lehető leggyorsabban a Bla-blára ütni, hogy megnyerjék a kört.

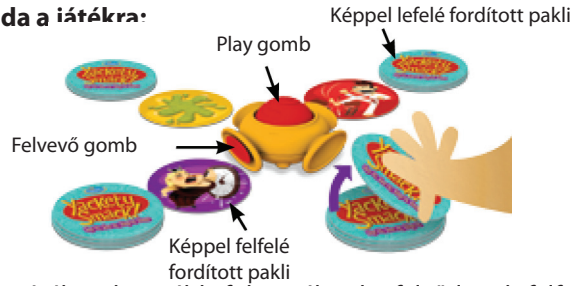
**Yackety Smack extrém:** Ha öt vagy több játékos játszik, a Bla-blára három hangot vegyünk fel az eddigi kettő helyett, így 3 megfelelő lapnak kell felfordítva látszania ahhoz, hogy a játékosok a Bla-blára üthessenek.

3. A Felvevő elhelyezi a Bla-blát egy mindenki számára elérhető helyre, és megnyomja a Play gombot, hogy mindenki hallhassa a két felvett hangot.

4. A Felvevő kezd azzal, hogy egy lapot felfordít a saját képpel lefelé fordított paklijából, és elhelyezi egy külön saját pakliba, képpel felfelé fordítva. Ezután a következő játékos van a soron: a húzópaklijáról ő is felfordítja és képpel felfelé leteszi maga elé, egy saját pakliba a legfelső lapját. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást.

5. A kártyákat a többi játékos felé kell felfordítani, hogy a felfordító játékos ne lássa előbb a rajtuk szereplő képeket, mint a többiek.

**Példa a játékra:**



6. A játékosok tovább folytatják a legfelső lapok felfordítását, és ezeket a lapokat az előttük lévő, képpel felfelé fordított paklira rakosgatják.

7. Amint egyszerre felfordított állapotba kerül két olyan lap, amelyekre a felvett hangok utaltak, elindul a verseny a Bla-blára ütésért.

**Megjegyzés:**

- a) A lapok sorrendjének nem kell egyeznie a lejátszott hangok sorrendjével.
- b) A két lapnak 2 különböző képpel felfelé fordított pakli tetején kell látszódnia.



2-6 játékos részére, 6 éves kor felett

Hííí-já! Lá-lá-lááá!, Fröccs! A verseny már folyik a Yackety Smackben! Vedd fel a saját ötletes hangodat a Bla-blára! Légy te az első, aki észreveszi a hangoknak megfelelő lapokat! Nyerd meg a kört, gyűjtsd be a lapokat, és sze-rezd meg a Bla-blát, hogy a te mókás hangjaid zengjék be a szobát a következő körben!

**Tartalom:** 1 Bla-bla (hangrögzítő szerkezet)  
60 Yackety Smack kártya (15 mindegyik fajtából)

**A játék célja:** Te gyűjtsd össze a legtöbb kártyát!

**Előkészületek:**

**Megjegyzés:** Az első játék előtt a Bla-bla alján lévő lapocskát húzd ki, hogy az elemek működésbe lépjenek.

1. **2 játékos esetén:** Vegyetek ki a játékból egy tet- szölegesen választott színű kártyakészletet, plusz egy darab más színű kártyát (pl. vegyetek ki az összes kék lapot, plusz egy piros lapot). Így tehát 44 lappal fogtok játszani.

3-6 játékos esetén: Az összes kártyával játsszatok.

2. Keverjétek meg a lapokat, és képpel lefelé fordítva osszatok ki minden játékosnak egyenlő számú kártyát.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30./B  
w.gemklub.hu



Figyelem!  
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részér  
Fulladásveszély!  
Szarmazási hely: Kína  
Gyártó: ThinkFun