



W grze *7 słów* najważniejsze są długie słowa! W trakcie siedmiu rund każdy z graczy będzie starał się znaleźć słowo, za które otrzyma jak najwięcej punktów. W przeciwieństwie do innych gier słownych, w *7 słowach* gracze nie muszą posiadać wszystkich liter, z których będzie składał się podany przez nich wyraz. Pewne jednak jest, że będą chcieli wykorzystać jak najwięcej liter z obszaru gry. Dlatego nie bójcie się i szukajcie jak najdłuższych słów – to one mogą przynieść wam zwycięstwo!

### Czy zostaniesz mistrzem słów?

Autor gry: **Gil Hova**

Opracowanie graficzne: **Scott Hartman**

Edycja polska

Wydawca: **Marek Baranowski**

Tłumaczenie: **Arek Maj**

Opracowanie graficzne i skład: **Sławomir Bejda, Marek Baranowski**

Koordinacja produkcji: **Alicja Arcimowicz**



Dziękujemy Brettowi Myersowi i Amber Cook, dzięki którym zmieniliśmy nazwę gry na *Wordsy*\*. Długie słowa wdzięczności należą się również Vinny'iemu Salzillo, Avonelle Wing i Carrie Margulies za rozgrywki testowe oraz okazane wsparcie. Ogromne podziękowania składamy także wszystkim testerom tej gry!

\*Oryginalna nazwa gry

*Pamięci Donny Balkan, która byłaby świetna w tę grę.*

## CEL GRY

W trakcie rozgrywki każdy z graczy będzie starał się ułożyć słowa, które przyniosą mu najwięcej punktów zwycięstwa. W tym celu będą oni układali wyrazy, korzystając przede wszystkim z liter znajdujących się w obszarze gry. Niektóre z tych liter będą warte więcej punktów niż inne, dlatego gracze będą chcieli wykorzystać jak najwięcej z nich. Oprócz podstawowej punktacji gracze będą również zdobywali punkty bonusowe – gdy najszybciej ułożą słowo dające najwięcej punktów w rundzie, lub gdy ułożony przez nich wyraz przyniesie im więcej punktów niż słowo autorstwa najszybszego gracza.

Po 7 rundach każdy gracz otrzyma punkty za 5 najbardziej wartościowych słów, a także za wszystkie zdobyte bonusy. Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ułożył słowo dające najwięcej punktów.

## ELEMENTY GRY



60 kart liter, w tym:  
44 popularne litery...



... oraz 16 rzadkich liter, wartych +1  
albo +2 dodatkowe punkty



1 klepsydra  
(30 sekundowa)



4 karty kolumn



Notes



1 dwustronna karta  
„Nie obracaj”  
i wariantu slo



6 ołówków

# PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Na dole obszaru gry połóżcie w rzędzie 4 karty kolumn. Ważne, żeby były one widoczne dla wszystkich graczy. Karty kolumn powinny być ułożone od lewej do prawej w kolejności malejącej: 5, 4, 3 i 2 punkty. Nad kartami kolumn powinno być wystarczająco dużo miejsca, żeby zmieściły się tam dwa rzędy kart liter. Te 3 rzędy kart będziemy nazywać **obszarem gry**.



Każdy z graczy otrzymuje kartkę z notesu punktacji. Klepsydrę postawcie w zasięgu ręki wszystkich graczy.

Jeśli w rozgrywce bierze udział dwóch graczy, kartę „Nie obracaj” odłóżcie do pudełka. Jeśli przygotowujesz rozgrywkę jednoosobową, odwróć tę kartę na stronę „SOLO”. Jeśli gracie w 3 lub więcej osób, kartę tę połóżcie w zasięgu ręki – będzie wam ona potrzebna w 2. rundzie.

Wspólnie ustalcie, w jaki sposób będziecie sprawdzać użyte słowa. Możecie korzystać ze słownika on-line lub każdego innego, wygodnego dla was źródła. Nie polecamy jednak słowników z innych gier słownych, ponieważ mogą one być dostosowane do krótszych wyrazów.

Przetasujcie karty liter, dobierzcie 2 karty i połóżcie je odkryte w pierwszej kolumnie od prawej – nad kartą „2 punkty”. Powtórzcie ten krok dla wszystkich 3 kolumn, tak żeby w obszarze gry znalazło się łącznie 8 odkrytych kart liter. Pamiętajcie, żeby przestrzegać reguły „2 na 2” (szczegóły znajdziecie na s. 4).

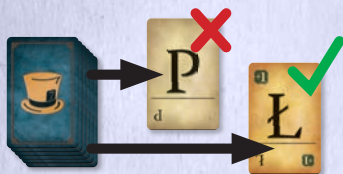
W chwili, w której wszystkie 8 kart jest widoczne dla wszystkich graczy, rozpoczyna się rozgrywka!

## REGUŁY „2 NA 2”

- W obszarze gry nie może znajdować się jednocześnie więcej niż 2 rzadkie karty liter.
- W obszarze gry nie może znajdować się jednocześnie więcej niż 2 karty tej samej litery.

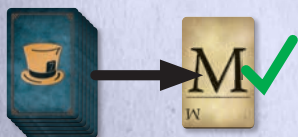
Jeśli karta, którą dobraliście miałaby złamać którąś z powyższych reguł, wtedy należy tę kartę odrzucić i dobrać kolejną ze stosu. Musicie dobierać karty tak długo, aż w obszarze gry nie pojawi się sytuacja zgodna z powyższymi regułami.

W przykładzie A została dobrana karta „P”. Gracze odrzucają ją i dobierają kolejną kartę – znów jest to „P”, dlatego ta karta i kolejne są odrzucane, dopóki w obszarze gry nie pojawi się karta spełniająca regułę „2 na 2”.



W przykładzie B została dobrana rzadka karta H. W obszarze gry znajdują się już dwie rzadkie karty – Ł oraz Ñ.

Gracze muszą odrzucić kartę H i dobierać kolejne karty, dopóki w obszarze gry nie znajdą się karty zgodne z regułą „2 na 2”.



# ROZGRYWKA

Podczas każdej rundy jednocześnie zapoznajecie się z kartami liter rozłożonymi w obszarze gry. Następnie każdy z was szuka słowa, które będzie zawierało jak najwięcej tych liter. Na koniec rundy otrzymacie punkty za litery z obszaru gry, które znalazły się w waszym słowie (szczegóły znajdziecie w rozdziale **Punktacja**).

- **Każdy gracz może zapisać swoje słowo na kartce notesu w dowolnym momencie rundy.**
- **Zabronione jest spoglądanie na słowa, które aktualnie zapisują inni gracze. Można się jednak zapytać, jakich słów użyli w poprzednich rundach.**
- **W przeciwieństwie do innych gier słownych, w 7 słowach dozwolone jest układanie słów, korzystając z liter spoza obszaru gry.**
- **Nie ma ograniczenia w długości słów.**
- **Litery z obszaru gry mogą być użyte w dowolnej kolejności.**

W grze występuje kilka ograniczeń, jeżeli chodzi o używane słowa. Nie można używać nazw własnych, skrótów i skrótowców oraz wszystkich form, które wymagają użycia myślnika lub apostrofu. Zabronione jest także powtórne użycie tych samych słów lub ich zmienionych form. Więcej szczegółów znajdziecie na s. 9 w rozdziale **Ograniczenia**.

Jeśli któryś z graczy uzna, że odpowiada mu zapisane słowo, musi obrócić klepsydrę i położyć ją na swojej kartce (o ile żaden z graczy nie zrobił tego przed nim). Oznacza to, że został on najszybszym graczem w tej rundzie i ma szansę na zdobycie dodatkowych punktów (szczegóły znajdziecie w rozdziale **Punktacja**). Od tej chwili reszta graczy ma 30 sekund na to, by zapisać swoje słowa.

## UWAGA

Gracz może obrócić klepsydrę tylko wtedy, gdy zapisał już swoje słowo. Nie może on już w żaden sposób go modyfikować.

Gracze mogą dokończyć zapisywanie słowa nawet wtedy, gdy w klepsydrze przesypie się piasek. Nie mogą oni jednak zmieniać zapisanego już słowa!

# PUNKTACJA

Na koniec rundy każdy z was otrzymuje punkty za litery zawarte w zapisanych przez was słowach. Każda użyta litera przynosi punkty w liczbie zgodnej z kolumną, w której się znajduje.

Nie otrzymujecie kary za litery spoza obszaru gry. Rzadkie litery przynoszą także dodatkowe punkty, zgodnie z zapisem na karcie.

Jeśli w zapisanym przez was słowie konkretna litera powtarza się wielokrotnie, ale w obszarze gry pojawia się tylko raz, zdobywacie punkty tylko za jedną z nich.

Jeśli w obszarze gry konkretna litera pojawia się dwukrotnie, a w słowie występuje ona tylko raz, powinniście użyć tej litery, która znajduje się w lepiej punktowanej kolumnie.

Jeśli w obszarze gry znajdują się dwie takie same karty litery, a gracz w swoim słowie użyje tej litery więcej niż raz, zdobywa on punkty za obie karty.

**PORADA:** na czas podliczania punktów gracz może obracać karty liter, które wykorzystał w zapisanym słowie. Po otrzymaniu wyniku karty należy ustawić w pozycji wyjściowej i przejść do podliczania punktów kolejnego gracza.

Przy takim rozkładzie kart, za słowo **WYSELEKCYJONOWANY** gracz otrzyma 22 punkty (w tym +1 za kartę L).



Przy takim rozkładzie kart, za słowo **LUMPENPROLETARIAT** gracz otrzyma 26 punktów (w tym +2 za dwie karty L).



Najszybszy gracz podlicza punkty jako pierwszy, zapisując wynik na swojej karcie. Następnie kolejni gracze (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) podliczają i zapisują wyniki na swoich kartkach.

Jeśli graczowi, który nie był najszybszy w tej rundzie, uda się zdobyć za swoje słowo więcej punktów niż najszybszemu graczowi, powinien on zaznaczyć X w pierwszym polu bonusowym.

Bonus ten dolicza się do jego wyniku na koniec gry.

Przykład w rozgrywce 3-osobowej:  
w pierwszej rundzie Sławek jest najszybszym  
graczem, zdobywając 18 punktów za słowo  
SNOPOWIĄZAŁKA. Zapisuje swój wynik  
na kartce.

Ania zdobyła 19 punktów za słowo  
EUROPARLAMENTARZYSTA. Z racji tego,  
że zdobyła więcej punktów niż Sławek, który  
jest najszybszym graczem, Ania zaznacza  
„X” w pierwszym polu bonusowym.

		7 SŁÓW			
SŁOWO		WYNIK	>	≥	≥
1	SNOPOWIĄZAŁKA	18		+1	+2
2				+1	+2

		7 SŁÓW			
SŁOWO		WYNIK	>	≥	≥
1	EUROPARLAMENTARZYSTA	19	X	+1	+2
2				+1	+2

Gdy wszyscy gracze podliczą już swoje punkty, najszybszy gracz sprawdza, czy jego słowo punktowało w tej rundzie najlepiej spośród podanej niżej liczby graczy (lub zdobył tyle samo punktów, co najlepsi gracze).

- W rozgrywce 2-, 3-, 4-osobowej najszybszy gracz musi zdobyć tyle samo lub więcej punktów niż najlepszy gracz.
- W rozgrywce 5-, 6-osobowej najszybszy gracz musi zdobyć tyle samo lub więcej punktów niż jego trzech przeciwnicy.

Jeśli pierwszy gracz spełnił powyższe warunki, może on zaznaczyć „X” w drugim polu bonusowym.

W rundzie trzeciej Sławek ponownie jest najszybszym graczem. Zdobył 21 punktów za słowo ANTROPOMORFIZACJA. Ania i Marek zdobyli kolejno 19 i 21 punktów za swoje słowa. Z racji tego, że Sławek zdobył najwięcej punktów za swoje słowo (na równi z Markiem), zaznacza on „X” w drugim polu bonusowym.

		7 SŁÓW			
SŁOWO		WYNIK	>	≥	≥
1	SNOPOWIĄZAŁKA			+1	+2
2	SATYSFAKcjonujący		X	+1	+2
3	ANTROPOMORFIZACJA			+1	+2
4				+2	+3

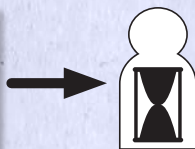
## KONIEC RUNDY

Runda dobiega końca, gdy wszyscy gracze podliczą już swoje punkty i przyznają wszystkie bonusy. Najszybszy gracz w tej rundzie otrzymuje kartę „Nie obracaj” – niezależnie od tego, czy zdobył dodatkowe punkty. Ten gracz **nie będzie mógł** obrócić klepsydry, żeby zostać najszybszym graczem w kolejnej rundzie.

Następnie należy odrzucić 4 karty liter z prawej strony obszaru gry, a w ich miejsce przesunąć 4 karty liter z lewej strony obszaru gry. Kolejnym krokiem jest dobranie ze stosu 4 nowych kart liter – należy pamiętać o regule „2 na 2” (strona 4).

Kolejna runda rozpoczyna się w chwili, gdy w obszarze gry pojawi się 8 kart spełniających zasady gry. Bądźcie czujni!

Podajcie kartę „Nie obracaj”  
najszybszemu graczowi.



Odrzućcie 4 karty  
liter z prawej strony  
obszaru gry, a w ich  
miejsce przesunieć  
karty z lewej  
strony obszaru gry.  
Dobierzcie 4 nowe  
karty.



## KONIEC GRY

Po zakończeniu 7. rundy wszyscy gracze podliczają zdobyte punkty.

- Na początek każdy z graczy musi wykreślić 2 najniżej punktowane słowa, jednak ich bonusy pozostają do końca gry.
- Następnie sumują oni punkty zdobyte za pozostałe 5 słów wraz ze wszystkimi bonusami.
- Gracze mogą stracić punkty przy okazji kar, które ich dosięgły w wyniku nieudanych wyzwań (szczegóły poniżej).
- Gracz z największą liczbą zdobytych punktów wygrywa.



W przypadku remisu, zwycięża gracz z najlepiej punktowanym słowem (nie licząc bonusów). Jeśli to nie rozstrzyga remisu, porównajcie kolejne najlepiej punktujące słowa, dopóki nie wyłonicie zwycięzcy.

Jeśli po porównaniu wszystkich 5 punktujących słów nie udało się określić zwycięzcy, remisujący gracze dzielą się wygraną.

Na koniec gry straci on 2 punkty za każde niesłusznie rzucone wyzwanie.

## WYZWANIA

Jeśli któryś z graczy uważa, że jego przeciwnik użył słowa, które nie istnieje, może rzucić mu *wyzwanie*.

W ustalonym przez graczy źródle należy sprawdzić, czy dane słowo występuje. Można rzucić tylko jedno wyzwanie naraz.

Jeśli *wyzwanie* zostało rzucone słusznie, gracz który użył nieistniejącego słowa nie otrzymuje żadnych punktów w tej rundzie – nie może także zdobyć bonusów.

Jeśli *wyzwanie* zostało rzucone niesłusznie i zapisane słowo istnieje, gracz który rzucił *wyzwanie* zaznacza to na swojej kartce w rubryce KARA.

Na koniec gry straci on 2 punkty za każde niesłusznie rzucone wyzwanie.

7 SŁÓW

	SŁOWO	WYNIK			
1	<del>ABSOLWENT</del>	<del>13</del>	+1		+2
2	DZWIĘKONAŚLADOWNICTWO	21	+1	X	+2
3	DZIEŚIĘCIOGROSZÓWKA	17	+1		+2
4	BLACHODACHÓWKA	17	+2		+3
5	<del>ROZLUŻNIOWY</del>	<del>14</del>	X	+2	+3
6	PODPAJĘCZYNÓWKOWY	23	+2	X	+3
7	SŁOWOTWÓRCZY	19	+3		+4

↓

**WYNIK**  
Odrzuć 2 najniższe wyniki.  
Zsumuj 5 najwyższych wyników.

97

+

7

-

2

X

**BONUS**  
Dodaj wszystkie bonusy.

102

**ŁĄCZNIE**

KARA  
Poniżej zaznacz „X” za każde niesłuszne wyzwanie lub niewystarczający wynik w rozgrywie jednoosobowej. Każdy „X” oznacza -2 punkty.

**PORADA:** gdy dopiero uczycie się gry, albo gracie w luźniejszej atmosferze, możecie podejść do gry mniej rygorystycznie. Jeśli podczas wyzwania jasne jest, o jakie słowo chodziło graczowi, może on zmienić zapisane przez siebie słowo na jego właściwą formę. Jeśli gracz zapisał łącznie dwa słowa albo użył słowa z łącznikiem, może on wybrać i zapisać jedno z użytych słów.

## OGRANICZENIA

W 7 słowach gracze mają dużą dowolność przy wybieraniu swoich słów. Muszą jednak pamiętać o kilku ograniczeniach.

## Podstawowe ograniczenia

Jak w większości gier słownych, nie można używać nazw własnych, słów wykorzystujących łączniki oraz skrótów i skrótowców.

### Inne formy

Gracze nie mogą wykorzystywać słów, które zostały użyte w poprzednich rundach przez innych graczy. Dotyczy to również innych form tych słów, takich jak:

- **Liczba mnoga wcześniej użytych wyrazów: nie można użyć słowa „śmiechy” jeśli wcześniej pojawił się „śmiech”. Działa to również w drugą stronę.**
- **Wykorzystanie innego czasu gramatycznego: nie można zamienić słowa „wzdycha” na „wzdychał” i odwrotnie.**
- **Zamiana rzeczownika na czasownik: nie można zamienić słowa „śmiech” na „śmialiśmy” i odwrotnie.**
- **Zamiana użytego już wyrazu na przysłówek: nie można zamienić słowa „śmiech” na „śmiesznie” i odwrotnie.**
- **Ograniczenia te łączą się ze sobą. Oznacza to na przykład, że nie można zamienić słowa „śmialiśmy” na „śmiechy” itp.**
- **Wszystkie te ograniczenia można podsumować jedną główną regułą: nie można wykorzystywać ponownie słów z tej samej rodziny wyrazów (grupa wyrazów zawierająca ten sam rdzeń). Taką grupą jest np.: dom, domowy, domownik, przydomowy itd. Rdzeniem w tym wypadku jest wyraz „dom”.**

Wszystkie inne modyfikacje słów są dozwolone.

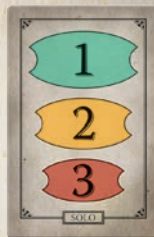
Dwóch lub więcej graczy może w tej samej rundzie użyć tego samego słowa lub ich zmodyfikowanych form. Policzenie punkty w standardowy sposób.

## ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

Podczas rozgrywki jednoosobowej odwróć kartę „Nie obracaj” na stronę „SOLO”. Klepsydrę postaw na karcie, na dużym zielonym polu z napisem „1”. Pole, na którym znajduje się klepsydra jest bardzo istotne.

Przygotuj obszar gry zgodnie z zasadami rozgrywki wieloosobowej, a następnie odwróć klepsydrę.

- Jeśli uda ci się dokończyć zapisywanie słowa, zanim klepsydra się przesypie, możesz zatrzymać upływ czasu, kładąc klepsydrę na boku.
- Jeśli nie zdążysz zapisać słowa, zanim klepsydra się przesypie, tracisz możliwość zdobycia bonusu (patrz poniżej), ale nie masz już limitu czasu – możesz spokojnie pomyśleć nad słowem, które chcesz zapisać.



Następnie policz, ile punktów zdobędziesz za swoje słowo. Jeśli udało ci się zapisać je przed upływem czasu, a twoje słowo jest warte co najmniej 15 punktów, możesz zaznaczyć „X” w polu bonusowym. Jeśli klepsydra jest na polu z „1”, zaznacz „X” w drugim polu bonusowym (większy bonus). Jeżeli klepsydra jest na którymś z niższych pól, zaznacz „X” w pierwszym polu bonusowym (mniejszy bonus).

Jeśli twoje słowo było warte 20 lub więcej punktów, a dodatkowo zdobyłeś bonus za położenie klepsydry na boku, możesz przesunąć klepsydrę na pole z „1” (o ile już wcześniej się tam nie znajdowała). Otrzymujesz dzięki temu możliwość zdobycia większego bonusu w następnej rundzie.

Jeśli twoje słowo było warte 20 lub więcej punktów, ale nie udało ci się zdobyć bonusu za położenie klepsydry na boku, pozostaw klepsydrę na tym samym polu na karcie SOLO.

Jeśli twoje słowo było warte mniej niż 20 punktów, przesun klepsydrę o jedno pole niżej na karcie SOLO. Jeśli nie możesz już przesunąć klepsydry niżej (bo znajdujesz się na najniższym, czerwonym polu), musisz zaznaczyć „X” w polu KARA na swojej kartce. Na koniec gry stracisz 2 punkty za każdy „X” w tym polu. Następnie przesuwasz klepsydrę na środkowe pole karty SOLO, oznaczone jako „2”.

Na koniec 7. rundy podlicz zdobyte punkty zgodnie z podstawowymi zasadami. Zwyciężysz, jeśli uda ci się zdobyć co najmniej 100 punktów.

### **Chcesz podnieść poprzeczkę?**

**ŚREDNIO:** musisz zdobyć co najmniej 110 punktów, by wygrać.

**CIĘŻKO:** musisz zdobyć co najmniej 120 punktów, by wygrać.

**BRUTALNIE:** musisz zdobyć co najmniej 120 punktów, by wygrać. Oprócz tego ignorujesz środkowe pole karty SOLO. Wykorzystujesz jedynie górne i dolne pole karty. Jeśli otrzymasz karę, klepsydra pozostaje na dolnym polu karty.

# WARIANTY ROZGRYWKI

## Modyfikacja punktowania w grze z doświadczonymi graczami

Prawdziwi weterani 7 *słów* mogą chcieć utrudnić sobie grę, żeby dać szansę mniej doświadczonym graczom. W takim wariacie punktują oni normalnie tylko za 4 dowolne litery w obszarze gry. Każda inna litera (także rzadka) daje tylko 1 punkt, niezależnie od tego, w której kolumnie się znajduje.

## Wariant uproszczony bez klepsydry

Niektórzy gracze nienawidzą limitu czasu. Inni nie mają fizycznie możliwości, by móc obrócić klepsydrę.

W tym wariacie rozgrywki nie wprowadza się presji czasu. Zamiast tego, na początku gry, wybierzcie *głównego gracza*. To on będzie uznawany za najszybszego gracza w najbliższej rundzie.

Następnie rozpoczyna się rozrywka. Wszyscy gracze jednocześnie szukają swojego słowa, jednak mają tyle czasu, ile im potrzeba. Nikt nie obraca klepsydry, dlatego nie ma znaczenia, kto zapisze swoje słowo jako pierwszy. Gdy wszyscy skończą, możecie policzyć swoje punkty.

Podczas podliczania punktów gracze sprawdzają, czy udało im się zdobyć więcej punktów niż obecny *główny gracz*. Za to *główny gracz* stara się uzyskać tyle samo lub więcej punktów niż reszta graczy (dokładnie tak samo jak najszybszy gracz w rozgrywce podstawowej).

Gdy punkty zostaną już podliczone, kolejnym krokiem jest wybranie *głównego gracza* na następną rundę. *Głównym graczem* zostaje ta osoba, która ma najmniej zaznaczonych bonusów +2. Jeśli ma miejsce remis, *głównym graczem* zostaje osoba, która ma najmniej zaznaczonych bonusów +1. Jeśli remis nadal nie został rozstrzygnięty, wtedy *głównym graczem* zostaje osoba posiadająca najmniej bonusów +2, siedząca na lewo od obecnego *głównego gracza*.

Gra kończy się wraz z zakończeniem 7. rundy. Punkty są podliczane zgodnie z podstawowymi zasadami. Należy zauważyć, że ten wariant rozgrywki będzie zdecydowanie dłuższy od podstawowej gry w 7 *słów*.

