

KATEGORIE

Gracze przed grą mogą wybrać kategorie, które używane będą podczas gry. W ten sposób rodzice mogą dopasować grę do wieku dzieci. **Kart kategorii powinno być przynajmniej 3 razy więcej niż graczy** (czyli np. w rozgrywce 4-osobowej powinno być przynajmniej 12 kart kategorii).

Lista kart kategorii:

Zawód - dowolny zawód (np. policjant)

Roślina - dowolna roślina (np. tulipan)

Miasto - dowolne miasto (np. Madryt)

Zwierzę - dowolne zwierzę (np. krokodyl)

Państwo - dowolne państwo (np. Portugalia)

Rzecz - dowolny przedmiot (np. stół)

Imię - dowolne imię (np. Feliks)

Dowolne słowo - (np. biegać)

Telewizja - dowolny tytuł filmu, serialu, programu TV, dowolne nazwisko aktora, prezentera, dziennikarza telewizyjnego (np. Rodzinka.pl, Stuhr, Olejnik)

Muzyka - dowolny tytuł utworu muzycznego, nazwa zespołu, nazwisko muzyka, instrument (np. „Biała flaga”, Iron Maiden, Adele, gitara)

Sport - dowolna dyscyplina sportowa, nazwa drużyny, nazwisko sportowca (np. siatkówka, Real, Widzew, Małysz)

Zabawka - dowolna zabawka lub nazwa postaci będącej zabawką (np. gra planszowa, lalka, Bakugan)

Coś w pobliżu - dowolny przedmiot lub osoba znajdująca się w zasięgu wzroku (np. koleżanka Krysia, but, dywan, gra)

Coś, co można zjeść - dowolna potrawa lub rzecz nadająca się do zjedzenia (np. rosół, jabłko, warzywo)

Coś, co można włożyć - dowolna rzecz, którą można włożyć (np. buty - na nogi, ręce - do kieszeni, pieniądze - do portfela, zakupy - do torby)

Coś, co można powiesić - dowolna rzecz, którą można powiesić (np. bombki, żyrandol, kurtka)

Do gry dołączonych jest **10 pustych kart kategorii**. Gracze mogą wpisać na nich swoje własne kategorie i wykorzystywać je podczas gry.

Autorzy: Alicja i Filip Miłunscy
Ilustracje: Maciej Szymanowicz

EGMONT

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



krainaplanszowek.pl

SŁOWO STWORKI

Autorzy: Alicja i Filip Miłunscy Ilustracje: Maciej Szymanowicz Gra dla 2-5 osób w wieku 6-106 lat

ELEMENTY GRY



23 karty liter
oraz karta jokera



16
kart
kategorii



10 pustych kart
kategorii (gracze
mogą wymyślić
własne kategorie!)



28
SłowoStworków

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie **jak najmniejszej** liczby SłowoStworków.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Potasujcie **karty liter** i ułóżcie je na środku stołu w stos literami do dołu.
- Potasujcie wszystkie **karty kategorii** i rozdajcie każdemu graczowi **po 3**. Niech każdy z graczy wybierze **po dwie karty kategorii**, które chce zachować. Pozostałe karty kategorii odłóżcie do pudełka. Karty kategorii należy trzymać w rękę w taki sposób, by inni gracze nie widzieli, jakie kategorie się na nich znajdują.
- Połóżcie SłowoStworki z boku stołu.

PRZEBIEG GRY

Grę zaczyna osoba, która ostatnio grała w grę planszową SłowoStworki (lub najmłodszy gracz).

1. Gracz wybiera **jedną kartę kategorii** z tych trzymany w rękę i kładzie ją na stole tekstem do góry.
2. Następnie bierze **kartę z góry stosu kart liter** i kładzie ją (literą do góry) na stole obok karty kategorii. Karty kategorii i litery muszą leżeć na stole tak, aby wszyscy gracze widzieli, co się na nich znajduje.
3. W momencie gdy karta litery zostanie położona na stole, wszyscy gracze **jednocześnie** starają się **jak najszybciej** podać słowo zaczynające się na daną literę i należące do danej kategorii. Gracz, który jako pierwszy podał właściwe słowo, powoli odlicza do dziesięciu. Pozostałe osoby mają czas na wymyślenie pasującego słowa do momentu, gdy skończy się odliczanie.

Uwaga! Każdy gracz musi podać **inne** słowo pasujące do litery i kategorii podanych na kartach.

Uwaga! Na kartach liter znajdują się rysunki różnych rzeczy do dedzenia. Podczas gry nie można podawać słów odpowiadających tym rysunkom. Przykład: jeśli na stole leży litera B z rysunkiem banana, gracze nie mogą podawać słowa „banan” podczas danej kolejki.

4. Następuje punktacja – w grze pojawiają się SłowoStworki.



- **Wszyscy gracze, którzy nie podali właściwego słowa dostają po jednym SłowoStworku** (po jednym żetonie wartości 1).
- Jeśli wszyscy gracze podali odpowiednie słowo, **jednego SłowoStworka** dostaje gracz, który podał je jako **ostatni**.
Jeśli gracze nie są w stanie określić, kto podał odpowiednie słowo jako ostatni (dwóch lub więcej graczy podało słowo równocześnie), każdy z tych graczy dostaje **po jednym SłowoStworku**.
- Gdy kategoria była zbyt trudna i żaden z graczy nie podał właściwego słowa, nikt nie otrzymuje SłowoStworka.

Otrzymane SłowoStworki leżą na stole przed graczami do końca gry.

SłowoStworki to punkty karne! Staraj się zebrać ich jak najmniej!

Przykład:



Gracze mieli podać nazwę **MIASTA** na literę **M**. Wszyscy gracze podali właściwe słowa. Gracz, który podał nazwę miasta **najpóźniej**, dostaje **jednego SłowoStworka** i kładzie go przed sobą na stole.

Podczas gry można wymieniać SłowoStworki, np.:



Joker jest dowolną literą. Gdy pojawi się w grze, gracze mogą podawać dowolne słowa odpowiadające kategorii widocznej na stole.



Po rozdaniu SłowoStworków odpowiednim graczom kończy się pierwsza kolejka. Wykorzystaną kartę litery należy położyć (literą do góry) obok stosu kart liter. Kolejne wykorzystane karty będą odkładane na nią. Gdy wszystkie karty liter zostaną wykorzystane, należy przetasować stos tych kart i stworzyć nowy stos kart liter.

Nowa kolejka

Kolejny gracz (w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara) bierze **kartę litery** z wierzchu stosu kart liter i wyklada ją na stół. Gracze podają słowa tak jak w poprzedniej kolejce, po czym dostają SłowoStworki.

Uwaga! W nowej kolejce **karta kategorii** pozostaje na stole! Gracze wymyślają słowa do tej samej kategorii aż do końca rundy.

Koniec rundy

Gdy kolejka dojdzie do gracza, który **rozpoczął rundę** (czyli tego, który wyłożył na stół kartę kategorii), rozpoczyna się nowa runda. Leżącą na stole kartę kategorii należy odłożyć do pudełka. Nową rundę rozpoczyna gracz, który siedzi po lewej stronie gracza, który rozpoczął poprzednią rundę. Gracz wybiera jedną z dwóch kart kategorii trzymanyh w ręku i wyklada ją na środek stołu.

Przykładowy przebieg rundy w grze 3-osobowej:

- **początek pierwszej rundy**
 - wyłożenie karty kategorii
- **pierwsza kolejka**
 - wyłożenie karty litery
 - wymyślanie słów odpowiadających kategorii i literze na kartach leżących na stole
 - rozdawanie SłowoStworków
- **druga kolejka**
 - zmiana karty litery
 - wymyślanie słów odpowiadających kategorii i literze na kartach leżących na stole
 - rozdawanie SłowoStworków
- **trzecia kolejka**
 - zmiana karty litery
 - wymyślanie słów odpowiadających kategorii i literze na kartach leżących na stole
 - rozdawanie SłowoStworków
- **koniec rundy** (każdy gracz wyłożył jedną kartę litery)
- **początek drugiej rundy**
 - zmiana karty kategorii
 - następnie gra przebiega tak samo, jak w pierwszej rundzie

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy wszyscy gracze wykorzystają wszystkie trzymane w ręku **karty kategorii**. Gracze sumują swoje punkty karne, czyli **wartości** na posiadanych SłowoStworkach. Wygrywa gracz, który zdobył **najmniej punktów karnych**. W razie remisu gracze dzielą się zwycięstwem.