

adamigo®

ZAKRĘCONA GRA SŁOWNNA  
DLA CAŁEJ RODZINY!

# SŁÓWKO

## mania

D<sub>2</sub>

W<sub>2</sub>

I<sub>1</sub>

E<sub>1</sub>

G<sub>5</sub>

R<sub>1</sub>

Y<sub>2</sub>

liczba  
graczy

2-4

wiek

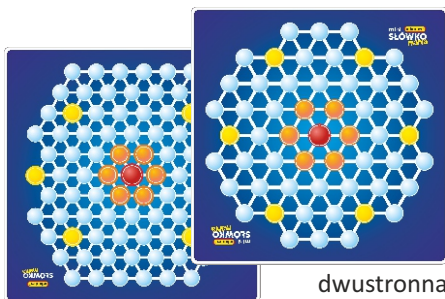
8+

# instrukcja

# SŁÓWKO<sub>8</sub> mania

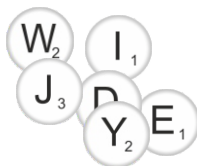
Gra słowna dla 2–4 graczy od lat 8.

Elementy gry:



dwustronna  
plansza

90 żetonów  
z punktowanymi  
literami



klepsydra



woreczek



4 parawany - osłonki

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Do graczy należy wybór planszy. Jeżeli do gry siada dwoje zawodników, polecamy wybór planszy z mniejszą liczbą pól, jeżeli trzech lub czterech – planszę z większą liczbą pól. Kartoniki umieszczamy w woreczku, z którego każdy z graczy będzie losował literki. Kolejność wchodzenia do gry zawodników ustala się losując literki. Decyduje kolejność wylosowanych liter w alfabecie. Jeden z graczy losuje kartonik, który umieszcza na środku planszy na czerwonym polu. Każdy z graczy po kolei losuje 7 literek i umieszcza je za swoim parawanem.

## ZASADY GRY

Pierwszy gracz stara się ułożyć wyraz z liter, które wylosował, tak aby w skład tego wyrazu wchodziła litera już wyłożona na środku planszy. Każdy z graczy ma ograniczony czas na ułożenie wyrazu. Przed każdym ruchem należy odwrócić klepsydre. Jeżeli graczowi nie uda się ułożyć wyrazu przed przesypaniem się całego piasku, traci ruch, a kolejka przechodzi na następną osobę.

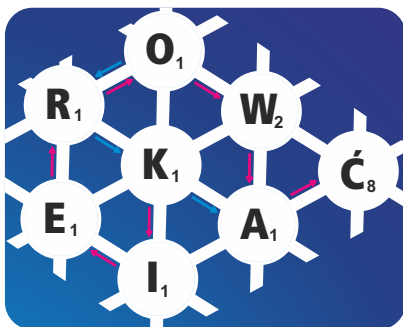
Wyraz musi składać się z co najmniej 2 liter. Tworzone przez graczy wyrazy muszą być rzeczownikami, czasownikami, przymiotnikami, zaimkami, przymkami, liczebnikami, przysłówkami we wszystkich możliwych formach gramatycznych występujących w języku polskim.

*UWAGA: We wszystkich spornych kwestiach pomocą służy SŁOWNIK JĘZYKA POLSKIEGO. Nie jest zalecane używanie nazw własnych. Oczywiście można się umówić na początku gry, że np. imiona lub nazwy geograficzne można stosować.*

Kierunek układanych wyrazów jest dowolny, pamiętając aby kolejne litery układać zgodnie z drogą wytyczoną przez łączniki.

### PRZYKŁAD:

*Na planszy znajdują się litery: O, R, K, A (strzałki niebieskie), następny gracz dokłada cztery litery: I, E, W, Ć i następnie odczytuje wyraz: KIEROWAĆ (strzałki różowe)*



*UWAGA: Zaleca się zapisywać kolejne wyrazy i odpowiadające im punkty aby w przypadku spornych sytuacji można było partię odtworzyć.*

Gracz po swoim ruchu losuje zawsze tyle liter, ile wyłożył w swojej kolejce, tak aby zawsze miał 7 liter do dyspozycji. Zaliczany jest zawsze pierwszy wyraz ułożony i odczytany, nawet w sytuacji, gdy gracz potem spostrzeże wyraz wyżej punktowany; dlatego zaleca się akcentować moment zaliczania kolejki słowem: ODCZYTUJĘ: ...

W przypadającej kolejce gracz może zdecydować, że nie będzie dokładał swoich liter na planszę, natomiast chce wymienić żetony z literkami. Maksymalnie może wymienić 4 litery.

Gracz może do ułożenia nowego wyrazu wykorzystać wyraz ułożony i odczytany przez innego gracza, jeżeli dołoży co najmniej jedną literę. Np. na planszy ułożony jest wyraz *PAL* – 5 pkt. Gracz dokłada tylko jedną literę *I* i odczytuje *PALI* – 6 pkt. Następny gracz dokłada znów tylko jedną literę *K* i odczytuje *PALIK* – 7 pkt.

W jednej kolejce gracz może odczytać i zaliczyć tylko jeden wyraz, jeżeli dołożył wcześniej co najmniej jedną literę. Natomiast w każdym wyrazie, który gracz układa, musi znajdować się co najmniej jedna litera znajdująca się już na planszy. Nie wolno w ułożonym wyrazie wykorzystać dwukrotnie tego samego żetonu z literą.

W sytuacji, gdy gracz robi błąd ortograficzny, lub utworzy wyraz, którego w języku polskim nie ma, a zakwestionują to inni gracze, zmuszony jest zdjąć z planszy litery dołożone i nie ma prawa w tej kolejce do ruchu.

*UWAGA: Może się zdarzyć, że gracze zauważą błąd dopiero po ruchu następnego gracza, wówczas wyraz z błędem pozostaje na planszy i punkty za błędny wyraz zostają graczowi zaliczone.*

W zestawie znajdują się 4 kartoniki z gwiazdką, są to jokery. Joker zastępuje każdą potrzebną literę, jednak 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 ułożonego przez następnych graczy.



## SPOSÓB OBLICZANIA PUNKTÓW

Za każdy ułożony i odczytany wyraz (w jednej kolejce – jeden wyraz) sumuje się punkty poszczególnych liter.

Punkty premiowane dolicza się w trzech przypadkach:

1. **Pole pomarańczowe** – za każdą literę na tym polu punkty liczą się podwójnie – premia literowa.
2. **Pole żółte** – podwójnie liczy się całą wartość wyrazu przechodzącego przez to pole – premia wyrazowa.
3. **Premia za najdłuższy wyraz** – 50 pkt.

### 1. Sposób obliczania premii za pola pomarańczowe

Każda litera na polu pomarańczowym liczy się podwójnie. Np. w centralnym polu umieszczona jest literka B. Pole czerwone jest neutralne i gracze nie otrzymują premii z liter ułożonych na tym polu. Gracz ułożył wyraz *ZABAWIĆ*. Wykorzystując premię za podwójne wartości liter na polach pomarańczowych za słowo *ZABAWIĆ* otrzymuje 31 punktów.

**PRZYKŁAD:**

*gracz I:*

*ZABAWIĆ* – 31 pkt.

$$3 + (1 + 1 + 1 + 2 + 1 + 8) \times 2 = 31$$

*gracz II dodaje literę N:*

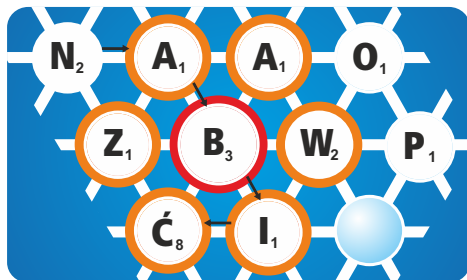
*NABIĆ* – 25 pkt.

$$2 + 3 + (1 + 1 + 8) \times 2 = 25$$

*gracz III dokłada litery P, O i odczytuje:*

*POWIĆ* – 24 pkt.

$$1 + 1 + (2 + 1 + 8) \times 2 = 24$$



**UWAGA:** Jeżeli następny gracz wykorzystuje w swoim wyrazie premiowane litery z pól pomarańczowych, wówczas także dolicza punkty.

## 2. Sposób obliczania premii za pola żółte

Na planszy znajduje się 6 pól żółtych. Wartość wyrazu przechodzącego przez to pole liczy się podwójnie, bez względu na to, ile wyrazów będzie przez to pole przechodzić !

*PRZYKŁAD:*

*I gracz URWIS – 14 pkt.*

$$7 \times 2 = 14$$

*II gracz RWAC – 24 pkt.*

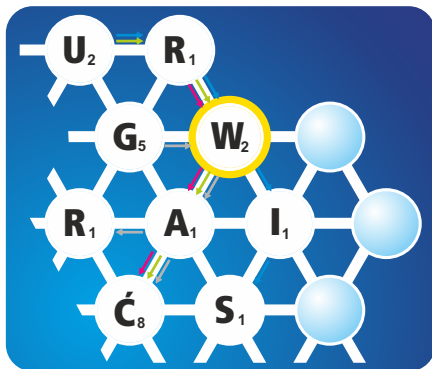
$$12 \times 2 = 24$$

*III gracz URWAC – 28 pkt.*

$$14 \times 2 = 28$$

*IV gracz GWAR – 18 pkt.*

$$9 \times 2 = 18$$



## 3. Premia za najdłuższy wyraz

Po zakończonej rozgrywce dodatkową premię 50 pkt. otrzymuje gracz (lub gracze!) za najdłuższy ułożony i odczytany wyraz. Premię tę przyznaje się na podstawie zapisu partii.

## ZAKOŃCZENIE GRY

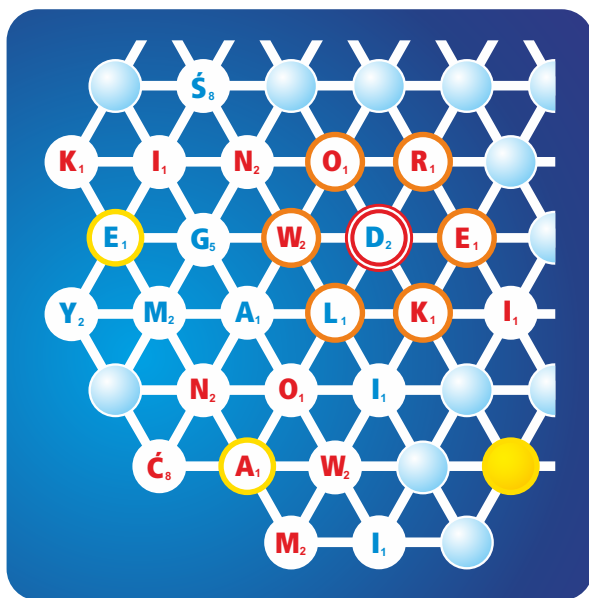
Zakończenie gry następuje wówczas, gdy wyczerpią się wszystkie żetony lub gdy żaden gracz nie może już dołożyć litery na planszy. Zwycięzcą gry zostaje ten, który zdobył największą liczbę punktów. Każdy gracz od sumy zgromadzonych punktów musi odjąć punkty za kartoniki niewykorzystane – te, które zostały za parawanikami.

*UWAGA: Zdarza się, że odczytywany wyraz przechodzi przez pola zarówno premii słownej, jak i wyrazowej. Wtedy wartość liter leżących na polach pomarańczowych liczy się pojedynczo, zaś wartość całego wyrazu – podwójnie – z racji przejścia przez pole żółte.*

## FRAGMENT ROZGRYWKI

Dla ułatwienia analizy rozgrywki literki dołożone przez pierwszego gracza mają kolor czerwony, a przez drugiego – niebieski.

Przed rozgrywką na środek planszy została wylosowana litera D.



| KOLEJKA | GRACZ 1   |        | GRACZ 2 |        |
|---------|-----------|--------|---------|--------|
| 1       | DWOREK    | 14 pkt | REKLAMY | 17 pkt |
| 2       | MALOWAĆ   | 36 pkt | KIWAĆ   | 26 pkt |
| 3       | KIEROWAĆ  | 22 pkt | KLANAMI | 22 pkt |
| 4       | KIEROWNIK | 13 pkt | ŚNIEG   | 36 pkt |

# SŁÓWKO mania

Art.: Słówkomania  
- gra edukacyjna  
PKWiU 32.40.39.0  
Producent: ADAMIGO®  
ul. Wręczycka 68  
42-202 Częstochowa, POLSKA  
tel./fax +48 34 362 91 59  
[www.adamigo.pl](http://www.adamigo.pl)  
e-mail: [biuro@adamigo.pl](mailto:biuro@adamigo.pl)



5 902410 007226