

Wiek: 9+
Liczba graczy: 2-5
Czas trwania: 10-25 minut



Cele i warunki wstępne

Poznanie poprzez zabawę wszystkich trzech form najważniejszych czasowników mocnych i mieszanych. Znajomość tych form czasowników nie jest obowiązkowa i nie daje przewagi w grze.

Zawartość gry

Instrukcja gry | 74 (+2) kart do gry

Odmiany kart

Talia składa się z 68 kart z trzema formami czasowników i 6 jokerów. Formy czasownikowe podzielone są na 16 grup w czterech głównych kategoriach:

S	(S1 – S5)	gelb	Short (krótka podkreślona samogłoska)
L	(L1 – L4)	blau	Long (długa podkreślona samogłoska)
D	(D1 – D2)	rot	Diphthong (podwójna samogłoska)
C	(C1 – C2)	grün	Crazy verbs (nieuregulowany)

lead	led	led
read	read	read
blead	blad	blad
feed	fed	fed
meat	meat	meat
shoot	shot	shot

Każda karta przedstawia wszystkie czasowniki należące do danej grupy (np. L1). Jeden z czasowników jest zaznaczony na określony kolor.

Jeśli na przykład trzy formy czasownika **lead - led - led** są zaznaczone na niebiesko, masz przed sobą „kartę lead”.

Zwycięzca

Pierwszy gracz, któremu nie pozostały żadne karty w ręce, wygrywa.

Jak grać

Początek gry

Od 2 do 5 graczy siada przy stole z wystarczającą ilością miejsca na rozłożenie dużej ilości kart. Karty są dobrze potasowane.

Wariant: Aby skrócić czas gry, można użyć mniejszej liczby kart. Można to zrobić poprzez usunięcie wszystkich kart z jednej lub więcej grup (tego samego koloru).

Każdy gracz otrzymuje osiem kart. Pozostałe karty układają się zakryte w stosie na środku stołu. Karty w ręku nie mogą być znane innym graczom.

Rozpoczyna najstarszy zawodnik (gracz A). Kolejność ustalana jest zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Fazy gry

FAZA 1 - otrzymanie karty

Gracz A pyta innego gracza o konkretną kartę, którą chciałby otrzymać (patrz Faza 2).

Czyniąc to, nazywa wszystkie trzy formy czasownika i odpowiadającą im grupę, np: Czy masz kartę „lead - led - led, L1?” Albo po angielsku „Do you have (Have you got) lead-led-led, L1?” Jeśli pytany ma w ręku kartę „led”, musi ją oddać graczowi A. Jeśli jej nie ma, mówi o tym i gracz A bierze wierzchnią kartę z talii. O jokera nie można prosić.

FAZA 2 - wyłożenie, dołożenie, wymiana jokera

Jeśli gracz A ma 3 karty z tej samej grupy (Triple), może je rozłożyć, widocznie dla graczy. Maksymalnie dwie karty z grupy mogą być jokerami. Wykładając karty, gracz jeszcze raz wymienia wszystkie trzy formy wyróżnionego czasownika.

Każdy gracz, który wyłożył już swoje karty, może umieścić odpowiednie karty na sobie lub na kartach innych graczy, gdy nadejdzie jego kolej.

Wszystkie trzy formy wyróżnionego czasownika są wypowiedane ponownie po wyłożeniu kart.

Podobnie w Fазie 2 gracz może wymienić jokery położone na stole na pasujące karty czasowników, niezależnie od tego, kto ma jokery.

Gdy gracz sygnalizuje, że zakończył swoją turę, następuje kolej następnego gracza. Żaden z graczy nie jest zobowiązany do wykładania kart w każdej rundzie.

Wariant: aby utrudnić grę, można zmienić podstawową zasadę - wówczas jokery można wymieniać, ale nie można manipulować innymi kartami. Ta opcja wymaga znacznie więcej uwagi.

Wariant: podczas układania kart należy wprowadzić tłumaczenie wyróżnionego czasownika.

Cechy i wskazówki

- O kartę, która właśnie zmieniła właściciela, można się dopiero w następnej rundzie zapytać.
- Jeśli gra tylko dwóch graczy, obowiązują następujące zasady: Gdy tylko jednemu z graczy pozostaną w ręku trzy lub mniej kart, można dobrać nową kartę z talii bez konieczności wzajemnego pytania.
- Na niektórych kartach poszczególne samogłoski są wyróżnione kolorem. Samogłoski te odbiegają od ogólnego wzorca tworzenia grupy czasownikowej. Grupy czasowników w D3 i L4 nie brzmią rytmicznie. C1 i C2 zawierają złożone czasowniki nieregularne.
- Znaki transkrypcji fonetycznej (u góry po lewej) odnoszą się do akcentowanej samogłoski i końcówki czasownika właściwej dla danej grupy. Nie pełnią one żadnej funkcji w grze.