

SŁOWO TWORY

Gra dla 2-7 graczy w wieku 8-108 lat

Autor: Filip Miłusiński

JAK ZŁAPAĆ SŁOWOSTWORĄ?

To proste! SłowoStwory uwielbiają litery. Zbierz więc odpowiednią liczbę smakowitych liter a SłowoStwory same przyjdą do Ciebie. Litery zdobędziesz wymyślając słowa w różnych kategoriach. Czy znasz miasto z literami D i B w nazwie? Roślinę, której nazwa zawiera litery W i K? Bądź szybszy od innych graczy, zdobądź cenne SłowoStwory i wygraj grę!



ELEMENTY GRY



72 karty liter



7 kart z jokersem



7 kart pomocy

awers



rewers



7 płytek aktywności



1 klepsydra



1 znacznik gracza startowego



4 żetony rund



12 szt.

10 szt.

7 szt.

6 szt.

5 szt.

40 SłowoStworów



4 kostki

24 najklejki na kostki

Przed pierwszą grą na każdej kostce należy nakleić 6 naklejek w jednym kolorze (tak jak pokazano na rysunku poniżej).



Gra *SłowoStwory* posiada 2 warianty gry:

Wariant łatwiejszy – dla młodszych graczy (w wieku 8+) oraz osób, które grają w grę po raz pierwszy.

Wariant trudniejszy – dla graczy starszych (w wieku 12+) oraz osób, które poznały już wariant łatwiejszy.

WARIANT ŁATWIEJSZY

PRZYGOTOWANIE GRY

- Potasujcie **karty liter** i ułóżcie je na środku stołu w zakryty stos liter (literami do dołu).
- Położcie **klepsydre** na środku stołu.
- Położcie **4 kostki** obok klepsydry.
- Ułóżcie **SłowoStwory** z boku stołu.

Pozostałe elementy (karty z jokerem, karty pomocy, płytki aktywności, żetony rund, znacznik gracza startowego) odłóżcie do pudełka, nie będą one potrzebne w tym wariantcie gry.

Przygotowanie gry w wariantcie łatwiejszym



CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby SłowoStworów. Gracze zdobywać je będą poprzez wymyślanie słów w danej kategorii zawierających literę widoczną na kartach (np. miasto zawierające w nazwie literę R i W).

PRZEBIEG GRY

Gra trwa kilka rund. Pierwszą rundę zaczyna gracz, którego imię ma najwięcej liter (lub najmłodszy gracz). Następną rundę zaczyna gracz siedzący po jego lewej stronie.

RUNDA PRZEBIEGA W NASTĘPUJĄCY SPOSOB:

1. WYBÓR KOSTKI

Gracz rozpoczynający rundę wybiera **dowolną kostkę** i kładzie ją przed sobą.

Opis kategorii na kostkach znajduje się na końcu instrukcji.

Następnie gracz wykonuje czynności w poniższej kolejności.

2. PRZEKRĘCENIE KLEPSYDRY → RZUT WYBRANĄ KOSTKĄ Z KATEGORIAMI → ODKRYCIE DWÓCH KART ZE STOSU KART Z LITERAMI



Aby ułatwić grę najmłodszym graczom można odkrywać jedną kartę litery zamiast dwóch.

Wszyscy gracze równocześnie starają się znaleźć i podać właściwe słowo. Muszą w nim występować **obydwie pokazane na kartach litery** i musi ono należeć do **kategorii**, która wypadła na kostce.



Na kostce wypadła kategoria „bajka”, a na odkrytych kartach znajdują się litery „K” i „L”. Poprawnymi odpowiedziami będą np. Kaczor Donald lub Koralgol.

3. ZDOBYWANIE SŁOWOSTWORÓW

Gracz, który **jako pierwszy** poda właściwe słowo, zdobywa **dwa SłowoStwory**.



Pozostali gracze, którzy do momentu przesypiania się piasku w klepsydrze podadzą poprawną odpowiedź, zdobywają po **jednym SłowoStworze**.

- W tym wariantcie liczba punktów podana na SłowoStworze nie ma znaczenia, **każdy SłowoStwór wart jest 1 punkt**.



- We wszystkich kategoriach podana przez gracza odpowiedź powinna być w **mianowniku liczby pojedynczej** (np. *pies*, a nie *psami*). Nazwy własne (tytuły filmów, nazwy zespołów muzycznych itp.) mogą zawierać maksymalnie 3 słowa.
- Podawane przez graczy słowa nie mogą się powtarzać w danej rundzie.
- Gracz po podaniu poprawnego słowa **od razu bierze** 1 lub 2 SłowoStwory (2, jeżeli jako pierwszy podał poprawne słowo).
- SłowoStwory można otrzymać **tylko raz** w danej rundzie. Gracze, którzy zdobyli już SłowoStwory, nie biorą udziału w dalszym wymyślaniu słów w tej rundzie.

4. KONIEC RUNDY

Gracze mają czas na podawanie słów do momentu przesypiania się piasku w klepsydrze. Gdy cały piasek się przesypie, runda się kończy. Karty liter, do których gracze szukali właściwych słów, należy odłożyć odkryte na **stos zużytych kart**.

Stos zużytych kart należy utworzyć obok stosu liter i odkładać tam wykorzystane karty. Gdy karty w stosie liter się wyczerpią, należy potasować stos kart zużytych i utworzyć nowy stos liter.

Zaczyna się **nowa runda** i kolejny gracz wybiera kostkę z kategoriami.

KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy któryś z graczy zdobędzie **dziesiątego SłowoStwora**. Rundę należy rozegrać do końca, następnie wszyscy gracze liczą posiadane SłowoStwory. Wygrywa gracz, który ma **najwięcej SłowoStworów**. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

WARIANT TRUDNIEJSZY

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotowanie
do gry
3-osobowej



- (A) Potasujcie karty liter i rozdajcie każdemu z graczy po 3 karty.
 (B) Pozostałe karty liter ułóżcie w zakryty stos liter (literami do dołu).
 (C) Ze stosu liter odkryjcie 6 kart i połóżcie je na środku stołu – będą stanowić bank liter.
 (D) Rozdajcie każdemu z graczy po jednej karcie jokera. Gracze dołączają ją do 3 kart liter, które otrzymali wcześniej.
 (E) Rozdajcie każdemu z graczy po 1 karcie pomocy. Każdy gracz kładzie ją odkrytą przed sobą.

- (F) Rozdajcie każdemu z graczy po 1 płytce aktywności. Każdy gracz kładzie ją przed sobą stroną z symbolem „V” ku górze.
 (G) Ułóżcie 4 żetony rund jedną na drugiej w kolejności 1 - 4, tak by płytka z numerem 1 znalazła się na samej górze i połóżcie płytki z boku stołu.
 (H) Podzielcie SłowoStwory na rodzaje i połóżcie z boku stołu.
 (I) Postawcie klepsydrę na środku stołu.
 (J) Połóżcie kostki obok klepsydry.
 (K) Gracz, którego imię ma najwięcej liter (lub najmłodszy gracz), otrzymuje znacznik gracza startowego.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie **jak największej liczby punktów**.

Jak można zdobyć te punkty? To proste:

- w pojedynkach na słowa gracze zdobywają karty liter,
 - z kart liter tworzą fragmenty alfabetu,
 - na koniec rundy wymieniają te fragmenty na SłowoStwoy.
- Im dłuższy fragment alfabetu tym więcej zdobytych punktów!

PRZEBIEG GRY

Gra dzieli się na **4 rundy**. Każda runda przebiega następująco:

1. **ODKRYCIE ŻETONU RUNDY**
2. **POJEDYNKI NA SŁOWA**
3. **ZDOBYCIE SŁOWOSTWORÓW**

1. ODKRYCIE ŻETONU RUNDY

Żetony rundy informują, która runda jest aktualnie rozgrywana. Na początku gry na wierzchu stosu żetonów rund widoczny jest żeton z numerem 1 – rozgrywana jest pierwsza runda. Na początku kolejnych rund odkrywany jest kolejny żeton rundy. Poprzedni odkładany jest do pudełka.

2. POJEDYNKI NA SŁOWA

W każdej rundzie każdy z graczy weźmie udział w **dwóch** pojedynkach na słowa. Gracz, który wygra pojedynek, zdobywa karty liter! W pojedynku zawsze bierze udział dwóch graczy, pozostali gracze w tym czasie mogą wymieniać swoje karty liter z bankiem liter.

PRZEBIEG POJEDYNKU:

- 2.1. WYBRANIE PRZECIWNIKA
- 2.2. WYBRANIE KOSTKI
- 2.3. POJEDYNEK / WYMIANA KART Z BANKIEM
- 2.4. ZAKOŃCZENIE POJEDYNKU

2.1. WYBRANIE PRZECIWNIKA

Na początku każdej z 4 rund gracz ze **znacznikiem gracza startowego** jako pierwszy wybiera osobę, z którą chce stoczyć pojedynek. Wybrana osoba po zakończonym pojedynku rozpoczyna nowy pojedynek, decydując, kogo wybierze na przeciwnika.

***Przykład:** Michał rozpoczyna rundę. Wybiera Kubę do pojedynku. Po skończonym pojedynku Kuba rozpoczyna nowy pojedynek i wybiera Mateusza. Następnie Mateusz wybiera Michała do pojedynku, po którym następuje koniec rundy.*

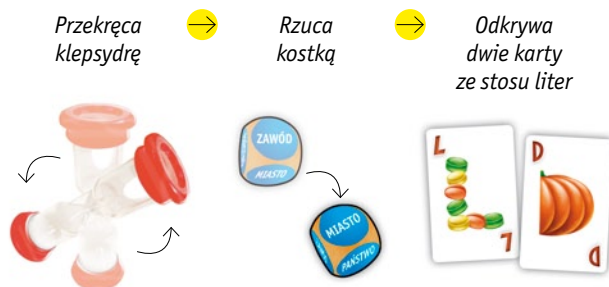
2.2. WYBRANIE KOSTKI

Po wskazaniu osoby do pojedynku gracz wybiera dowolną kostkę. Opis kategorii na kostkach znajduje się na końcu instrukcji.

2.3. POJEDYNEK/ WYMIANA KART Z BANKIEM

POJEDYNEK

Po wybraniu kostki gracz wykonuje następujące czynności w poniższej kolejności.



W momencie wyłożenia drugiej karty ze stosu liter rozpoczyna się pojedynek. Zadaniem dwóch graczy biorących udział w pojedynku jest jak najszybsze podanie na głos właściwego słowa. Muszą w nim występować **obie przedstawione na kartach litery** i musi ono należeć do kategorii, która wypadła na kostce.

Pierwszy gracz, który poda właściwe słowo, wygrywa pojedynek.



*Na kostce wypadła kategoria „mięso”, a na wyłożonych ze stosu kartach znajdują się litery „L” i „D”. Prawidłowymi odpowiedziami będą np. **Londyn** lub **Lądek Zdrój**.*

- We wszystkich kategoriach podana przez gracza odpowiedź powinna być w mianowniku liczby pojedynczej (np. *pies*, a nie *psami*). Nazwy własne (tytuły filmów, nazwy zespołów muzycznych itp.) mogą zawierać maksymalnie 3 słowa.

- Podane słowo musi być inne od tego przedstawionego graficznie na karcie litery



- W przypadku wątpliwości, czy podane słowo jest właściwe, gracze, którzy nie biorą udziału w pojedynku, wcielają się w rolę sędziów.
- Jeśli obaj gracze jednocześnie podadzą właściwe słowo, pojedynek się nie kończy – gracze muszą znaleźć inne słowo.

WYMIANA KART Z BANKIEM

W czasie trwania pojedynku pozostali gracze mogą (nie muszą) wymieniać karty liter z bankiem. Karty liter należy wymieniać **pojedynczo**. Wszyscy gracze mogą to robić **jednocześnie**. Gracze mogą w ten sposób wymienić **dowolną liczbę kart**, ale tylko dopóki trwa pojedynek. Gdy pojedynek się skończy, gracze nie mogą wymieniać kart liter z bankiem.

2.4. ZAKOŃCZENIE POJEDYNKU

Pojedynek może zakończyć się na 2 sposoby:

1. Gdy któryś z dwóch pojedynkujących się graczy poda właściwe słowo.

Zwycięzca pojedynku, czyli gracz, który jako pierwszy podał właściwe słowo, dostaje w nagrodę karty liter. Wybiera jedną z dwóch możliwości:

- a) Zdobywa **dwie karty liter**. Gracz może wziąć karty liter z banku lub z wierzchu stosu liter w dowolnej kombinacji:
 - może wziąć 2 karty z banku
 - może wziąć 2 karty z wierzchu stosu liter
 - może wziąć 1 kartę z banku i 1 kartę z wierzchu stosu liter
- b) Zabiera **jedną losową kartę graczowi**, który przegrał pojedynek.

2. Gdy przesypie się piasek w klepsydrze i żaden z graczy do tego czasu nie poda właściwego słowa, pojedynek kończy się nierozstrzygnięty. Żaden z graczy nie zdobywa kart liter.

Płytki aktywności

Gracz, który został **wybrany do pojedynku**, obraca swoją płytkę aktywności na stronę „X”. Oznacza to, że w tej rundzie nie może być ponownie wybrany do pojedynku.



*Gracz może być
wybrany do pojedynku*



*Gracz nie może być
wybrany do pojedynku*

Stos kart zużytych

Karty liter, do których gracze szukali właściwych słów, należy odłożyć odkryte na stos kart zużytych. Należy go utworzyć obok stosu liter. Gdy stos liter się wyczerpie, należy potasować stos kart zużytych i utworzyć nowy stos liter.

Nowy pojedynek

Gracz ostatnio wyzwany do pojedynku wybiera osobę, z którą chce się zmierzyć w kolejnym pojedynku. Może wybrać dowolnego z graczy oprócz:

- gracza ze znacznikiem gracza startowego, (zostanie wyzwany na pojedynek jako ostatni w rundzie).
- graczy, którzy byli już w tej rundzie wyzвани na pojedynek – ich płytki aktywności są odwrócone na stronę z oznaczeniem „X”.

Koniec pojedynków

Faza pojedynków kończy się, gdy wszyscy gracze będą mieli przed sobą płytkę aktywności odwróconą na stronę „X”.

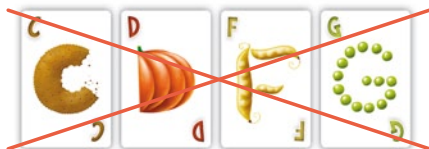
3. ZDOBYWANIE SŁOWOSTWORÓW

Na koniec rundy, po zakończeniu pojedynków gracze mogą wymienić zdobyte karty liter na SłowoStwory.

Zaczynając od gracza ze **znacznikiem gracza startowego** i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy po kolei **może** (ale nie musi) wyłożyć na stół karty tworzące **fragmenty alfabetu**.

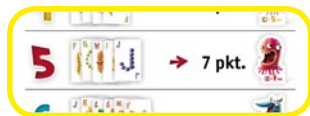


Prawidłowy 4-literowy fragment alfabetu



Nieprawidłowy 4-literowy fragment alfabetu

Karta pomocy przedstawia punktację za fragmenty alfabetu różnej długości. Np. za fragment 5-literowy gracz zdobędzie 7 punktów.



Dla ułatwienia gry młodszym graczom, na dole karty pomocy znajduje się alfabet. Dzięki niemu łatwiej jest gromadzić potrzebne karty liter.

Karta z **jokerem** zastępuje **dowolną literę** we fragmencie alfabetu.

Gracz po wyłożeniu **fragmentu alfabetu** natychmiast otrzymuje właściwego SłowoStwora i kładzie go przed sobą.



Gracz wyłożył na stół **fragmenty alfabetu: 3-literowy** oraz **4-literowy**. Zdobywa 2 SłowoStwory warte **3 punkty** i **5 punktów**.

- Wykorzystane karty z jokerami należy odłożyć z powrotem do pudełka.
- W rzadkiej sytuacji, gdy zabraknie któregoś ze SłowoStworów należy zapisać punkty gracza na kartce.

Koniec rundy

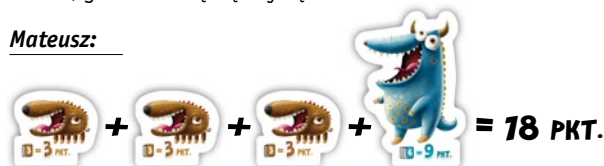
Na koniec każdej rundy gracze muszą posiadać **przynajmniej 3 karty liter**. Każdy z graczy, który ma w ręku **mniej niż 3 karty**, dobiera z talii kart liter nowe karty tak, aby mieć 3.

6 kart leżących w banku liter należy odrzucić na stos kart zużytych i dobrać nowe sześc w ich miejsce. Następnie znacznik gracza startowego jest przekazywany graczowi siedzącemu po lewej stronie i rozpoczyna się kolejna runda gry.

KONIEC GRY

Gra kończy się po **czwartej rundzie gry**. Gracze liczą punkty za wszystkie zdobyte SłowoStwory. Gracz, który uzyskał najwięcej punktów, wygrywa. Jeśli jest remis, wygrywa gracz, któremu udało się zdobyć większego SłowoStwora. Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz, któremu udało się zdobyć więcej SłowoStworów. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Mateusz:



Michał:



Kuba:



Mateusz i Michał mają po 18 punktów. Patrzą więc kto z nich zdobył większego stwora – w obu przypadkach jest to stwór niebieski. Patrzą więc na liczbę zdobytych stworów – Mateusz ma ich 4, a Michał 2. Grę wygrał więc Mateusz.

Kategorie na kostkach

Miasto – państwo – zawód



Miasto

– dowolne miasto,
np. *Madryt*



Państwo

– dowolne państwo,
np. *Ekwador*



Zawód

– dowolny zawód,
np. *policjant*

Film – sport – muzyka



Film

– dowolny tytuł
filmu, nazwisko
aktora
np. *Rejs, Pitt*



Muzyka

– dowolny tytuł
utworu muzycznego,
nazwa zespołu,
nazwisko muzyka
np. *Hey Joe, Iron
Maiden, Waglewski*



Sport

– dowolna
dyscyplina sportowa,
nazwa drużyny,
nazwisko sportowca
np. *piłka nożna,
Real, Małysz*

Zwierzę – roślina – rzecz



Zwierzę

– dowolne zwierzę,
np. *żyrafa*



Rzecz

– dowolny przedmiot,
np. *stół*



Roślina

– dowolna roślina,
np. *winorośl*

Bajka – zabawka – joker



Bajka

– dowolny tytuł
bajki lub nazwa
występującej
w niej postaci,
np. *Królowna Śnieżka,
Kaczor Donald*



Zabawka

– dowolna nazwa
zabawki,
lub nazwa postaci
będącej zabawką
np. *lalka, rower,
ale też Bakugan,
Dragonoida*



Joker

– dowolne słowo,
np. *księżyc*

Od autora: Chciałbym serdecznie podziękować wszystkim osobom, które przyczyniły się do powstania tej gry. Przede wszystkim swojej mamie Aniji, dzięki której fascynacja językiem i zabawy w wymyślanie słów towarzyszyły mi odkąd pamiętam. To właśnie z tego zamiłowania do słów i ich tworzenia narodziła się ta gra.

Dziękuję też niezawodnym testerom z Monsoon Group za wiele istotnych uwag i spostrzeżeń. Dziękuję też Jarkowi Basałydze i Patrykowi Blokowi za tradycyjnie już świetną współpracę podczas przygotowania gry do wydania, oraz pozostałym testerom gry i instrukcji.

Od wydawcy: Za udział w testach i wiele cennych uwag bardzo dziękuję Joannie Sągolewskiej i klasie III D ze Szkoły Podstawowej nr 16 im. Tony Halika w Warszawie oraz grupie naszych niezawodnych testerów: Kubie Juszcakowi, Alkowi Mroczkowi, Mateuszowi Puchalskiemu, Michałowi Puchalskiemu, Piotrkowi Ziółkowskiemu. Dziękuję również Pati Kordalskiej, zwyciężczyni konkursu na [facebook.pl](https://www.facebook.com/KrainaPlanszowek) /[KrainaPlanszowek](https://www.krainaplanszowek.pl) za podpowiedzenie nam potrawy na literę U :-)

Autor gry: Filip Miłusiński
Ilustracje: Maciej Szymanowicz

EGMONT

Egmont Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl

Wydawca: Jarostaw Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
DTP: Karol Kinal

Poznaj nasze wyjątkowe gry!

 www.krainaplanszowek.pl

© Egmont Polska Sp. z o.o. Warszawa 2012

Grę polecają:

