

adamigo®

KRZYŻÓWKOWY

zawrót głowy

Wymyślaj
i układaj słowa

3 gry



INSTRUKCJA

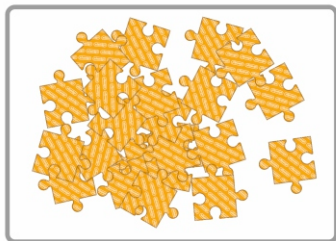
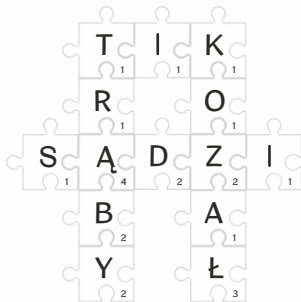


GRA I

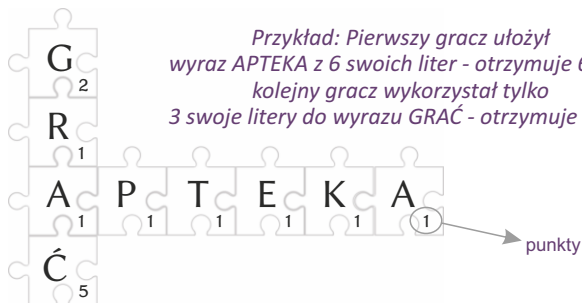
W grze bierze udział od 2 do 4 osób. Jeden z uczestników notuje uzyskane przez graczy punkty, a na koniec gry ogłasza wyniki.

Przebieg gry

- Do pudełka wsypuje się puzzle i odwraca tak, by literki umieszczone na nich nie były widoczne.



- Każdy z graczy losuje po jednym kartoniku; ustala się kolejność „wchodzenia” do gry, zgodnie z kolejnością alfabetyczną wylosowanych literek.
- Pierwszy gracz losuje jeszcze sześć literek i stara się ułożyć jak najdłuższy wyraz. Jeżeli ułoży wyraz pięcioliterowy i pozostają mu jeszcze 2 elementy, losuje jeszcze 5 literek, tak by „na ręce” miał zawsze do dyspozycji 7 literek. Po ułożeniu wyrazu prowadzący zlicza punkty i zapisuje wynik.
- Kolejny gracz, losuje podobnie jak pierwszy, jeszcze 6 literek. Stara się ułożyć wyraz w taki sposób, aby ułożony wyraz przecinał się z jedną z literek wyrazu ułożonego przez poprzednika. W jednym ruchu gracz może ułożyć tylko jeden wyraz. Gracz przed przystąpieniem w swojej kolejce do ułożenia wyrazu powinien dysponować siedmioma literkami. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy na końcu gry zabraknie elementów.



Jeżeli gracz wykorzysta wszystkie siedem literek w jednej kolejce, to oprócz punktów uzyskanych za zliczenie wartości liter uzyskuje premię punktową - 20 punktów.

W zestawie oprócz 68 liter znajdują się dwa elementy oznaczone ★, które nie mają żadnej wartości punktowej, ale w grze oznaczają dowolną literę, która jest akurat graczowi niezbędna do ułożenia wyrazu.



Układane wyrazy muszą być formami gramatycznymi rzeczowników, czasowników, liczebników, przymiotników, zaimków oraz mogą być przysłówkami lub przyimkami. Oczywiście przed przystąpieniem do gry można zmienić zasady i dopuścić możliwość używania wyrazów oznaczających nazwy własne: imiona, marki samochodów, nazwy geograficzne, nazwiska sławnych ludzi itp. W razie wątpliwości należy skorzystać ze słownika języka polskiego lub wydawnictw encyklopedycznych.

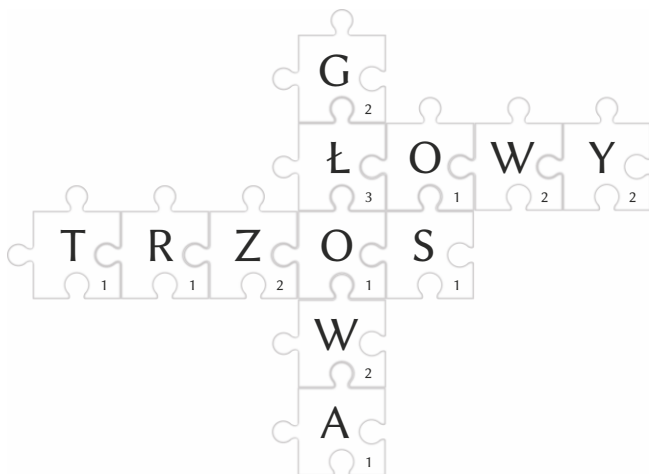
Wyraz ułożony przez przedłużenie wyrazu już ułożonego na stole, liczy się punktowo jak nowy wyraz, czyli zlicza się punkty z wszystkich liter.

Przykład: W krzyżówce znajduje się wyraz SEN, kolejny gracz dokłada 3 litery: B, A, U i otrzymuje wyraz BASENU - dostaje 8 pkt.



W sytuacji, gdy dołożenie liter spowoduje utworzenie oprócz podstawowego wyrazu - wyrazu dodatkowego wówczas gracz zlicza sobie punkty za obydwa słowa.

Przykład: Dołożenie do litery Ł liter O,W,Y i uzyskanie wyrazu ŁOWY - 8 pkt. spowoduje utworzenie wyrazu OS - 2 pkt. Gracz otrzymuje 10 pkt.)



- Gracz w czasie swojej kolejki, może zrezygnować z układania wyrazu. Może wtedy wymienić całość lub część posiadanych liter.
- Zwycięża gracz, który uzyska największą liczbę punktów w czasie rozgrywki.

GRA II

- W grze może brać udział 2, 3 lub 4 graczy. Gra składa się z czterech rund. Gracze wybierają spośród siebie gracza prowadzącego, który czuwa nad prawidłowym przebiegiem gry oraz zapisuje wyniki.

- Gdy do gry przystępuje dwóch lub trzech graczy, każdy z nich losuje po 20 elementów, a pozostałe zostają na stole do dalszego wykorzystania. Gdy w grze bierze udział czterech graczy, wówczas każdy z graczy otrzymuje po 15 elementów, pozostałe dziesięć literek pozostaje na stole.
- Każdy z graczy stara się ze swoich literek ułożyć najwięcej możliwych wyrazów, układając je w jak najbardziej poprzecinaną krzyżówkę. Punkty uzyskuje się za każdy wyraz ułożony w krzyżówce.
- Runda kończy się, gdy jeden z graczy wykorzysta i ułoży wszystkie swoje puzzle w krzyżówce. Koniec rundy może nastąpić również wtedy, gdy żaden z uczestników nie może ułożyć już więcej wyrazów ze swoich literek i gracze chcą podliczać punkty z tej rozgrywki. Gracze mogą się również umówić, że czas gry wynosi np. 5 minut. Po skończonym czasie, gracze podliczają punkty za wyrazy, które udało się stworzyć w tym czasie.

Każdy gracz w trakcie rundy ma prawo do wymiany dwóch liter w sposób losowy. Może z tego prawa skorzystać lub nie.

- Jeżeli gracz w czasie jednej rundy wyłoży wszystkie 15 lub 20 elementów na stół w postaci krzyżówki, otrzymuje dodatkowo 20 punktów.
- Po skończeniu czterech rund zostaje wyłoniony zwycięzca, zostaje nim gracz, który zdobył największą liczbę punktów.

Przykład podliczenia punktów:

TIK - 3 punkty

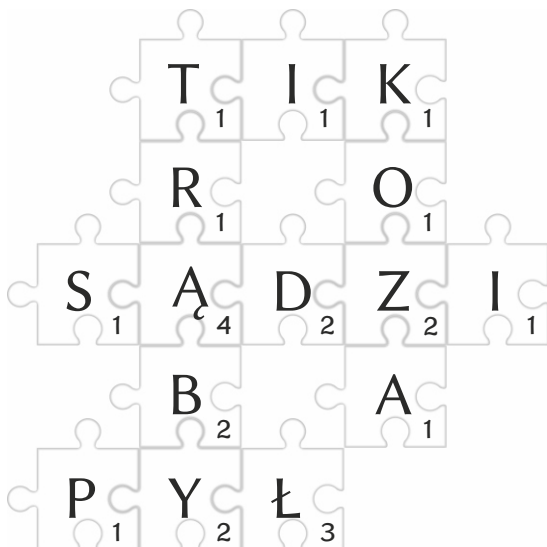
TRĄBY - 10 punktów

KOZA - 5 punktów

SĄDZI - 10 punktów

PYŁ - 6 punktów

RAZEM - 34 PUNKTY



GRA III

- W grze może brać udział 2, 3 lub 4 graczy. Gra składa się z dziesięciu rund. Zapis gry prowadzi jeden z graczy.
- Każda z osób losuje 15 elementów, po czym stara się ułożyć z wylosowanych liter jak najdłuższy wyraz!
- Runda kończy się, gdy osoba, która ułożyła wyraz podniesie rękę. Wtedy prowadzący grę podlicza punkty za wyraz u każdego z grających. Osoba, która ułożyła najdłuższy wyraz dostaje 5 punktów premii.

Może się zdarzyć, że oprócz przerywającego grę nikt nie zdążył ułożyć słowa. Dlatego, aby nie było możliwości złośliwego przerywania gry, wprowadza się zasadę, że wyraz ułożony przez przerywającego grę musi składać się z co najmniej 5 liter.



Art.: Krzyżówkowy zawrót głowy - układanka puzzlowa

Producent: ADAMIGO®

ul. Wręczycka 68

42-202 Częstochowa, POLSKA

tel./fax +48 34 362 91 59

www.adamigo.pl

e-mail: biuro@adamigo.pl



COPYRIGHT © ADAMIGO® 2019



ilustracje: Dorota Szoblik

opracowanie i projekt graficzny: STUDIO adamigo

5 902410 007462