

w literkowej krainie®

CEL GRY

Celem graczy jest jak najszybsze dostanie się do ZAMKU i otwarcie jego wrót. Aby otworzyć bramę, gracze po drodze będą zbierali karty z literkami.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozłóżcie planszę do gry. Potasujcie wszystkie karty z literkami i przygodami i połóżcie je w dwóch stosach rewersem do góry. Koło losujące oraz kostkę połóżcie obok planszy. Ustawcie swoje pionki na bramie do LITERKOWEJ KRAINY, w lewym dolnym rogu planszy. Ilustracja poniżej pokazuje, jak należy przygotować grę.



PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Do gry wchodzi kolejno gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas swojej kolejki gracze podejmują następujące działania:

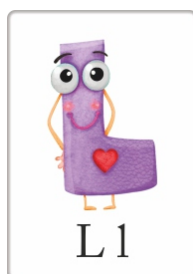
- **Rzut kostką i przesunięcie pionka** na planszy o wyrzuconą liczbę oczek.

- **Kręcenie kołem losującym.** W zależności od tego co wskaże strzałka na kole, gracz pobiera odpowiednią kartę z literką lub kartę z przygodą.

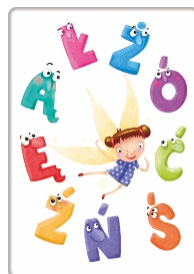
Jeśli strzałka wskazuje niebieskie pole z literami, gracz pobiera kartę z literą.



Jeśli strzałka wskazuje zielone pole ze znakiem zapytania, gracz pobiera kartę z przygodą i wykonuje polecenie.



Karta z literką – gracz musi wymyślić słowo rozpoczynające się na wylosowaną literkę. Jeśli mu się uda – zatrzymuje kartę, jeśli nie – odkłada kartę na stos kart odrzuconych. Jeśli wylosowana literka powtarza się z literką, którą gracz już posiada – odkłada ją na stos kart odrzuconych – kolejka przechodzi na następnego gracza.



Karta z wrózką i wyjątkowymi literami polskiego alfabetu: **ś, ć, ź, ż, ń, ł, ą, ę, ó**. Jeśli gracz ją wylosuje, musi **wymyślić słowo zawierające jedną z tych litererek**. Słowo nie musi zaczynać się od tej litery. Jeśli graczowi uda się wymyślić słowo – zatrzymuje kartę.



Karta z przygodą – gracz wykonuje polecenie z karty.

Jeśli gracz stanie na **oznaczonym polu** – może skorzystać ze skrótu – **mostku, tęczy, kamieni**, aby szybciej dostać się do zamku.

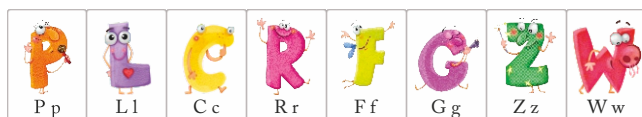
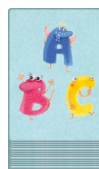
KONIEC GRY

Jeżeli gracz dotrze do wrót ZAMKU, podejmuje próbę ich otwarcia. W tym celu kręci kołem. Jeżeli wskazówka będzie wskazywała literkę, którą gracz posiada w swoich zbiorach, to znaczy, że graczowi udało się otworzyć wrota zamku. Jeżeli nie, gracz czeka na następną kolejkę i próbuje ponownie dostać się do zamku. Szanse na otwarcie wrót zamku są większe, jeżeli gracz posiada dużo kart z literami. Jeżeli wskazówka koła losującego wskaże wróżkę, a gracz będzie miał w swoich zasobach kartę z wróżką, wrota zostają otwarte. Ten z graczy, który jako pierwszy dostanie się do zamku, wygrywa!

tura żółtego gracza



koło losujące
wskazało
literkę **W**



Żółty gracz zebrał
literkę **W**. Wchodzi
do zamku i wygrywa!

WERSJA GRY DLA ZAAWANSOWANYCH

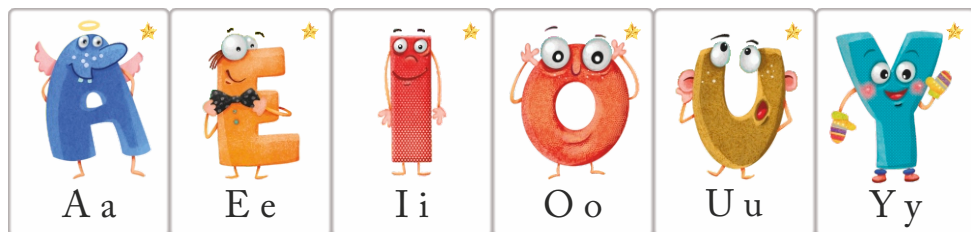
Gra przebiega podobnie jak poprzednia z tą różnicą, że gracze nie korzystają z kostki do gry. Zamiast rzucania kostką, **gracz kręci kołem i wymyśla słowo rozpoczynające się na literę**, którą wskaże wskazówka. Następnie przesuwa pionek o tyle pól, ile liter ma wymyślone słowo. Reszta zasad pozostaje bez zmian.



*Gracz wylosował literkę **B**.
Wymyślił słowo: **BOCIAN**
Może przesunąć pionek o **6 pól**.*

ZABAWA W UKŁADANIE WYRAZÓW

Karty z literkami rozdzielamy na stos **spółgłosek i samogłosek** (oznaczonych gwiazdką w rogu). Karty z samogłoskami rozkładamy na stole, aby każdy je widział i miał do nich dostęp. Karty ze spółgłoskami tasujemy i rozdzielamy po 7 pomiędzy graczy. Zadaniem uczestników jest ułożenie jak najdłuższego słowa ze swoich kart, dobierając jedynie samogłoski ze wspólnej puli – komu się to uda – wygrywa zabawę.



samogłoski