QUIZ DLA NAJMŁODSZYCH

zagadkowe wierszyki SŁOWNY

INSTRUKCJA



Gra dla 2 ÷ 4 osób
rekomendowany wiek od lat 8

Pudełko zawiera:

1. kostki z literami - 108 szt.
2. półeczki - 10 szt.
3. worek
4. instrukcja

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej lub na tylnej stronie pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt.
e-mail: alexander@alexander.com.pl

Zasady bezpiecznego użytkowania:
Ostrzeżenia:
Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.
Zestaw zawiera małe elementy - niebezpieczeństwo zakrztuszenia.
Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.
Konieczność nadzoru przy zabawie osoby dorosłej.
Opakowanie nie jest częścią zabawki.
Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

„Remik słowny" to fascynująca gra słowna. Łączy w sobie elementy losowe i strategiczne. Wymaga od graczy myślenia, wnikliwej obserwacji i prawidłowych skojarzeń. Wszystko to gracze kształcą i trenują podczas gry, wzbogacając jednocześnie swoje słownictwo. „Remik słowny" jest znakomitą grą edukacyjną, ale jego dydaktyczny charakter nie umniejsza wielkich emocji i dobrej zabawy .

Cel gry

Celem gry jest zdobycie największej liczby punktów przez ułożenie na stole wyrazów o jak największej liczbie liter.

Przygotowanie do gry

Należy oderwać kostki z literkami. Każdy gracz otrzymuje dwie półeczki, które umieszcza przed sobą na stole (jeżeli jakiemuś graczowi nadmiernie urośnie liczba kostek na półeczkach, to może skorzystać z 2 półeczek dołączonych dodatkowo do zestawu). Wszystkie kostki należy ułożyć pośrodku stołu literami do dołu i wymieszać. Gracze losują po jednej kostce. Ten, kto wylosował kostkę z literą A lub najbliższą tej literze, stanowiącej początek alfabetu, rozpoczyna pierwszą partię. Pozostali zawodnicy wchodzą do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W tej samej kolejności będą rozpoczynać też kolejne partie. Kostki użyte do losowania kolejności wracają na stół i zostają ponownie wymieszane z pozostałymi. Po wymieszaniu gracze wybierają każdy po 13 kostek i ustawiają je na swoich półeczkach tak, by pozostały niewidoczne dla innych grających. Kostki, które zostały na stole stanowią bank i są dobierane w czasie gry. Gracze sami ustalają, ile partii rozegrają podczas gry. Każda partia kończy się, gdy jeden z graczy zdobędzie 60 punktów (lub liczbę punktów wg umowy graczy przed rozpoczęciem gry) lub gdy w banku skończą się kostki. Wówczas partię zwycięża gracz, który zdobył najwięcej punktów. Do prowadzenia punktacji należy przygotować kartkę i długopis.

Przebieg gry

I Wariant

Jeżeli gracz po otrzymaniu 13 kostek utworzy z nich na swoich półeczkach wyraz złożony z co najmniej pięciu liter, to może w swojej kolejce dokonać tzw. „otwarcia", czyli wyłożyć go na stół. Za wyłożenie wyrazu zawodnik otrzymuje tyle punktów, z ilu liter składa się ten wyraz. Jeśli w wyrazie „otwierającym" znajdzie się litera „Ż", „Ź" lub „Ó" - gracz otrzymuje za niego podwójną liczbę punktów, tak samo należy liczyć, gdy w wyrazie „otwierającym" znajdą się wszystkie uprzywilejowane litery. Jeżeli gracz nie ułoży w swojej kolejce wyrazu pozwalającego na „otwarcie", to dobiera z banku jedną kostkę , a do gry przystępuje następny gracz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Po wyłożeniu pierwszego wyrazu gracz może w następnych kolejkach układać inne wyrazy złożone z co najmniej trzech liter. Wyrazy te może tworzyć przez przebudowywanie wyrazów znajdujących się już na stole i dołożenie co najmniej jednej litery ze swojej półeczki.

Przebudowany wyraz może mieć dodane litery na początku, w środku, na końcu lub w kilku miejscach. Istotne jest, by wszystkie z zabranych ze stołu kostek z literkami zostały ponownie wyłożone przez tego gracza jeszcze w tej samej kolejce. Każdy z przebudowanych wyrazów musi być poprawnie zbudowany i składać się z co najmniej 3 liter. Jeśli po „przebudowie" zostaną graczowi na stole zbitki liter nie stanowiące poprawnych wyrazów, to musi je odłożyć na swoje półeczki i odliczyć od zdobytych punktów (za każdą literę 2 punkty karne). Jeśli graczowi nie uda ułożyć się w jego kolejce wyrazu, to dobiera kostkę z banku. Zawodnicy przed rozpoczęciem gry muszą ustalić, czy grają na czas, a jeżeli tak, to ile czasu ma gracz na ułożenie lub przebudowanie wyrazów. Jeżeli czas skończy się graczowi przed zakończeniem przebudowy wyrazu, to musi on ułożyć kostki tak, jak leżały przed jego ruchem i wziąć z banku jedną kostkę. Jeżeli gracz wyłoży na stół wszystkie swoje litery, to dobiera z banku 8 kostek. W następnej kolejce musi powtórnie dokonać otwarcia, czyli utworzyć nowy wyraz, tym razem złożony z co najmniej 4 liter, wyłącznie z kostek ze swojej półeczki.

II Wariant

W tym wariancie stopień trudności rośnie, gdyż po utworzeniu lub przebudowie wyrazów na stole nie mogą zostać zbitki liter nie stanowiące poprawnych wyrazów. Ta zmiana zasadniczo wpływa na przebieg gry, zmusza zawodników do dłuższego wysiłku umysłowego. Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie.

Punktacja

Gracz zdobywa w swojej kolejce tyle punktów, z ilu liter składają się nowoutworzone wyrazy lub wyraz. Użycie w wyrazie „otwierającym" liter „Ż", „Ź" i „Ó" podwaja wartość tego wyrazu.

Zakończenie partii i gry

Partia zostaje zakończona, gdy jeden z graczy zdobędzie 60 punktów (lub wg umowy graczy). Ten gracz zwycięża partię. Wszyscy gracze (jeśli gra składa się z więcej niż jednej partii) zapisują sumę zdobytych przez siebie punktów. Partia kończy się też wtedy, gdy w banku zabraknie kostek. Wówczas gracze sumują zdobyte punkty i zwycięża ten, kto zdobył ich najwięcej. Po rozegraniu ustalonej liczby partii zawodnicy sumują zdobyte w poszczególnych partiach punkty. Ten, który zdobył ich najwięcej - zwycięża.

Wyrazy

Gracze mogą układać wszystkie słowa występujące w słowniku języka polskiego we wszystkich poprawnych formach gramatycznych. Nie wolno używać skrótów, słów wymagających łącznika oraz słów rozpoczynających się z dużej litery. Wątpliwości co do poprawności wyrazu mogą być zgłoszone tylko bezpośrednio po jego ułożeniu. Jeśli okaże się, że gracz ułożył niewłaściwy wyraz, to musi ułożyć kostki tak, jak leżały przed jego ruchem, wziąć z banku jedną kostkę i odjąć od zdobytych punktów 3 punkty karne. Podczas przebudowy wyrazów nie wolno powtarzać wcześniej użytych ustawień.

Przykłady punktacji

kostki na półeczkach	kostki na stole przed ruchem	kostki na stole po ruchu	
N G I	K R E T R O S A	O K R E S G R A N I T	11
E	K R E T N A W Ó Z	R E N T A W Ó Z E K	10
A K A	K R E T	K A R E T K A	7
S E	K R E T	S E K R E T	6
Y	Z A M I A R	Z A M I A R Y	7
Z E	Z A M I A R	Z E Z M I A R A	8

Punkty otrzymane za ułożony przez gracza wyraz

Czyszczenie i konserwacja:
Elementy plastikowe można myć w ciepłej wodzie z mydłem. Nie należy używać do czyszczenia jakichkolwiek rozpuszczalników chemicznych.

Przechowywanie:
Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja:
Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko

Deklaracja WE:
Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

PRODUCENT:
Z.P. „ALEXANDER"
Piotr Pundzis
80 - 209 CHWASZCZYNO
k/GDYNI, UL. TELEWIZYJNA 19
TEL./FAX 58 552 83 70, TEL. 58 552 87 27



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

CE