

# INSTRUKCJE c.d.

## ALFABETA

INSTRUKCJA GRY

### 1. SŁOWA NA CZAS

**Rozpoczęcie gry**  
Wszyscy gracze losują dwadzieścia pionków. Reszta pionków pozostaje w pudełku jako rezerwa do wymiany.

**Układanie słów**  
Gracze składają pionki w litery wg „wzoru alfabetu”. Każdy z uczestników zapisuje słowa, które jest w stanie utworzyć z posiadanych przez siebie pionków = możliwych do ułożenia liter. Należy wypisać jak najwięcej słów. Im dłuższe słowo, tym więcej punktów. Tworzone przez uczestnika słowa mogą składać się tylko z tych liter, które jest w stanie ułożyć z pionków, które posiada. Pionki, przy tworzeniu kolejnych słów, można używać za każdym razem od nowa. Limit czasowy na tworzenie słów - 10 min.

**Dozwolone słowa**  
Dozwolone jest korzystanie ze wszystkich słów znajdujących się w słowniku języka polskiego oraz ich poprawnych form gramatycznych, z wyjątkiem tych, które zaczynają się od wielkiej litery, są skrótami, przedrostkami lub przyrostkami albo wymagają użycia apostrofu, łącznika lub liter nie występujących we „wzorze alfabetu” tj. a, e, s, c, h, z, z, o, s, i.

**Kwestionowanie litery/słowa**  
Po upływie 10 min. następuje weryfikacja poprawności słów i możliwości ich utworzenia z posiadanych przez uczestnika pionków oraz podliczenie punktów. W przypadku uzasadnionego zakwestionowania poprawności słowa lub możliwości jego utworzenia, uczestnikowi odejmuje się wartość punktową przypisaną do tego słowa (wg. punktacji przyjętej poniżej)

**Obliczanie wartości słów:**

• słowa 2 literowe	1 pkt
• słowa 3 literowe	3 pkt
• słowa 4 literowe	5 pkt
• słowa 5 literowe	7 pkt
• słowa 6 literowe	9 pkt
• słowa 7 literowe	11 pkt
• słowa 8 literowe	13 pkt
• słowa 9 literowe	15 pkt

**Zakończenie gry**  
Gry wygrywa uczestnik, który uzyskał największą liczbę punktów.

Instrukcja nr 2.

## ALFABETA

INSTRUKCJA GRY

### 2. LITERÓWKA

**Rozpoczęcie gry**  
Gry rozpoczyna najmłodszy gracz. Kolejność pozostałych uczestników wyznaczana jest zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Pionki należy ułożyć wzorami do góry. Gracze wymyślają HASŁO GRY (miona, kwiaty, owoce, kolory etc.) Wybierają z całej puli kolejno pionki do liter, które tworzą słowa hasła. Kolorowe pionki CMYK służą do zastępowania dowolnego innego pionka. Gra kończy się wtedy, kiedy kończą się pionki.

**Obliczanie wartości słów:**  
Poszczególne słowa są punktowane według poniższego zestawienia: Gracz, który zabierze ostatni pionek dostaje dodatkowo 10 punktów

• słowa 2 literowe	1 pkt
• słowa 3 literowe	3 pkt
• słowa 4 literowe	5 pkt
• słowa 5 literowe	7 pkt
• słowa 6 literowe	9 pkt
• słowa 7 literowe	11 pkt
• słowa 8 literowe	13 pkt
• słowa 9 literowe	15 pkt

**Zakończenie gry**  
Gra kończy się po minimum 5 rundach. Wygrywa ten gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.

Instrukcja nr 3.

## ALFABETA

INSTRUKCJA GRY

### 3. KRZYŻÓWKA

**Rozpoczęcie gry**  
Gry rozpoczyna najmłodszy gracz. Kolejność pozostałych uczestników wyznaczana jest zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracze losują dziesięć pionków i układają je na swoich stojakach.

**Ułożenie pierwszego słowa**  
W każdym ruchu gracz może wyłożyć kilka pionków, tworząc z nich jedną dowolną literę wg „wzoru alfabetu”, która to litera będzie docelowo tworzyła słowo (była pierwszą lub kolejną w tym słowie). Kolorowe pionki CMYK służą do zastępowania dowolnego innego pionka. Pierwszy gracz tworzy z dwóch lub więcej pionków literę, która będzie pierwszą literą słowa. Kolejny gracz dokłada następną literę (składającą się z pojedynczych pionków), tak by budowała ono słowo. W razie wątpliwości podaje jakie to miałyby być słowo. Literę układa się na planszy poziomo (od lewej do prawej) lub pionowo (z góry na dół). Nie wolno układać słów ukośnie.

**Wymiana pionków**  
Gracz ma możliwość wymiany swoich pionków, ale wtedy opuszcza kolejkę. Gracz może wymienić jeden ze swoich pionków na pionek w kolorze CMYK, jeśli wzór jego pionka równoważny jest z tym zastępowanym przez pionek kolorowy (będący w grze - użyty w danym słowie).

**Opuszczanie kolejki**  
Gracz może opuścić kolejkę, niezależnie od tego, czy jest w stanie ułożyć słowo czy nie. Gra kończy się jednak, jeśli wszyscy gracze opuszczą kolejkę dwa razy z rzędu.

**Dozwolone słowa**  
Dozwolone jest korzystanie ze wszystkich słów znajdujących się w słowniku języka polskiego oraz ich poprawnych form gramatycznych, z wyjątkiem tych, które zaczynają się od wielkiej litery, są skrótami, przedrostkami lub przyrostkami, albo wymagają użycia apostrofu, łącznika lub liter nie występujących we „wzorze alfabetu” tj. a, e, s, c, h, z, z, o, s, i. Po zakończeniu ruchu, nie można zmienić położenia na planszy żadnego pionka, ani go zdejmować, chyba że jest to pionek kolorowy – na wymianę, lub jeśli ułożona litera/słowo zostanie słusznie zakwestionowane, jako użyte niezgodnie z instrukcją.

Instrukcja nr 4.

## ALFABETA

INSTRUKCJA GRY

### 3. KRZYŻÓWKA C.D.

**Kwestionowanie litery/słowa**  
Po ułożeniu litery, przed przejściem kolejki na następnego gracza, można zakwestionować poprawność użycia tej litery w słowie lub poprawność słowa. Jeśli użycie okaże się niedozwolone, gracz musi zabrać z planszy wyłożone przez siebie pionki i kolejka przechodzi na następną osobę.

**Obliczanie wartości litery**  
Gracz kończy ruch, obliczając i zapisując wartość ułożonej litery. Wartość litery oblicza się dodając liczbę punktów każdego z użytych w niej pionków.

**PUNKTACJA:**

1pkt	1pkt	2pkt	3pkt	4pkt	4pkt

**Premia za zakończone słowo**  
Gracz, któremu uda się zakończyć słowo dostaje premię 6pkt.

**Zakończenie ruchu**  
Na koniec każdego ruchu gracz dobiera z pozostałych pionków tyle, ile wyłożył, tak by na stojaku zawsze znajdowało się dziesięć pionków.

**Ruch następnego gracza**  
Drugi gracz, podobnie jak każdy następny, ma do wyboru dołożenie jednej litery z alfabetu do litery/liter, które już leżą na planszy, tak aby tworzyła z nimi słowo lub składową słowa o długości co najmniej dwóch liter. Jeśli nie, opuszcza kolejkę. Wszystkie litery użyte podczas ruchu muszą znaleźć się po ułożeniu na planszy w jednej ciągłej linii (pionowej lub poziomej). Jeżeli ułożone pionki łączą się z innymi pionkami na sąsiednich polach, muszą z nimi tworzyć pełne i istniejące słowa, podobnie jak w klasycznej krzyżówce.

**Zakończenie gry**  
Gra kończy się, kiedy wszystkie pionki zostały już rozdane pomiędzy graczy a jeden z graczy wykorzystał wszystkie swoje pionki. Gra kończy się także wtedy, gdy wszyscy gracze opuszczą dwie kolejki z rzędu, niezależnie do tego jak wiele pionków pozostało jeszcze do rozdania i na stojakach. Po zsumowaniu wszystkich punktów, wynik każdego gracza zmniejsza się o sumę punktów równoważnych pionkom pozostających na jego stojaku.

Instrukcja nr 5.

## ALFABETA

INSTRUKCJA GRY

### 4. DOMINO

**Rozpoczęcie gry**  
Gry rozpoczyna najmłodszy gracz. Kolejność pozostałych uczestników wyznaczana jest zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracze losują dziesięć pionków i układają je na swoich stojakach. Kolorowe pionki CMYK służą do zastępowania dowolnego innego pionka. W każdym ruchu gracz może wyłożyć jeden pionek, tak, aby stykające się boki poszczególnych płytek, tworzyły dowolnie abstrakcyjne wzory, które jednak dają możliwość rozbudowywania węzła dalej. Gracz ma możliwość wymiany swoich pionków, ale wtedy opuszcza kolejkę.

**Zakończenie gry**  
Gra kończy się wtedy kiedy kończą się pionki :)


Instrukcja nr 6.

## ALFABETA

INSTRUKCJA GRY

### 5. KREACJA - INNOWACJA

٢٢٢ ٢٢٢٢ ٢٢٢٢٢ ٢٢٢٢٢٢٢.....



Instrukcja nr 7.