

Krzyżówka



Krzyżówka

Słowna gra towarzyska dla 2 do 4 graczy.

W skład gry wchodzi:

- Dwustronna plansza do gry
- 90 okrągłych kartoników z literami
- 4 parawany - osłonki
- Notes do zapisywania wyników

Przygotowanie do gry:

1. Wybór planszy do gry. Polecamy planszę z mniejszą liczbą pól, jeżeli w rozgrywce bierze udział 2 graczy. Przy większej liczbie zawodników warto wybrać dużą planszę.
2. Przygotowanie kartoników. Wszystkie kartoniki powinny być rozłożone na stole literkami do dołu.

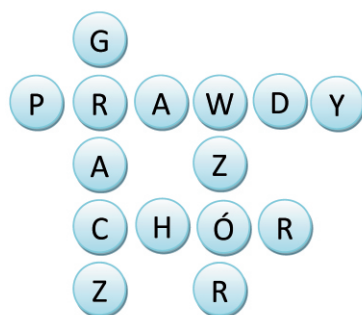
3. Ustalenie kolejności grania. W tym celu, każdy z zawodników losuje jeden kartonik z literą; decyduje kolejność wylosowanych liter w alfabecie.
4. Losowanie liter. Każdy z graczy losuje 7 liter i umieszcza je za swoim parawanem, tak aby inni zawodnicy nie mogli zobaczyć wylosowanych liter.
5. Jeden z graczy losuje jedną dodatkową literę i umieszcza ją na centralnym, żółtym polu.

Zasady gry

Gra polega na układaniu wyrazów z wylosowanych liter. Zwycięża gracz, który zdobędzie największą liczbę punktów. Wyrazy układa się tylko pionowo lub poziomo, tak jak w klasycznej krzyżówce. Układane wyrazy powinny krzyżować się ze sobą w taki sposób, aby każda dołożona litera jednoznacznie określała do jakiego wyrazu należy.

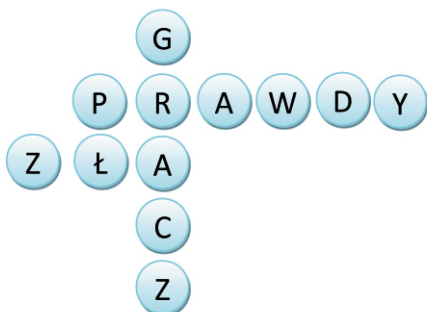
PRZYKŁAD I

Ułożenie prawidłowe



PRZYKŁAD II

Ułożenie nieprawidłowe (nie ma wyrazu PŁ)!



Podczas jednej rundy gracz może ułożyć tylko jeden wyraz składający się z co najmniej 2 liter. Tworzone wyrazy mogą być: rzeczownikami, czasownikami, przymiotnikami, zaimkami, przyimkami, liczebnikami, przysłówkami we wszystkich możliwych formach gramatycznych występujących w języku polskim. Ułożone wyrazy nie mogą być nazwami własnymi, np. imionami lub nazwami geograficznymi, chyba, że zawodnicy umówią się na początku gry, że dopuszczają takie wyrazy. We wszystkich spornych kwestiach pomocą służy słownik języka polskiego. Pierwszy gracz układa wyraz z wylosowanych przez siebie liter i układa go w ten sposób, aby w skład wyrazu wchodziła litera umieszczona w centralnym punkcie planszy. Następnie odczytuje wyraz oraz liczy i zapisuje punkty.

UWAGA! Każdej literze przypisana jest wartość liczbowa. Sumę wartości poszczególnych liter w wyrazie zapisujemy, jako punkty dla gracza zdobyte w jednym

ruchu.

UWAGA! *Zaleca się zapisywanie kolejnych wyrazów i odpowiadających im punktów – w przypadku sytuacji spornych pozwoli to na odtworzenie rozgrywki.*

Gracz po swoim ruchu losuje tyle liter, ile wyłożył na planszę, tak aby zawsze miał 7 liter do dyspozycji. Następni zawodnicy układają wyrazy w ten sposób, aby wykorzystać chociaż jedną z liter, która znajduje się na planszy. Gracz może do ułożenia nowego wyrazu wykorzystać wyraz wcześniej ułożony i odczytany, jeżeli dołoży co najmniej jedną literę.

Np. Na planszy ułożony jest wyraz GRA – 7 pkt. Gracz dokłada tylko jedną literę M i odczytuje GRAM – 9 pkt. Następny gracz dokłada literę Y i odczytuje GRAMY - 11 pkt.

Gracz może zrezygnować z układania wyrazu w swojej kolejce i w zamian wymienić swoje kartoniki. Maksymalnie można wymienić 4 litery.

W sytuacji, gdy gracz zrobi błąd ortograficzny lub utworzy słowo, którego nie ma w języku polskim, zmuszony jest do zdjęcia słowa z planszy i traci prawo do ruchu w następnej kolejce.

UWAGA! *Jeżeli gracze zauważą błąd dopiero po ruchu następnego gracza, wówczas wyraz z błędem pozostaje na planszy i punkty za błędny wyraz zostają graczowi zaliczone.*

Wśród kartoników z literami znajdują się 4 kartoniki z gwiazdką, są to jokery. Joker zastępuje każdą potrzebną literę, lecz nie ma wartości punktowej. Żaden inny gracz nie może korzystać z wyłożonego już na planszy jokera. Pole zajęte raz przez jokera nie może wchodzić w skład żadnego innego wyrazu.

Sposób obliczania punktów

Za każdy ułożony i odczytany przez gracza wyraz sumuje się punkty poszczególnych liter. W przypadku, gdy wyraz przechodzi przez pola specjalne, oznaczone na planszy szarym i białym kolorem, dolicza się premię. Istnieją dwa rodzaje premii:

1. PREMIA LITEROWA za pola szare. Naliczana jest przy przejściu wyrazu przez pole szare – za każdą literę na polu szarym punkty liczy się podwójnie.

2. PREMIA WYRAZOWA za pola białe. Naliczana jest przy przejściu wyrazu przez pole białe – za każdy wyraz przechodzący przez pole białe punkty liczy się podwójnie za cały wyraz.

UWAGA! *Jeżeli następny gracz wykorzystuje w swoim wyrazie wcześniej ułożone premiiowane litery lub wyraz, premia jest naliczana w ten sam sposób, jak w przypadku wyrazu pierwotnego.*

Zakończenie gry

Zakończenie gry następuje wówczas, gdy żaden gracz nie może już dołożyć litery na planszy lub wszystkie kartoniki z literami zostaną wykorzystane.

Po zakończonej rozgrywce gracz (lub gracze!), który ułożył najdłuższe słowo zostaje nagrodzony dodatkowymi 20 pkt. Punkty te przyznawane są na podstawie zapisu rozgrywki.

Zwycięzcą gry jest ten zawodnik, który zdobył największą ilość punktów.

UWAGA! *Każdy gracz od sumy zgromadzonych punktów musi odjąć punkty za kartoniki, którymi dysponował, a których nie wykorzystał w rozgrywce.*



polecamy także:



adamigo®