



DAJĘ SŁOWO!

autorzy: Anna Whitehead i Matt Knott

ilustracje: Paweł Jaroński

instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



ELEMENTY GRY

160 kart:

111 liter



49 zadań



CEL GRY

Podczas gry będziecie wykonywali zadania polegające na tworzeniu nowych słów. Im trudniejsze będzie zadanie, tym więcej punktów zdobędziecie. Zwycięży osoba z największą liczbą punktów.

PRZYGOTOWANIE GRY

1 Ułóżcie z kart dowolne **pięcioliterowe słowa**. Umieśćcie je na środku stołu, jedno pod drugim. W zależności od liczby graczy, należy ułożyć następującą liczbę słów:




- gra 2-osobowa: 3 słowa
- gra 3-osobowa: 3 słowa
- gra 4-osobowa: 4 słowa
- gra 5-osobowa: 4 słowa
- gra 6-osobowa: 5 słów

Uwaga! Jeśli macie problem z wymyśleniem odpowiedniej liczby słów, możecie skorzystać ze ściągawki dostępnej na stronie gry.nk.com.pl. Znajdziecie tam listę 30 słów pięcioliterowych.

2 Potasujcie **pozostałe litery**. Rozdajcie graczom **po 6 liter** (nie pokazujcie rywalom posiadanych liter!). Z pozostałych kart stwórzcie **stos liter** (karty leżą literami do dołu) i umieśćcie go z boku stołu. Obok stosu zostawcie miejsce na litery wykorzystane podczas gry.



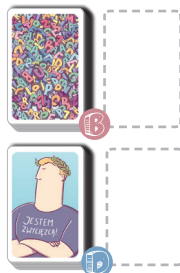


-  Weźcie **3 karty z góry stosu liter** i połóżcie je (rysunkiem liter do góry) obok stosu.
-  Potasujcie **zadania**. Rozdajcie graczom **po 3 zadania** (nie pokazujcie rywalom posiadanych zadań!). Z pozostałych kart stwórzcie **stos zadań** (karty leżą zadaniami do dołu) i umieśćcie go z boku stołu. Obok stosu zostawcie miejsce na zadania wykorzystane podczas gry.
-  Weźcie **3 karty z góry stosu zadań** i połóżcie je (opisami zadań do góry) obok stosu.

Przygotowanie gry dla 3 osób:



gracz 1



gracz 3



gracz 2

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba z największą liczbą liter w imieniu (lub najmłodszy gracz). Następnie rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki gracze mogą (ale nie muszą) wziąć **po 3 litery** (ze stosu lub spośród odkrytych kart leżących obok stosu), dodać je do liter trzymanyh w ręku, a następnie **3 dowolne litery odłożyć** na miejsce przeznaczone dla wykorzystanych liter (literami do góry).





W swojej turze gracz wykonuje **jedno z trzech poniższych działań**:

WYMIANA KART

Jeśli gracz jest niezadowolony z posiadanych kart, może je wymienić na nowe.

- Odkłada dowolną liczbę kart na stos kart wykorzystanych (literę obok stosu liter, zadania obok stosu zadań).
- Następnie bierze odpowiednią liczbę kart liter lub zadań (ze stosów lub spośród odkrytych kart leżących obok stosów). Na koniec wymiany gracz ponownie musi mieć w rękę **6 liter i 3 zadania**.

Uwaga! Jeśli gracz bierze odkrytą kartę, na jej miejsce kładzie kartę z góry odpowiedniego stosu.

Na tym kończy się tura gracza. Swoją turę rozpoczyna osoba siedząca z lewej strony.

WYŁOŻENIE 1 LITERY

- Gracz wykłada **jedną** z posiadanych liter – kładzie ją w miejsce wybranej przez siebie litery, tworząc **nowe słowo**. Wyłożona litera musi być inna od litery leżącej tam dotychczas (odkładana jest na stos kart wykorzystanych).
- Następnie gracz **bierze 1 kartę** (literę albo zadanie – ze stosu lub spośród odkrytych kart leżących obok stosu), tak aby ponownie mieć **9 kart w rękę**.

Na tym kończy się tura gracza. Swoją turę rozpoczyna osoba siedząca z lewej strony.

Przykład: Gracz wykłada literę R – kładzie ją w miejsce litery T znajdującej się w słowie MATKA. Powstaje nowe słowo: MARKA. Literę T odkłada na stos kart wykorzystanych. Na koniec swojej tury gracz bierze 1 kartę (literę albo zadanie).

WYKONANIE 1 ZADANIA

- Gracz wykłada **jedno** z posiadanych zadań i wykonuje działania zgodnie z opisem na karcie.
 - Po wykonaniu zadania gracz kładzie wykorzystaną kartę przed sobą (opisem zadania do góry). Za każde wykonane zadanie gracz **zdobywa podaną na karcie liczbę punktów** (dla tego wykonane zadania zostają u graczy do końca gry). Następnie gracz **bierze odpowiednią liczbę kart** (literę lub zadanie – ze stosu lub spośród odkrytych kart leżących obok stosu), tak aby ponownie mieć **9 kart w rękę**.
- Na tym kończy się tura gracza. Swoją turę rozpoczyna osoba siedząca z lewej strony.



OPIS ZADAŃ



WYŁOŻ 2/3/4/5 LITER

Gracz wykłada **odpowiednią liczbę liter (2, 3, 4 lub 5)** – kolejno kładzie je w miejsce wybranych przez siebie liter leżących na stole, tworząc za każdym razem **nowe słowa**. Wyłożona litera **musi być inna** od litery leżącej tam dotychczas (odkładana jest na stos kart wykorzystanych). Na koniec swojej tury gracz bierze tyle kart (liter lub zadań), ile przed chwilą wyłożył.





Przykład: Gracz wyklada zadanie WYŁÓŻ 3 LITERY. Następnie spośród kart trzymanyh w ręku wyklada kolejno 3 litery:

- A** literę R kładzie w miejsce litery T w słowie MATKA – powstaje nowe słowo: MARKA,
- B** literę B kładzie w miejsce litery R w słowie ROMBY – powstaje nowe słowo: BOMBY,
- C** literę S kładzie w miejsce litery R w słowie MARKA – powstaje nowe słowo: MASKA.

Za wykonanie tego zadania gracz zdobył **20 punktów**. Na koniec swojej tury gracz bierze 4 karty, np. 3 litery i 1 zadanie.

A MATKA → MARKA

B ROMBY → BOMBY

C MARKA → MASKA





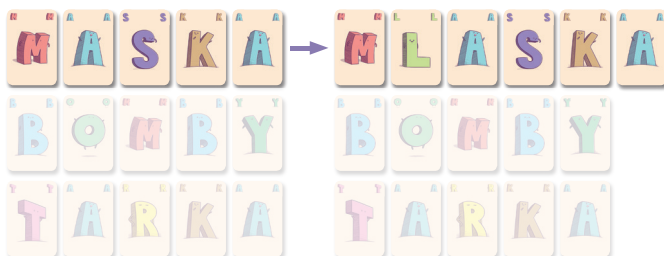
DOŁÓŻ 1 LITERĘ

Gracz dokłada 1 literę – dodaje ją do wybranego słowa znajdującego się na stole, tworząc **nowe słowo**. Litera może być umieszczona w dowolnym miejscu: na początku, końcu lub w środku słowa. Na koniec swojej tury gracz bierze 2 karty (liter lub zadań).

Przykład: Gracz wykłada zadanie DOŁÓŻ 1 LITERĘ. Następnie spośród kart trzymanych w ręku wykłada literę L – umieszcza ją w słowie MASKA, tworząc nowe słowo: MLASKA.

Za wykonanie tego zadania gracz zdobył **10 punktów**.

Na koniec swojej tury gracz bierze 2 karty (liter lub zadań).



DOŁÓŻ KILKA LITER

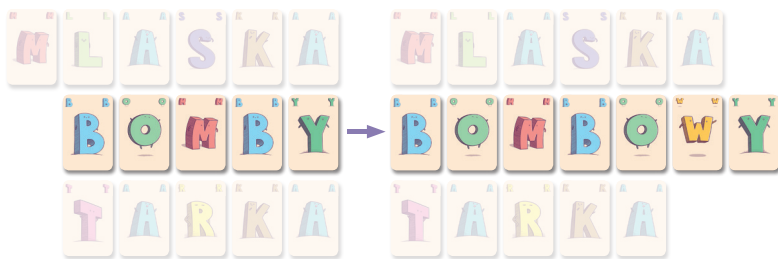
Gracz dokłada minimum 2 litery – dodaje je do wybranego słowa znajdującego się na stole, tworząc **nowe słowo**. Litery mogą być umieszczone w dowolnych miejscach: na początku, końcu lub w środku słowa. Na koniec swojej tury gracz bierze tyle kart liter lub zadań, ile przed chwilą wyłożył.

Przykład: Gracz wykłada zadanie DOŁÓŻ KILKA LITER. Następnie spośród kart trzymanych w ręku wykłada litery O i W – umieszcza je w słowie BOMBY, tworząc nowe słowo: BOMBOWY.

Za wykonanie tego zadania gracz zdobył **20 punktów**.

Na koniec swojej tury gracz bierze 3 karty, np. 1 literę i 2 zadania.





ZAMIESZANIE

Gracz zamienia miejscami dowolną liczbę liter w wybranym słowie, tworząc **nowe słowo**.

Przykład: Gracz wykłada zadanie ZAMIESZANIE. Następnie zamienia miejscami litery w słowie TARKA, tworząc nowe słowo: KARTA.

Za wykonanie tego zadania gracz zdobył **10 punktów**.

Na koniec swojej tury gracz bierze 1 kartę (literę albo zadanie).



TOTALNE ZAMIESZANIE

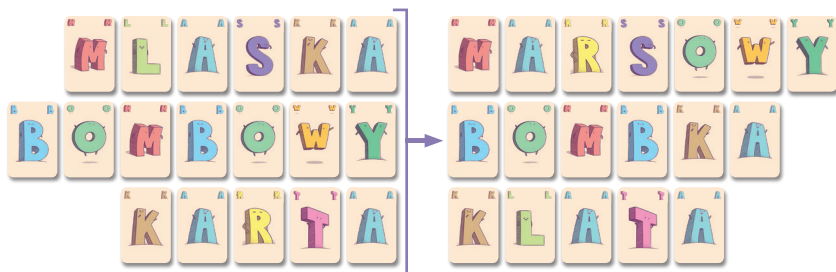
Gracz zbiera **wszystkie słowa** leżące na stole, a następnie układa z nich taką samą liczbę nowych słów. Słowa mogą mieć **dowolną liczbę liter** (minimum 2 litery). Ustalcie czas na wykonanie tego zadania, np. 2 minuty.

Przykład: Gracz wykłada zadanie TOTALNE ZAMIESZANIE. Zbiera wszystkie słowa ze stołu, a następnie układa 3 nowe słowa: MARSOWY, BOMBKA, KLATA.

Za wykonanie tego zadania gracz zdobył **30 punktów**.

Na koniec swojej tury gracz bierze 1 kartę (literę albo zadanie).





NOWE SŁOWO

Gracz **usuwa wybrane słowo** (litery odkłada na stos wykorzystanych liter). Następnie z liter **trzymanych w ręku** tworzy **nowe słowo pięcioliterowe** (długość usuniętego słowa nie ma znaczenia). Na koniec swojej tury gracz bierze 6 kart (liter lub zadań).

Przykład: Gracz wyklada zadanie **NOWE SŁOWO**. Usuwa ze stołu słowo **KLATA** (litery odkłada na stos wykorzystanych liter) i tworzy nowe słowo z liter trzymanyh w ręku: **NOCNE**.

Za wykonanie tego zadania gracz zdobył **10 punktów**.

Na koniec swojej tury gracz bierze 6 kart, np. 4 litery i 2 zadania.



Jeśli podczas gry **w stosie zadań zabraknie kart**, potasujcie wykorzystane karty zadań i stwórzcie nowy stos.

Jeśli podczas gry **w stosie liter zabraknie kart**, potasujcie wykorzystane karty liter i stwórzcie nowy stos.



KONIEC GRY

Gdy któryś z graczy zdobędzie **100 (lub więcej) punktów** za zgromadzone zadania, gracze wykonują swoje ostatnie tury (tak, aby wszyscy rozegrali taką samą liczbę tur podczas gry).

Następnie gracze liczą zdobyte punkty. Zwycięża osoba z **największą liczbą punktów**. W przypadku remisu wygrywa osoba, która zgromadziła mniej kart zadań. Jeżeli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Jeśli chcecie, aby rozgrywka trwała dłużej, przed rozpoczęciem gry ustalcie, że gracze do większej liczby punktów, np. do 150 lub 200.



PAMIĘTAJCIĘ!

- 🕒 Na koniec swojej tury bierzecie odpowiednią liczbę kart liter lub zadań (z odpowiedniego stosu lub spośród odkrytych kart leżących obok stosu), tak aby ponownie mieć **9 kart w ręku**.
- 📖 Należy układać słowa znajdujące się w słowniku języka polskiego (poprawność słowa można szybko sprawdzić np. na stronie sjp.pl).
- ⌚ Możecie skracać i wydłużać rozgrywkę, ustalając wcześniej mniejszą lub większą liczbę punktów potrzebnych do zwycięstwa.
- ⌚ Możecie użyć stopera i wprowadzić limit czasu na wykonanie swojej tury.
- 🔧 Jeśli gracz ułoży słowo niepoprawne, musi je poprawić lub wykonać inne działanie.

Poznaj nasze gry planszowe! • gry.nk.com.pl • [f /NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
www.nk.com.pl
© 2017 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

INGENIUMGAMES

© 2017 Ingenium Games

Dyrektor ds. gier planszowych:
Jarostaw Basatyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk
Korekta: Katarzyna Susfat
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki