

ZASADY GRY

ŁAP ZA SŁÓWKA!

POMYSŁOWA GRA JĘZYKOWA



HUCH!

ŁAP ZA SŁÓWKA!

POMYSŁOWA GRA JĘZYKOWA

DLA 3-8 GRACZY W WIEKU OD 10 LAT

Czas start! Wszyscy gracze równocześnie zapisują jak najwięcej słówek na zadany temat. Niestety, każdy gracz ze swojej listy słówek musi wykreślić te wyrazy, które wcześniej odczytają na głos inni uczestnicy zabawy. To ważne, żeby wybrać jak najbardziej oryginalne słówka, na które nie wpadnie nikt inny.

ELEMENTY GRY

48 kart zadań z 480 zadaniami

48 kart punktów z liczbami od 1 do 6 w 8 kolorach

12 kart utrudnień

1 karta startu, 1 karta mety

8 pionków

1 klepsydra

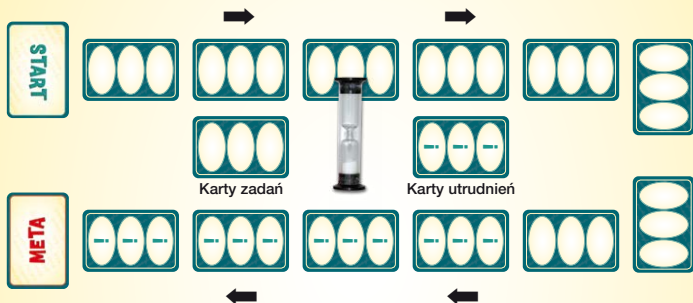
1 notes



Każdy gracz ma własny ołówek/długopis.

PRZYGOTOWANIE GRY

Karty zadań i karty utrudnień potasuj osobno i połóż na stole w dwóch odrębnych stosach. Kartę startu i kartę mety, a także 8 kart zadań i 4 karty utrudnień ułóż zakryte, tak aby utworzyły tor łączący oba stosy (patrz rysunek).



Każdy z graczy na początku rozgrywki:

- stawia na polu startowym 1 pionek w wybranym kolorze;
- kładzie przed sobą 6 zakrytych kart punktów z liczbami 1–6 w tym samym kolorze co jego pionek;
- bierze 1 stronę z notesu i ołówek.

Obok toru postawcie klepsydrę – i do dzieła!



PRZEBIEG GRY

Wybierzcie gracza prowadzącego rundę – na przykład najstarszego. Po zakończeniu rundy następnym prowadzącym zostanie gracz siedzący obok, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Prowadzący zajmuje się także obracaniem klepsydry. Wybierzcie też jedną liczbę z przedziału 1–10 – podczas całej rozgrywki odczytywane będą tylko zadania oznaczone tą liczbą.

Runda składa się z 3 faz:

1. Zapisywanie słówek.
2. Proponowanie punktów.
3. Odczytywanie i wykreślanie słówek.

1. ZAPISYWANIE SŁÓWEK

Prowadzący rundę odsłania najwyższą kartę ze stosu kart zadań: na każdej z takich kart znajduje się 10 ponumerowanych zadań.

Prowadzący odczytuje na głos zadanie z wcześniej wybranym numerem i obraca klepsydrę.

Wszyscy gracze, łącznie z prowadzącym rundę, zapisują na swoich kartkach jak najwięcej słów związanych z odczytanym zadaniem. Kiedy w klepsydrze przesypie się już cały piasek, prowadzący woła „stop”. Wtedy natychmiast przerywacie spisywanie słów.



2. PROPONOWANIE PUNKTÓW

Teraz za pomocą kart punktów deklarujecie, ile w tej rundzie zdołacie podać słówek związanych z otrzymanym zadaniem. Każdy z graczy bierze jedną lub więcej swoich kart punktów i zakryte kładzie przed sobą na stole. Ten, kto wyklada więcej kart niż jedną, dodaje ich wartości. W naszym przykładzie mamy karty punktów o sumie 11. Oznacza to, że gracz w swojej kolejce musi zebrać 11 słówek.



Wskazówka: Podczas wykładania kart punktów wolno blefować. Na przykład gracz może położyć 3 karty punktów, aby zrobić większe wrażenie na rywalach – a tak naprawdę suma wartości tych kart może wynieść zaledwie 6 (1+2+3).

3. ODCZYTYWANIE I WYKREŚLANIE SŁÓWEK

Odkryjcie karty punktów. Gracz, który podał najniższą sumę, zaczyna odczytywanie swoich słówek. Wybiera z zapisanych wyrazów tyle, ile zapowiedział poprzez wyłożenie kart punktów – nie więcej! Odczytuje je powoli i zaznacza na swojej liście. Gracze, którzy zapisali te same słówka, muszą je wykreślić, a gdy przyjdzie ich kolejka, nie mogą ich odczytywać.



Wskazówka: Jeżeli masz swoją kolejkę na początku rundy, staraj się wybrać takie słówka, które jak sądzisz, wybrali też pozostali gracze. W ten sposób pomniejszysz ich listy wyrazów.

Potem swoje słówka odczytuje gracz, który podał następną w kolejności, najniższą liczbę – i tak dalej.



Przykład:

Zadanie brzmi: Typowe zwierzę afrykańskie. Iza wypisała 10 zwierzaków i w kartach podała liczbę 5. Przed swoją kolejką musiała wykreślić 2 słówka. Z pozostałych 8 odczytuje 5, zaznaczając je na kartce.

Jeśli kilku graczy zapowiedziało w kartach tę samą liczbę wyrazów, odczytują swoje słówka zgodnie z ruchem wskazówek zegara (od gracza prowadzącego rundę).

Przykład:

Kolejność graczy oraz ich zapowiedziane liczby słówek: Anna 4, Benek 4, Leszek 3, Iza 4, Gerard 4, Marek 3.

Iza jest prowadzącą rundę.

Jako pierwszy czyta swoje słówka Marek, potem Leszek. Następnie Iza, Gerard, Anna i Benek.



- Ten, kto zdoła przeczytać tyle słów, ile zapowiedział, przesuwa swój pionek do przodu o tyle pól, ile wynosiła podana przez niego liczba. Na jednym polu może stać dowolna liczba pionków.
- Ten, komu nie udało się odczytać tylu słówek, bo musiał wykreślić ich zbyt wiele, stoi w miejscu. Oczywiście inni gracze i tak muszą wykreślić ze swoich list odczytane przez niego słowa.

NOWA RUNDA

Kiedy wszyscy gracze już odczytają swoje słówka, zaczyna się kolejna runda. Sąsiad z lewej strony prowadzącego poprzednią rundę staje się nowym prowadzącym. Odczytuje też kolejne zadanie i przekreśla klepsydrę – i tak co rundę.

UTRUDNIENIA

Jeżeli na początku rundy gracz, którego pionek jest najbardziej z przodu i stoi na polu z wykrzyknikiem, odślania najwyższą kartę utrudnień i czyta ją na głos. Jej treść dotyczy tylko jego i tylko w tej rundzie. Jeżeli najbardziej z przodu na tym samym polu stoi kilka pionków, wszyscy ci gracze muszą zastosować się do treści karty.



KONIEC GRY

Gra kończy się, kiedy pionek któregoś z graczy dotrze do mety. Ten gracz zwycięża! Jeśli do mety dotrze w tej samej rundzie więcej niż jeden gracz, wygrywa ten, któremu po dotarciu do mety pozostałoby jeszcze najwięcej pól do przejścia.

SŁOWA DOBRE I NIEDOBRE

Zapisujcie słówka bezpośrednio związane z zadaniami. Oczywiście możecie też sięgnąć czasem po wyraz na pierwszy rzut oka niekojarzący się z tematem, pod warunkiem, że dacie radę to uzasadnić.

Najlepsze są najprostsze skojarzenia. U piekarza można kupić chleb, bułki, precelki, drożdżówki... Słowa takie jak wiertarka, pasztetowa albo parasol tu nie pasują.

Wykreśla się słówka z tym samym rdzeniem, np. nauczyciel, nauczycielka.

Wykreśla się także różne odmiany tego samego wyrazu, jego liczbę mnogą i skróty. Wykreślać trzeba również wyrazy zawierające odczytane słowa, na przykład jeśli odczytane zostanie słowo doktor, trzeba wykreślić również doktorat, doktorantkę albo doktoryzację.

Nie trzeba wykreślać słów o takim samym znaczeniu, ale innym brzmieniu. Na przykład słowa pieniądze, gotówka, forsa pomimo tego samego znaczenia mają inne brzmienie i dlatego są dozwolone.

Słowa użytego w zadaniu wolno używać wielokrotnie. Jeśli na przykład zadanie brzmi „Rzeczy z makiem”, to dozwolone są takie słowa jak makówka, makowiec albo makielki.

Określenie „rzecz” na karcie oznacza obiekty fizyczne np. przedmioty, zwierzęta, rośliny, ale nie np. obyczaje czy działania.

Jeśli któryś z graczy uzna, że odczytano słowo niedozwolone, musi natychmiast zaprotestować. Jeśli wyjaśnienie drugiego gracza go nie przekona, trzeba urządzić głosowanie (bez gracza, którego słowo jest dyskutowane). W przypadku remisu słowo uważa się za przyjęte.



WARIANTY GRY

RÓŻNE TORY

Można grać, zmieniając tory, tak żeby składały się z większej lub mniejszej liczby kart. Nie wszystkie karty utrudnień muszą leżeć dokładnie przed kartą mety. Jedna albo dwie mogą znaleźć się na „trasie”. Nie kładź jednak ich zbyt wielu tuż za kartą startu.

PODWÓJNE PUNKTY

Każdy gracz może raz na grę podwoić swoje punkty. Po odczytaniu zadania taki gracz powinien głośno i wyraźnie oznajmić, że ma właśnie „podwójną kolejkę”. Jeśli zdoła przeczytać tyle wyrazów, ile zapowiedział, wykładając karty punktów, przesuwa swój pionek o podwójną liczbę pól.

WETO

Każdy z graczy może raz na grę odmówić wykonania zadania. Tę kartę należy odrzucić. Odczytuje wtedy zadanie z następnego karty.

ZABAWA Z UDZIAŁEM WIELU GRACZY

W grze „Łap za słówka” mogą uczestniczyć całe grupy graczy tworzące rywalizujące ze sobą drużyny – do ośmiu grup o mniej więcej jednakowej liczbie osób.

Każda grupa wybiera jednego ze swoich graczy, który notuje wyrazy podawane przez kolegów i koleżanki ze swojej grupy i głośno zapowiada wykładanie kart punktów. Przy notowaniu słówek trzeba uważać, żeby drużyna przeciwna niczego nie podsłuchała ani nie podpatrzyła! Przy więcej niż 20 graczach dobrze mieć też osobnego sędziego!



POLECAMY POZOSTAŁE GRY Z SERII

GRA KOŚCIANA



GRA KARCIANA DO PIECAKA



EGMONT.pl



Znajdziesz nas na:
Egmont Polska



© 2020, 2022 HUCH!
www.hutter-trade.com

STORY HOUSE EGMONT Sp. z o.o., ul. Dzielnia 60, 01-029 Warszawa,
WydawnictwoEgmont.pl, © 2022 Story House Egmont Sp. z o.o.
Autorzy gry: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling; Ilustracje: kinetic;
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak;
Tłumaczenie: Maciej Nowak-Kreyer;
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk;
DTP: Cezary Szulc

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

Gry polecają

