

PRAWDZIWA BITWA NA SŁOWA

CHODŹ NA SłóWko



CHODŹ NA SłóWko



PRAWDZIWA BITWA NA SŁOWA



CHODŹ NA SłóWko

PRAWDZIWA BITWA NA SŁOWA



PRAWDZIWA BITWA NA SŁOWA

CHODŹ NA SłóWko

CHODŹ NA SłóWko

PRAWDZIWA BITWA NA SŁOWA



ZASADY

CEL GRY

By zdobyć punkty, spojrz na kostki z literami i spróbuj ułożyć z nich jak najwięcej słów, których nie wymyślą pozostali gracze. Musisz zdążyć, zanim przesypie się klepsydra!

PRZYGOTOWANIE GRY

Rozdaj wszystkim graczom po ołówku i po kartce z notesu.

PRZEBIEG GRY

1. Najstarsza osoba w grupie rzuca kostkami i odwraca klepsydrę.
2. Wszyscy gracze próbują ułożyć trzy słowa z liter widniejących na kostkach i zapisać je na swojej kartce, zanim skończy się czas. Kostka-joker liczy się jako dowolna litera!
Łatwizna, prawda? Pamiętajcie tylko o zasadach:
 - Zapisuj tylko po jednym słowie w rzędzie.
 - Każdej z kostek (również jokera) możesz użyć tylko 1 raz w danym słowie.
 - Możesz zapisywać słowa w dowolnym rzędzie na kartce, ale musisz zapisać każdy kwadrat w tym rzędzie.
 - Nie wypowiadaj swoich słów na głos i nie podglądaj słów pozostałych graczy!
3. Gdy piasek w klepsydrze się przesypie, runda się kończy. Gracze porównują swoje zapisane słowa i zapisują punkty.
 - Za każde słowo, którego w tej lub poprzednich rundach nie zapisały pozostałe osoby, otrzymujesz maksymalną liczbę punktów wskazaną obok danego rzędu.
 - Jeśli dwoje albo więcej graczy zapisało to samo słowo w tej samej rundzie, żadne z nich nie otrzymuje punktów. Oznaczają ten rząd jako 0 punktów.

- Jeśli wszyscy gracze zapisali słowo, które zostało już zapisane w którejś z poprzednich rund, punktacja za słowo z poprzedniej rundy się nie zmienia, ale w tej rundzie gracze otrzymują za nie 0 punktów.
4. Punkty za każde ze słów należy zapisać obok nich. Jeśli nie uda ci się wymyślić trzech słów przed końcem czasu, zapisz 0 punktów w wybranym przez siebie, dowolnym rzędzie (zero punktów zapisujesz za każde słowo, którego nie udało ci się wymyślić). W ten sposób wszyscy gracze użyją trzech rzędów w każdej z rund.
 5. Jeśli komuś uda się zapisać więcej niż trzy słowa w wyznaczonym czasie, otrzymują punkty tylko za trzy pierwsze słowa. Nadmiarowe słowa są dyskwalifikowane. Gracze otrzymują za nie 0 punktów.

NOWA RUNDA

Po przyznaniu punktów kolejna osoba rzuca kostkami. Runda przebiega tak, jak opisano powyżej.

KONIEC GRY

Po rozegraniu czterech rund gra dobiega końca. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. Jeśli gra zakończy się remisem, zwycięża osoba, która zdobyła najwięcej punktów w ostatniej rundzie.

GRA DWUOSOBOWA

Jeśli w grze biorą udział tylko dwie osoby, przebieg rundy jest taki sam jak powyżej, ale gracze rozgrywają tylko trzy rundy, w każdej z nich zapisując cztery słowa. W takiej rozgrywce gracze będą mieć różne wyniki na koniec, ponieważ mają mniej czasu na zapelnienie wszystkich rzędów.

Zawartość: 7 kostek z literami + 1 pusta kostka-joker, 1 notatnik, 1 klepsydra oraz 4 ołówki.

8+ lat / 2+ graczy / 10+ min.

59504