

DAJE SŁOWO!

autorzy: Anna Whitehead i Matt Knott

ilustracje: Paweł Jaroński

instrukcja wideo
gry.nk.com.pl



ELEMENTY GRY

160 kart:

111 liter

49 zadań



CEL GRY

Podczas gry będziecie wykonywali zadania polegające na tworzeniu nowych słów. Im trudniejsze będzie zadanie, tym więcej punktów zdobędziecie. Zwycięży osoba z największą liczbą punktów.

PRZYGOTOWANIE GRY

Ułóżcie z kart dowolne **pięcioliterowe słowa**. Umieście je na środku stołu, jedno pod drugim. W zależności od liczby graczy, należy ułożyć następującą liczbę słów:

- gra 2-osobowa: 3 słowa
- gra 3-osobowa: 3 słowa
- gra 4-osobowa: 4 słowa
- gra 5-osobowa: 4 słowa
- gra 6-osobowa: 5 słów

Uwaga! Jeśli macie problem z wymyśleniem odpowiedniej liczby słów, możecie skorzystać ze ściągawki dostępnej na stronie gry.nk.com.pl. Znajdziecie tam listę 30 słów pięcioliterowych.

B Potasujcie **pozostałe litery**. Rozdajcie graczom **po 6 liter** (nie pokazujcie rywalom posiadanych liter!). Z pozostałych kart stwórzcie **stos liter** (karty leżą literami do dołu) i umieśćcie go z boku stołu. Obok stosu zostawcie miejsce na litery wykorzystane podczas gry.

C Potasujcie **zadania**. Rozdajcie graczom **po 3 zadania** (nie pokazujcie rywalom posiadanych zadań!). Z pozostałych kart stwórzcie **stos zadań** (karty leżą zadaniami do dołu) i umieśćcie go z boku stołu. Obok stosu zostawcie miejsce na zadania wykorzystane podczas gry.

Przygotowanie gry dla 3 osób:



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba z największą liczbą liter w imieniu (lub najmłodszy gracz). Następnie rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki gracze mogą (ale nie muszą) wziąć **po 3 litery ze stosu**, dodać je do liter trzymanyh w ręku, a następnie **3 dowolne litery odłożyć** obok stosu liter (odkładane karty leżą literami do góry).

W swojej turze gracz wykonuje **jedno z trzech poniższych działań**:

WYMIANA WSZYSTKICH KART

Jeśli gracz jest niezadowolony z posiadanych kart, może je wymienić na nowe.

- **Wszystkie** karty trzymane w ręku odkłada obok odpowiednich stosów (litery obok stosu liter, zadania obok stosu zadań).
- Następnie bierze ze stosów **9 nowych kart: 6 liter i 3 zadania**.

Na tym kończy się tura gracza. Swoją turę rozpoczyna osoba siedząca z lewej strony.

WYŁOŻENIE 1 LITERY

- Gracz wykłada **jedną** z posiadanych liter – kładzie ją na inną literę leżącą na stole, tworząc **nowe słowo**. Wyłożona litera musi być inna niż zakrywana litera.
- Następnie gracz **bierze 1 kartę z dowolnego stosu** (literę albo zadanie), tak aby ponownie mieć **9 kart w ręku**.

Na tym kończy się tura gracza. Swoją turę rozpoczyna osoba siedząca z lewej strony.

Przykład: Gracz wykłada literę R – kładzie ją na literze T znajdującej się w słowie MATKA. Powstaje nowe słowo: MARKA. Na koniec swojej tury gracz bierze 1 kartę (ze stosu liter albo zadań).

WYKONANIE 1 ZADANIA

- Gracz wykłada **jedno** z posiadanych zadań i wykonuje działania zgodnie z opisem na karcie.
- Po wykonaniu zadania gracz kładzie wykorzystaną kartę przed sobą (opisem zadania do góry). Za każde wykonane zadanie gracz **zdobywa podaną na karcie liczbę punktów** (dlatego wykonane zadania zostają u graczy do końca gry).
- Następnie gracz **bierze odpowiednią liczbę kart z dowolnego stosu** (literę lub zadanie), tak aby ponownie mieć **9 kart w ręku**.

Na tym kończy się tura gracza. Swoją turę rozpoczyna osoba siedząca z lewej strony.

OPIS ZADAŃ



PRZYKRYJ 2/3/4/5 LITER

Gracz wykłada odpowiednią liczbę liter (2, 3, 4 lub 5) – kolejno kładzie je na literach leżących na stole, tworząc za każdym razem **nowe słowo**. Wyłożona litera musi być inna niż zakrywana litera. Na koniec swojej tury gracz bierze z dowolnych stosów (liter lub zadań) tyle kart, ile przed chwilą wyłożył.

Przykład: Gracz wyklada zadanie PRZYKRYJ 3 LITERY. Następnie spośród kart trzy-
manych w ręku wyklada kolejno 3 litery:

-  literę R kładzie na literze T w słowie MATKA – powstaje nowe słowo: MARKA,
-  literę B kładzie na literze R w słowie ROMBY – powstaje nowe słowo: BOMBY,
-  literę S kładzie na literze R w słowie MARKA – powstaje nowe słowo: MASKA.

Za wykonanie tego zadania gracz zdobył **20 punktów**. Na koniec swojej tury gracz bierze 4 karty z dowolnych stosów, np. 3 litery i 1 zadanie.





DOŁÓŻ 1 LITERĘ

Gracz dokłada 1 literę – dodaje ją do wybranego słowa znajdującego się na stole, tworząc **nowe słowo**. Litera może być umieszczona w dowolnym miejscu: na początku, końcu lub w środku słowa. Na koniec swojej tury gracz bierze 2 karty z dowolnych stosów (liter lub zadań).

Przykład: Gracz wyklada zadanie DOŁÓŻ 1 LITERĘ. Następnie spośród kart trzymanyh w rękę wyklada literę L – umieszcza ją w słowie MASKA, tworząc nowe słowo: MLASKA.

Za wykonanie tego zadania gracz zdobył **10 punktów**.

Na koniec swojej tury gracz bierze 2 karty z dowolnych stosów (liter lub zadań).



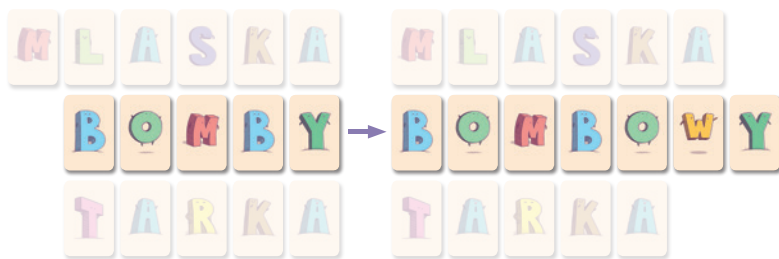
DOŁÓŻ KILKA LITER

Gracz dokłada minimum 2 litery – dodaje je do wybranego słowa znajdującego się na stole, tworząc **nowe słowo**. Litery mogą być umieszczone w dowolnych miejscach: na początku, końcu lub w środku słowa. Na koniec swojej tury gracz bierze z dowolnych stosów (liter lub zadań) tyle kart, ile przed chwilą wyłożył.

Przykład: Gracz wyklada zadanie DOŁÓŻ KILKA LITER. Następnie spośród kart trzymanyh w rękę wyklada litery O i W – umieszcza je w słowie BOMBY, tworząc nowe słowo: BOMBOWY.

Za wykonanie tego zadania gracz zdobył **20 punktów**.

Na koniec swojej tury gracz bierze 3 karty z dowolnych stosów, np. 1 literę i 2 zadania.



ZAMIESZANIE

Gracz zamienia miejscami dowolną liczbę liter w wybranym słowie, tworząc **nowe słowo**.

Przykład: Gracz wyklada zadanie ZAMIESZANIE. Następnie zamienia miejscami litery w słowie TARKA, tworząc nowe słowo: KARTA.

Za wykonanie tego zadania gracz zdobył **10 punktów**.

Na koniec swojej tury gracz bierze 1 kartę z dowolnego stosu: liter albo zadań.



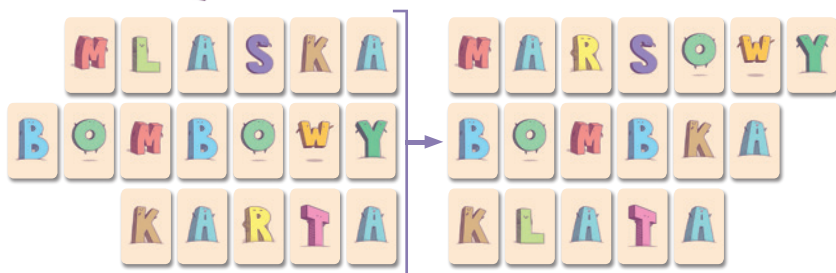
TOTALNE ZAMIESZANIE

Gracz zbiera **wszystkie słowa** leżące na stole, a następnie układa z nich taką samą liczbę **nowych słów**. Słowa mogą mieć **dowolną liczbę liter** (minimum 2 litery).

Przykład: Gracz wyklada zadanie TOTALNE ZAMIESZANIE. Zbiera wszystkie słowa ze stołu, a następnie układa 3 nowe słowa: MARSOWY, BOMBKA, KLATA. Za wykonanie tego zadania gracz zdobył **30 punktów**.

Na koniec swojej tury gracz bierze 1 kartę z dowolnego stosu: liter albo zadań.





NOWE SŁOWO

Gracz **usuwa wybrane słowo** (litery odkłada obok stosu liter). Następnie z liter trzymanyh w ręku tworzy **nowe słowo pięcioliterowe** (długość usuniętego słowa nie ma znaczenia). Na koniec swojej tury gracz bierze 6 kart z dowolnych stosów (liter lub zadań).

Przykład: Gracz wyklada zadanie *NOWE SŁOWO*. Usuwa ze stołu słowo *KLATA* (litery odkłada obok stosu liter) i tworzy nowe słowo z liter trzymanyh w ręku: *NOCNE*.

Za wykonanie tego zadania gracz zdobył **10 punktów**.

Na koniec swojej tury gracz bierze 6 kart z dowolnych stosów, np. 4 litery i 2 zadania.



Jeśli podczas gry **w stosie zadań zabraknie kart**, potasujcie wykorzystane karty zadań i stwórzcie nowy stos.

Jeśli podczas gry **w stosie liter zabraknie kart**, zbierzcie wszystkie karty liter z wyjątkiem tych tworzących słowa (czyli wykorzystane oraz leżące pod literami tworzącymi słowa). Potasujcie je i stwórzcie nowy stos.

KOŃIEC GRY

Gdy któryś z graczy zdobędzie **100 (lub więcej) punktów** za zgromadzone zadania, gracze wykonują swoje ostatnie tury (tak, aby wszyscy rozegrali taką samą liczbę tur podczas gry).

Następnie gracze liczą zdobyte punkty. Zwycięża osoba z **największą liczbą punktów**. W przypadku remisu wygrywa osoba, która zgromadziła mniej kart zadań. Jeżeli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Jeśli chcecie, aby rozgrywka trwała dłużej, przed rozpoczęciem gry ustalcie, że gracze do większej liczby punktów, np. do 150 lub 200.



PAMIĘTAJCIE!

- Na koniec swojej tury bierzecie odpowiednią liczbę kart z dowolnego stosu (literę lub zadanie), tak aby ponownie mieć **9 kart w ręku**.
- Należy układać słowa znajdujące się w słowniku języka polskiego (poprawność słowa można szybko sprawdzić np. na stronie sjp.pl).
- W słowach znajdujących się na stole często kilka liter będzie leżeć jedna na drugiej. Nie zmieniajcie ich kolejności podczas tworzenia nowych słów.
- Możecie skracać i wydłużać rozgrywkę, ustalając wcześniej mniejszą lub większą liczbę punktów potrzebnych do zwycięstwa.
- Możecie użyć stopera i wprowadzić limit czasu na wykonanie swojej tury.
- Jeśli gracz ułoży słowo niepoprawne, musi je poprawić lub wykonać inne działanie.

Poznaj nasze gry planszowe! • gry.nk.com.pl •  /NaszaKsiegarnia



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
www.nk.com.pl
© 2017 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

INGENIUMGAMES

© 2017 Ingenium Games

Dyrektor ds. gier planszowych:

Jarosław Basałyga

Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak

Redakcja: Michał Szewczyk

Korekta: Katarzyna Suszał

Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki