

INSTRUKCJA

MISTRZ SŁOWA

gra słowna dla 2 ÷ 10 graczy

CEL

Gracze rzucają kostki i układają wyrazy z otrzymanych liter. Za każdy wyraz gracze otrzymują punkty. Ten, kto jako pierwszy ueziera 100 punktów - wygrywa.

ZASADY GRY

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracz rzuca wszystkimi 10 kostkami i stara się ułożyć jak najwyżej punktowany wyraz z literek, które wypadły. Bardzo pomocne przy układaniu wyrazów są kostki specjalne, które dają graczowi dodatkowe możliwości.

SPIS KOSTEK

Gra zawiera specjalnie przygotowany zestaw 10 kostek:

- 6 kostek spółgłosek,
- 2 kostki samogłosek,
- 2 kostki specjalne.

Kostki specjalne - to kostki zastępujące różne litery, w zależności od wyrzuconego symbolu.

ZNACZENIE SYMBOLI KOSTKI SPECJALNEJ



- joker każdej litery



- joker spółgłosek



- joker samogłosek



- ogonek zmienia literki (A ► A, C ► C, E ► E, L ► Ł, N ► N, O ► Ó, S ► Ś, Z ► Ż, Z ► Ź)



- przerzut dowolnej kostki

OPIS KOSTEK SPECJALNYCH

„Joker każdej litery” może zastąpić dowolną literkę w wyrazie, przykład:

M - U - R - A - R -

brakująca literka „Z” została zastąpiona „Jokerem każdej litery”

„Joker samogłosek” może zastąpić dowolną brakującą samogłoskę w wyrazie, przykład:

M - - R - A - R - Z ,

brakująca literka „U” została zastąpiona „Jokerem samogłosek”

„Joker spółgłosek” może zastąpić dowolną brakującą spółgłoskę w wyrazie, przykład:

M - U - R - A - - Z ,

brakująca literka „R” została zastąpiona „Jokerem spółgłosek”.

Ogonek w połączeniu z literkami: A, C, E, L, N, O, S, Z zmienia je na:

A, C, E, Ł, N, Ó, Ś, Ź lub Ż, przykład:

B - A - , - K