

Gra karciana dla 3–8 graczy w wieku od 8 lat

ŁAP ZA SŁÓWKA!

Cel gry

Znajdź jak najszybciej słowa zawierające 2 określone litery i pasujące do danej kategorii.

Elementy gry

- 30 kart kategorii
- 42 karty liter (w dwóch kolorach rewersów)
- 38 kart punktów (24 x 1 punkt, 10 x 5 punktów, 4 x 10 punktów)

Do gry potrzebne będą jeszcze długopis i kartka dla każdego gracza.



Przygotowanie gry

Podziel karty liter na 2 stosy zgodnie z kolorem rewersu. Potasuj każdy stos osobno i połącz je obok siebie na stole rewersami do góry.

Podziel karty punktów według wartości (1, 5 i 10) i połącz je obok kart liter.

Potasuj karty kategorii i rozdaj każdemu po 2 zakryte karty. Resztę kart kategorii połącz w zakrytym stosie na środku stołu. Każdy gracz bierze kartkę i długopis.

Przebieg gry

Rozpoczyna gracz, który ma najdłuższe imię. Wybiera 1 kartę kategorii ze swojej ręki i kładzie ją na stole, tak by każdy dobrze widział opisaną na niej kategorię. Następnie odsłania 2 litery (po jednej z każdego stosu).

3, 2, 1... start!

Każdy gracz zapisuje na swojej kartce słowa pasujące do odkrytej kategorii i zawierające obie odkryte litery. Nie jest ważne, w którym miejscu słowa znajdują się te litery.



Przykładowe słowa:
*Philips, kompresor, praso-
walnica*

Stop!

Kto pierwszy zapisze 3 słowa, może zawołać „stop”. Jeśli jednak wena go nie opuszcza, to, zamiast wołać „stop”, może zapisać kolejne słowa (maksymalnie 5).

Kiedy tylko ktoś zawoła „stop”, wszyscy muszą natychmiast przerwać pisanie.

Gracz, który zawołał „stop”, czyta na głos zapisane przez siebie słowa. Jeśli się okaże, że takie same słowa zapisali jeszcze inni gracze, od razu muszą ci o tym powiedzieć. Wszyscy muszą skreślić powtórzone słowo. Następnie kolejni gracze czytają swoje słowa zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

PUNKTACJA

Jak już wszyscy odczytają swoje zapisane słowa, następuje punktacja. Każdy gracz dostaje 1 punkt za każde swoje niewykreślone słowo. Weźcie odpowiednie karty punktów. W trakcie gry można wymieniać karty punktów (np. 5 kart o wartości 1 na kartę o wartości 5).

NOWA RUNDA

Wykorzystane karty odłóż do pudełka.

Gracz rozpoczynający dobiera nową kartę kategorii, tak by mieć znowu dwie na ręku. Teraz gracz po jego lewej stronie zagrywa kartę kategorii i odkrywa 2 karty liter. Gracze zapisują swoje słowa, dostają punkty i tak dalej.

KONIEC GRY

Długość gry zależy od liczby graczy:

3 graczy – 3 okrążenia (każdy gracz zagra po 3 karty kategorii)

4–5 graczy – 2 okrążenia

6–8 graczy – 1 okrążenie

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów.

W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

SŁOWA I KATEGORIE

Zapisane słowa powinny być w języku polskim, chyba że odpowiedzią jest nazwa własna czy tytuł. Podane kategorie można rozszerzyć według własnego uznania.

WARIANT GRY

Potasuj wszystkie karty liter i umieść je w jednym zakrytym stosie. Potasuj wszystkie karty kategorii i połóż je obok kart liter. Gracz zaczynający rundę odkrywa 3 litery i 1 kategorię.

Gra przebiega tak, jak opisano wyżej, ale w zapisanych słowach nie muszą występować wszystkie 3 odślonięte litery, wystarczy, że w każdym słowie znajdują się 2 z nich.

W zależności od liczby liter w słowach dostaje się jednak różną liczbę punktów:

Niewykreślone słowa z 2 literami dają po 1 punkcie.

Niewykreślone słowa z 3 literami dają po 2 punkty.



Złap jeszcze więcej słówek!



Poznaj dużą wersję gry Z dedykowanymi kostkami

EGMONT.pl

 /KrainaPlanszowek

 krainaplanszowek.pl



© 2020 HUCH!
www.hutter-trade.com

EGMONT Polska Sp. z o.o., ul. Dzielnia 60, 01-029 Warszawa, WydawnictwoEgmont.pl, © 2020 Egmont Polska Sp. z o.o. Autor: Hartwig Jakubik; Pomysł gry: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling; Ilustracje: kinetic; Design: HUCH; Wydawca: Tomasz Kołodziejczak; Redakcja: Patryk Blok; Tłumaczenie: Maciej Nowak-Kreyer; Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk; Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: grypianszowe@egmont.pl