

**GRY POD
RÓŻNE**



SŁÓWKA

TO LEPSZE NIŻ KRZYŻÓWKA!



Autor gry: Jacek Szczap

od 8 lat

Gra słowna dla 2-4 graczy

GRANNA

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



42 żetony

- po 3 kartoniki z literami: →



notes i ołówek

- po 2 kartoniki z literami: →



- po 1 kartoniku z literami: →



instrukcja

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Planszę należy rozłożyć na środku stołu tak, by wszyscy gracze mieli do niej swobodny dostęp. Żetony z literami połóżcie zakryte na stole i wymieszajcie. Gracze losują kolejno po jednym żetonie. Osoba, która wylosuje literę znajdującą się najbliższej początku alfabetu, zaczyna grę (następni gracze wykonują swoje ruchy w kolejności zgodnej z kierunkiem obrotu wskazówek zegara).

Użyte w tym ruchu żetony wracają na środek stołu.

Rozpoczynający grę losuje jeszcze jeden żeton, który kładzie odkryty na planszy – na polu START. Następnie każdy z graczy losuje po 6 żetonów i – nie pokazując ich innym graczom – układa za swoją zasłonką.

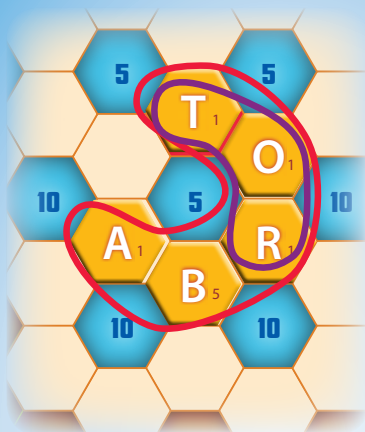
PRZEBIEG GRY

W jednej kolejce gracz może położyć (wyłącznie na jasnych polach) od 1 do 6 liter. Następnie wskazuje i odczytuje ułożone przez siebie słowo.

UKŁADANIE I ODCZYTYWANIE SŁÓW

- Wszystkie żetony położone na planszy w jednej kolejce muszą wchodzić w skład słowa odczytywanego przez gracza.
- W danej kolejce gracz może ułożyć tylko jedno słowo.
- W każdym układanym słowie musi znaleźć się co najmniej jedna litera, która już leży na planszy (w słowie osoby rozpoczynającej grę – litera z pola START).
- Każdy kładziony na planszy żeton musi przylegać bokiem do żetonu już leżącego na planszy. Słowo odczytuje się, wskazując jednocześnie żetony, które je tworzą.
- Każdy żeton może być tylko raz użyty w odczytywanym słowie.
- Słowo może zawierać cały wyraz ułożony wcześniej przez innego gracza lub część tego wyrazu.

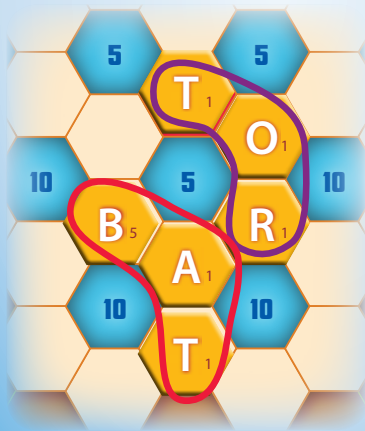
Przykład 1.



Dobrze

● I gracz: TOR

● II gracz: TORBA



Źle

● I gracz: TOR

● II gracz: BAT



Przykład 2.

- I gracz: KONI
- II gracz: KONIE
- III gracz: KONIEC

Punkty przyznaje się za wyrazy polskie, będące dowolną częścią mowy, w dowolnej formie i dowolnie odmienione. Układane wyrazy nie mogą być jednak nazwami własnymi – nie są więc punktowane słowa wymagające zapisu wielką literą.

Liczy się pierwsze odczytane słowo. Gdy już po odczytaniu wyrazu gracz zauważy, że w tym ruchu mógł ułożyć słowo wyżej punktowane, poprawka nie zostaje uwzględniona.

Poprawność tworzonych wyrazów może być weryfikowana (na podstawie słownika) przez innych graczy. Jeśli gracz zrobi błąd ortograficzny, nieprawidłowo odmieni wyraz, utworzy słowo nieistniejące lub ułoży wyraz z przestawionymi literami, zdejmuje żetony położone w tym ruchu i układa je z powrotem za swoją zasłonką, a jego kolejka przepada. Uwaga! Żądanie weryfikacji poprawności musi odbyć się tuż po ułożeniu wyrazu na planszy. Jeżeli następny gracz już zdążył wykonać ruch, czyli położył swoje żetony na planszy, błędne słowo zostaje zaliczone.

Po odczytaniu słowa gracz losuje ze środka stołu tyle żetonów, ile położył na planszy. Po skończonym ruchu powinien mieć za swoją zasłonką 6 żetonów.

WYMIANA LITER

Gracz może zrezygnować z ruchu, by wymienić dowolną liczbę swoich żetonów (od 1 do 6) na inne – z puli liter, która znajduje się na środku stołu.

Aby wymienić żetony, należy:

- zgłosić liczbę wymienionych żetonów,
- odłożyć je na bok,
- wylosować z puli nowe żetony – w odpowiedniej liczbie,
- mieszać wymieniane żetony z tymi, które znajdują się w puli na środku stołu.

LICZENIE PUNKTÓW

Po odczytaniu i wskazaniu słowa gracz liczy i zapisuje zdobyte punkty: za słowo oraz za otoczenie pola bonusowego.

Punkty za słowo

Dodajemy punkty znajdujące się na wszystkich żetonach liter występujących w wyrazie ułożonym przez gracza.

Punkty za otoczenie pola bonusowego

Na każdym polu bonusowym wskazana jest określona liczba punktów. Gracz, który otoczy literami takie pole (lub pola) ze wszystkich stron, do punktów za słowo dolicza punkty znajdujące się na danym polu (lub polach).

Można wykonać taki ruch, który doprowadzi do otoczenia dwóch lub trzech pól bonusowych jednocześnie!



Przykład 3.

● I gracz:

$N_1 + O_1 + \dot{Z}_8 + Y_3 + K_1$
= 14 punktów

● II gracz:

$\dot{Z}_8 + O_1 + N_1 + K_1 + I_1 + L_2$
= 14 punktów
+ 10 punktów
za otoczenie
poła bonusowego
= 24 punkty

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się w momencie, gdy zakryte zostaną wszystkie jasne pola lub gdy w dwóch następujących po sobie kolejkach żaden z graczy nie położy na planszy ani jednego żetonu.

Wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej punktów.

W przypadku remisu wygrywa gracz, który stworzył najwyżej punktowane słowo.

**GRY POD
RÓŻNE**



SŁÓWKA

TO LEPSZE NIŻ KRZYŻÓWKA!

Polecamy inne gry z serii!



Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz zgłosić reklamację e-mailem – na adres: service@granna.pl. Nie zapomnij podać swojego imienia, nazwiska i adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeżeli chcesz otrzymywać drogą mailową wiadomości o nowościach, wyślij e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Projekt serii: Brandy Design,
projekt planszy: Gerard Lepianka,
design: Sławomir Bejda,
ilustracja: Maciej Szymanowicz

patronat:

www.granna.pl
www.sklep.granna.pl

Poznaj Świat
MIESIĘCZNIK

GRANNA

00217/3