



INSTRUKCJA

gra dla 2 - 6 osób
rekomendowany wiek:
od lat 4+

zawartość pudełka:

- 1) Karty z literami - 94 szt.
(w tym Karty czyste - 2 szt.)
- 2) Karty specjalne - 16 szt.
- 3) Instrukcja gry
- 4) Notes



Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej lub na tylnej stronie pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt.

e-mail: alexander@alexander.com.pl

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Istnieje ryzyko zadławienia się małymi, oderwanymi elementami.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

„Scriba karty I” i „Scriba karty II” to dwie gry przeznaczone dla dzieci i osób starszych. Obie w różnym stopniu nawiązują do planszowej gry słownej „Scriba”. Głównym założeniem tych gier jest ułożenie słów z wylosowanych kart z literami. Każda litera umieszczona na karcie ma oznaczenie wartości punktowej. Oprócz kart z literami dołączone są karty „specjalne”, dzięki którym można w różny sposób zwiększyć wartość ułożonego słowa lub pokrzyżować plany przeciwnika. Gry „Scriba karty I” i „Scriba karty II” mają taki sam cel i korzystają z tych samych rekwizytów - kart, ale odmienny sposób układania słów, dobierania kart i ogólna strategia gry sprawiają, że są to gry bardzo różne. „Scriba karty I” sięga do tradycji gier karcianych. Słowa układane są na stole w kształcie wachlarza - zgodnie z tradycyjnym ułożeniem kart.

„Scriba karty II” sposobem układania słów, możliwością wymiany dowolnej liczby liter bardziej nawiązuje do „Scriby” planszowej. Obie gry wymagają od uczestników koncentracji, skupienia, refleksu i wyobraźni, rozszerzają zakres słownictwa.

Scriba I

Przygotowanie do gry:

- wyłożyć wszystkie karty z pudełka
- rozdzielić karty na dwie talie: karty z literami (również karty czyste) i karty specjalne
- obie talie (każdą z osobna) dokładnie wymieszać (potasować) i ułożyć oddzielnie na stole, literami do dołu
- wybrać zapisującego wyniki rozgrywek

Cel gry:

W „Scriba karty I” i „Scriba karty II” gracze mają zdobyć jak najwięcej punktów układając słowa z jak najkorzystniejszej kombinacji kart.



Liczba kart z literami i ich wartość punktowa:

A1 = 7 szt.

D2 = 3 szt.

A6 = 1 szt.

E1 = 6 szt.

B2 = 3 szt.

E8 = 1 szt.

C3 = 3 szt.

F3 = 1 szt.

Ć7 = 1 szt.

G4 = 3 szt.

H₃ = 2 szt.

I₁ = 6 szt.

J₄ = 2 szt.

K₃ = 3 szt.

L₂ = 3 szt.

Ł₄ = 2 szt.

M₁ = 3 szt.

N₂ = 4 szt.

Ń₈ = 1 szt.

O₁ = 5 szt.

Ó₆ = 1 szt.

P₂ = 3 szt.

R₂ = 4 szt.

S₂ = 4 szt.

Ś₆ = 1 szt.

T₂ = 4 szt.

U₃ = 2 szt.

W₂ = 3 szt.

Y₂ = 4 szt.

Z₂ = 4 szt.

Ż₈ = 1 szt.

Ź₈ = 1 szt.

Początek gry:

- Każdy z graczy losuje po jednej karcie (z talii kart z literami). Ten kto wylosuje największą cyfrę (umieszczoną obok litery) rozpoczyna rozgrywkę. Jeśli największą liczbę punktów wylosuje więcej niż jedna osoba, losowanie należy powtórzyć (aż do wyłonienia zwycięzcy losowania). Po gracz rozpoczynającym następni grają w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Karty wylosowane w celu ustalenia kolejności należy włożyć ponownie do talii, z której były wzięte.

Przebieg gry:

- Gracze losują (zgodnie z ustaloną kolejnością) po 8 kart z literami i jedną kartę „specjalną”. Wylosowane karty trzymają „na ręku” tak by liter nie widzieli inni grający.

Pierwsze wyłożenie:

- Każdy gracz, wykładając się po raz pierwszy, musi utworzyć z wylosowanych kart słowo lub słowa, złożone z co najmniej 5 liter. Do jednego z wyłożonych słów może dodać swoją kartę specjalną, jeżeli dzięki niej zdobędzie więcej punktów (rys. 1). Jeśli zawodnikowi nie uda się wyłożyć, to dobiera w swojej kolejce jedną kartę (z literą lub kartę „specjalną”) z leżących talii i w zamian odkłada jedną z kart (tego samego rodzaju), które ma w ręku. Karta dobrana nie może być odłożona w tej samej kolejce. Karty z literami odrzucone podczas wymiany są odkładane na bok i nie wracają już do gry. Teraz następny gracz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) próbuje się wyłożyć.



rys.1

Każdy gracz w swojej kolejce może ułożyć słowo (lub słowa), wymienić 1 kartę lub zrezygnować z ruchu, czyli „pasować”.

Następne wyłożenia

- Gracz po pierwszym wyłożeniu może w następnych kolejkach układać samodzielnie słowa (co najmniej dwuliterowe) lub tworzyć nowe słowa z wyłożonych wcześniej przez siebie lub przeciwnika słów pod warunkiem, że dołoży do nich co najmniej jedną „swoją” literę. Podczas układania słów nie mogą powstać nielogiczne zbitki liter. Tak jak przy pierwszym wyłożeniu, można dołączyć kartę specjalną do wybranego słowa, która zapewni dodatkową premię - patrz Karty specjalne. Po wyłożeniu nie wolno zmieniać położenia kart, nie dodawać ani odejmować, a wybrany wcześniej gracz oblicza i zapisuje zdobyte punkty. Po zapisaniu punktacji karta specjalna (jeśli była użyta) zostaje odłożona na spód talii z kartami specjalnymi. Na stole zostają tylko karty z utworzonymi podczas gry słowami. Po każdym wyłożeniu

się gracz musi uzupełnić liczbę kart na ręce (do stanu wyjściowego).

Karty czyste

- Karty „czyste” (bez litery - rys.2) nie mają żadnej wartości punktowej. Karta czysta może zastąpić w grze każdą brakującą literę. Gracz który ułożył słowo z taką kartą musi powiedzieć jaką literę ona zastępuje (rys.3). Następny gracz może zabrać wyłożoną wcześniej kartę „czystą”, ale musi w zamian dać kartę z literą jaką ona zastępowała i wyłożyć kartę czystą jeszcze w tej kolejce z nowym słowem (rys.4).



rys.2



rys.3

W słowie NAPAD karta czysta zastępuje literę P - rys.3. Następny gracz w miejsce karty czystej wstawia literę P, a z kartą czystą tworzy nowe słowo KOZŁY, w którym karta czysta zastępuje literę O - rys. 4. Za wyłożenie otrzymuje 11 pkt. - suma wart. K, Z, Ł, Y.

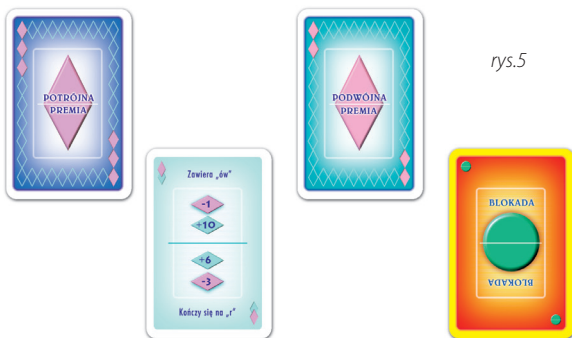


rys.4

Gracz, który pochoinnie zabierze kartę „czystą” i nie uda mu się jej wyłożyć, otrzymuje -20 punktów. Po zakończeniu partii gracz, który został z kartą czystą na ręce otrzymuje dodatkowo -10 pkt. (punkty minusowe odejmuje się graczowi od punktów zdobytych podczas gry).

Karty specjalne

- Karty „specjalne”, stanowiące zawartość mniejszej talii wzbogacając strategię gry (rys.5). Każdy gracz losuje na początku gry karty literowe i jedną kartę „specjalną”. Po użyciu jej w dowolnej kolejce gracz odkłada ją znów do talii kart specjalnych (na spód) i wyciąga następną z talii kart „specjalnych” (z wierzchu), tak, aby zawsze mieć w ręku (oprócz 8 kart literowych) jedną kartę „specjalną”. W skład kart „specjalnych” wchodzi: 4 karty Podwójna Premia, 3 karty Potrójna Premia, 8 kart Zadanie, 1 karta Blokada.



Jeżeli gracz posiada kartę Podwójna Premia, to wartość utworzonego przez niego słowa, do którego dołączył tę kartę wzrasta dwukrotnie (rys. 6). Karta Potrójna Premia zwiększa trzykrotnie wartość wybranego słowa (rys. 7).



rys.6

Gracz otrzymuje 9 pkt. za ułożenie słowa KOŁOS. Jeśli wyłoży je z kartą Podwójna Premia, zdobywa 18 pkt.

rys.7

Dodanie karty Potrójna Premia potraja liczbę zdobytych punktów - do 27 pkt.



Inne znaczenie ma karta Zadanie. Pozwala ona graczowi zdobyć określoną liczbę punktów lub odjąć je przeciwnikowi. Wystarczy, że po wyłożeniu słowo wyróżnione taką kartą spełnia jedno z dwóch poleceń zawartych w karcie - wówczas gracz zdobywa dodatkowo wskazaną przy tym poleceniu liczbę punktów dodatkich.

Jeżeli dwa polecenia są spełnione - to gracz zyskuje punkty wskazane przy obu poleceniach. Kiedy jednak gracz w swojej kolejce dołoży kartę Zadanie do wyłożonego



rys.8

Gracz po wyłożeniu się z kartą Zadanie otrzymuje 9 pkt. za słowo KOŁOS i 3 pkt. za spełnienie 1 polecenia zawartego w karcie Zadanie. Razem 12 pkt.

Jeśli karta Zadanie zostanie położona na słowie KOŁOS, wyłożonym w ostatniej kolejce przez przeciwnika, to przeciwnik traci wówczas 1 pkt.

w ostatniej kolejce słowa przeciwnika, które spełnia jedno z dwóch poleceń, to przeciwnik otrzymuje punkty ujemne wskazane przy tym poleceniu - rys. 8. Jeżeli dwa polecenia są spełnione w karcie przeciwnika - to traci on punkty wskazane przy obu poleceniach - rys. 9.

Gracz po wyłożeniu słowa KOŁOS z kartą Zadanie otrzymuje 9 pkt. za słowo KOŁOS i 20 pkt. za spełnienie 2 poleceń zawartych w karcie Zadanie. Razem 29 pkt.

Jeśli karta Zadanie zostanie położona na słowie KOŁOS, wyłożonym ostatnio przez przeciwnika, to przeciwnik traci wówczas 6 pkt.



rys.9

Gracz posiadający kartę Blokada może dołożyć ją w swojej kolejce do wyłożonego przez siebie słowa lub do ostatniego słowa wyłożonego przez innego zawodnika - rys. 10. Słowo zablokowane jest niedostępne dla reszty graczy i tylko ten, kto położył na nim kartę Blokada może korzystać z niego przy ewentualnych kombinacjach słownych. Jeżeli słowo

zablokowane zostanie zmienione, to karta *Blokada* traci ważność i zostaje odłożona na spód talii kart specjalnych.



rys.10

Sposoby ułożenia słowa i obliczanie zdobytych punktów:

- Słowa układane są na stole w kształcie wachlarza (zgodnie z tradycyjnym ułożeniem kart) i muszą składać się z co najmniej dwóch liter. Gracz, który układa słowo ze słowem wcześniej wyłożonym, może to zrobić w różny sposób:

1. Dokładając co najmniej jedną literę do ułożonego słowa - dokładana litera lub litery mogą rozpoczynać lub kończyć słowo, albo równocześnie rozpoczynać i kończyć je (rys. 11 a, b).



rys.11 a)



rys.11 b)

Gracz, który utworzył słowo KOŁOSY przez dołożenie do słowa LOS liter K, O, Y, zdobywa sumę wartości punktowej wszystkich liter - razem 11 pkt.

2. Dzieląc ułożone słowo i dokładając do każdej z jego podzielonej części litery tak jak w pkt. 1. Nie można wówczas odkładać żadnych liter, zmieniać kolejności ułożenia liter w dzielonym słowie i nie mogą powstać zdekompletowane słowa (rys. 12). Punkty otrzymane za ułożone nowe słowa są równe sumie wartości punktowej wszystkich liter tworzących te słowa.



rys.12



Dzieląc słowo KOŁOSY na trzy części i dodając litery S, A, D, Y, N, utworzono nowe słowa KOSA, LODY, SYN. Za utworzone słowa gracz zdobywa sumę wartości punktowej wszystkich liter - razem 20 pkt.

Premia

- Jeśli gracz w pierwszym wyłożeniu ułoży słowo (lub słowa) z wszystkich kart, które ma na ręku, otrzymuje w nagrodę dodatkowo 50 punktów, niezależnie od punktów wynikających ze zsumowania wartości punktowej liter tworzących to słowo (lub słowa). Z kartą „specjalną” otrzymuje odpowiednio więcej punktów - rys. 13.

rys.13

Za ułożenie słowa WYNALAZŁ w pierwszym wyłożeniu gracz otrzymuje 16 pkt. + 50 pkt. premii. Za wyłożenie z kartą specjalną, np. Podwójna Premia, gracz otrzyma razem: $16 \times 2 + 50 \text{ pkt.} = 82 \text{ punkty}$.



Jeżeli ułoży słowo (lub słowa) z wszystkich kart, które ma na ręku w dalszej kolejce, otrzymuje w nagrodę dodatkowo 30 punktów, niezależnie od punktów wynikających ze zsumowania wartości punktowej liter tworzących to słowo (lub słowa).

Jakie wyrazy można używać?:

- Utworzone słowo może być zakwestionowane tylko wtedy, jeśli następny gracz nie wykonał jeszcze swojego ruchu. W grze można używać wszystkich wyrazów i ich dopuszczalnych form, które można znaleźć w Słowniku Języka Polskiego. Nie można jednak używać skrótów, wyrazów pisanych z dużej litery lub wymagających cudzysłowu. Słownik jest jedyną podstawą rozstrzygania wszel-

kich sporów podczas gry. Do słownika można zaglądać tylko w celu wyjaśnienia wątpliwości, czy wyłożony przez gracza wyraz jest prawidłowy. Jeżeli po sprawdzeniu okaże się, że został ułożony nieprawidłowy wyraz, gracz musi zabrać ponownie karty na rękę, traci kolejkę i 10 pkt., które należy odjąć od punktów wcześniej zdobytych.

Koniec gry i obliczanie punktów:

Gra kończy się, gdy:

- talia kart z literami została wyczerpana i jeden z graczy wyłoży wszystkie swoje karty z ręki
- talia kart z literami została wyczerpana i każdy z graczy opuści dwukrotnie swoją kolejkę. Następuje wówczas zsumowanie zapisanych punktów. Zwycięża gracz, który zdobył ich najwięcej.

Zmiana zasad gry:

- Na początku gry wszyscy jej uczestnicy mogą się umówić, że zmieniają reguły według swoich potrzeb, np. że zakończenie gry następuje kiedy jeden z graczy osiągnie uzgodnioną wcześniej liczbę punktów.

Aby grać dłużej gracze mogą dołączyć użyte karty z literami ponownie do talii leżącej na stole (kładąc je na spód). Wszystkie zmiany w regułach gry powinny być jednak dla wszystkich jasne i przez wszystkich zaakceptowane na początku gry.



Scriba II

Zasady i opis gry:

- Liczba graczy, rekwizyty, przygotowanie do gry i ustalenie kolejności rozpoczęcia - jak w „Scriba karty I”.

Przebieg gry:

- Na początku każdy z graczy losuje (zgodnie z ustaloną kolejką) po 6 kart z literami i jedną kartę „specjalną”. Wylosowane karty gracze trzymają na ręku, tak by liter nie widzieli inni grający. Rozpoczynający grę wyklada na stole słowo utworzone z co najmniej dwóch kart z literami (w pionie lub w poziomie). Po wyłożeniu się należy uzupełnić brakujące karty (do 6 szt.), dobierając kolejno nowe z talii. Liczba dobranych na nowo kart musi być równa liczbie kart wyłożonych w tej kolejce. Wybrany wcześniej gracz liczy i zapisuje punkty zdobyte przez wykładającego słowo. Gracz może w swojej kolejce zrezygnować z wyłożenia słowa i ograniczyć się tylko do wymiany dowolnej liczby kart (także karty specjalnej) lub całkowicie zrezygnować z ruchu (czyli „pasować”).

Jeżeli dochodzi do wymiany kart, należy kolejno:

- niepotrzebne karty odłożyć na stół (tylną stroną do góry)
- wyciągnąć z właściwej talii tyle nowych kart, ile zostało odłożonych
- karty odłożone dodać do właściwej talii i razem wymieszać (potasować)

Gracz po wymianie kart może wyłożyć słowo dopiero w następnej kolejce. Następny gracz dokłada litery do istniejącego wyrazu, tak by utworzyć całkowicie odrębne słowo. Litery można wykladać tylko w pionie lub poziomie. Po

wyłożeniu słowa nie wolno zmieniać położenia kart, nie dodawać ani odejmować.

Sposoby ułożenia słowa i obliczanie zdobytych punktów:

- Pierwsze wyłożone słowo musi składać się z co najmniej dwóch liter, w pionie lub poziomie - rys. 1. Gracz, który układa następne słowo musi je połączyć ze słowem wcześniej wyłożonym. Może to zrobić w różny sposób:



Gracz z wylosowanych sześciu kart z literami (np. A, N, L, E, S, I) układa słowo NIE i zdobywa 4 pkt. (suma wartości wszystkich wyłożonych liter).

1. Dokładając litery do ułożonego słowa - dokładane litery mogą rozpoczynać lub kończyć słowo, albo równocześnie rozpoczynać i kończyć je - rys. 2.



Słowo KONIE powstało przez dodanie do słowa NIE liter K, O. Gracz zdobywa 8 pkt. (suma wartości wszystkich liter tworzących nowe słowo)

2. Wykładając utworzone słowo prostopadle do słowa ułożonego wcześniej. Słowo wykładane musi korzystać wówczas z jednej z liter słowa wcześniejszego - rys.3.



rys.3

Słowo WOSK wykorzystuje literę z ułożonego wcześniej słowa KONIE. Wartość słowa WOSK wynosi 8 pkt.

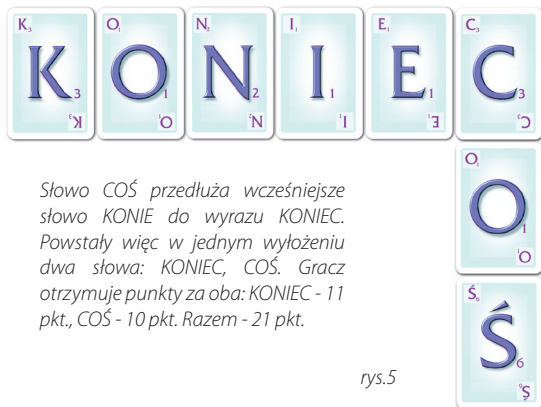
3. Wykładając słowo równoległe do słowa ułożonego wcześniej, ale wówczas litery stykające się ze sobą muszą utworzyć nowe słowa - rys. 4.



rys.4

Słowo MAM może być ułożone równoległe do słowa KONIE gdyż litery stykające się ze sobą tworzą nowe słowa OM, NA, IM. Gracz zdobywa punkty za 4 nowe słowa: MAM - 3 pkt., OM - 2 pkt., NA - 3 pkt., IM - 2 pkt. Razem - 10 pkt.

4. Wykładając słowo, którego jedna z liter będzie dołożona do słowa ułożonego wcześniej. Wówczas w jednej kolejce powstaje więcej niż jedno słowo i sumuje się wartość punktową każdego z utworzonych słów - rys.5.



5. Nakładając litery na wcześniej utworzone słowo tak, aby powstało nowe słowo - rys. 6.



Słowo KANTY powstało przez nałożenie liter A, T, Y na wcześniejsze słowo KONIE. Gracz zdobywa 10 pkt.

Długość tworzonego przez nakładanie słowa jest ograniczona do długości słowa leżącego poniżej. Nie można układać więcej niż jedno piętro.

Premia

- Jeśli gracz w pierwszym wyłożeniu ułoży słowo z wszystkich kart z literami, które ma na ręku, otrzymuje w nagrodę dodatkowo 60 punktów, niezależnie od punktów wynikających ze zsumowania wartości punktowej liter tworzących to słowo.

Jeżeli ułoży słowo z wszystkich kart, które ma na ręku, w dalszej kolejce - otrzymuje w nagrodę dodatkowo 30 punktów, niezależnie od punktów wynikających ze zsumowania wartości punktowej liter tworzących to słowo (rys. 7.)



rys.7

Za ułożenie słowa KONIEC z wykorzystaniem wszystkich 6 kart w jednej kolejce gracz otrzymuje oprócz sumy wartości punktowej liter (w tym wypadku - 11 pkt.) 30 punktów premii. Razem - 41 pkt. Premia jest wyższa (60 pkt.) jeżeli gracz ułoży słowo wykorzystujące wszystkie jego karty w pierwszej kolejce. Wówczas zdobywa 11 pkt. + 60 pkt. (premia). Razem - 71 pkt.

Karty czyste

Karty „czyste” - jak w „Scriba karty I” - nie mają żadnej wartości punktowej. Karta czysta może zastąpić w grze każdą brakującą literę. Gracz który ułożył słowo z taką kartą musi powiedzieć, jaką literę ona zastępuje. Następny gracz układając słowo może wykorzystać kartę „czystą” wyłożoną wcześniej, ale musi ona zastąpić tę samą literę. Karty czyste nie wolno użyć układając pierwsze słowo.



Karty specjalne

- Wszystkie karty „specjalne” ułożone są, jak w „Scriba karty I”, w jednej talii. Każdy gracz losuje na początku gry 6 kart z literami i jedną kartę „specjalną”. Po użyciu karta „specjalna” wraca na spód talii kart „specjalnych”. Gracz wyciąga następną kartę (z góry), tak, aby zawsze mieć w ręku (oprócz 6-ciu kart literowych) jedną kartę „specjalną”. Gracz po wyłożeniu słowa, chcąc zwiększyć jego wartość punktową, może położyć na jednej z liter tego słowa posiadaną kartę Premia. Karta Podwójna Premia zwiększa wartość całego słowa dwukrotnie, Karta Potrójna Premia zwiększa trzykrotnie jego wartość. Jeżeli gracz w swojej kolejce utworzył jednocześnie np. dwa słowa i umieścił kartę Podwójna Premia na literze należącej do obu tych słów, to punkty za oba słowa mnożymy razy dwa - rys.8.

Karty Zadanie położone na wyłożonym przez siebie lub przez przeciwnika słowie spełniają tą samą rolę jak w „Scriba Karty I”. Jeżeli polecenie zostało spełnione w utwo-

rzonych jednocześnie np. dwóch słowach, to dodatkowe punkty otrzymuje się tylko za jedno wybrane słowo.



rys.8

Jeśli w jednym wyłożeniu powstały dwa słowa (rys.5) i gracz położy kartę Podwójnej Premii na łączącej je literze C, to punkty zdobyte za oba słowa mnożymy razy dwa:

KONIEC - $2 \times 11 \text{ pkt.} = 22$,

COŚ - $2 \times 10 \text{ pkt.} = 20$

Razem - 42 pkt.

Przy karcie Potrójnej Premii zdobyte punkty mnożymy razy trzy.



Gracz posiadający kartę Blokada może położyć ją w swojej kolejce na dowolnej literze wyłożonego przez siebie słowa, uniemożliwiając przez to następnym zawodnikom utworzenie słowa z zablokowaną literą - rys. 9.



rys.9

Graczowi nie wolno ułożyć nowego słowa z zablokowaną literą N.

Odkładanie kart

- Po obliczeniu punktów, na stole zostają słowa, które powstały lub zostały zmienione w ostatniej kolejce. Kiedy np. do słowa KONIE dodano słowo WOSK, to litery K, N, I, E zostają usunięte - rys. 3. Natomiast po dodaniu do słowa KONIE słowa COŚ nie usuwamy żadnej litery, ponieważ w ten sposób powstały dwa nowe słowa - rys. 5. Także jeśli kilka liter z ułożonego wcześniej słowa zostało wykorzystanych w ostatnim wyłożeniu, to pozostaje ono w całości na stole, np. po wyłożeniu słowa MAM wcześniej wyłożone słowo KONIE zostaje na stole - rys. 4. Słowa zdekompletowane i nielogiczne zbitki liter nie mogą nigdy leżeć na stole. Karty wyłożone należy po wykorzystaniu odłożyć na bok - nie będą już używane w tej grze.

Jakie wyrazy można używać?

- Wyraz wyłożony na planszę może być zakwestionowany tylko wtedy, jeśli następny gracz nie wyłożył swoich kart. W grze można używać wszystkich wyrazów i ich dopuszczalnych form, które można znaleźć w Słowniku Języka Polskiego. Nie można jednak używać skrótów, wyrazów pisanych z dużej litery lub wymagających cudzysłowu. Słownik jest jedyną podstawą rozstrzygania wszelkich sporów podczas gry. Do słownika można zaglądać tylko w celu wyjaśnienia wątpliwości, czy wyłożony przez gracza wyraz jest prawidłowy. Jeżeli po sprawdzeniu okaże się, że został ułożony nieprawidłowy wyraz, gracz musi zabrać ponownie karty na rękę, traci kolejkę i 10 pkt., które należy odjąć od punktów wcześniej zdobytych.

Koniec gry i obliczanie punktów:

- Gra kończy się, kiedy obie talie kart zostały wyczerpane i jeden z graczy wyłoży wszystkie swoje karty z ręki lub jeśli wszyscy gracze dwukrotnie spasują. Wszyscy uczestnicy gry dodają wówczas swoje punkty z każdej rozgrywki. Od tej sumy odejmuje się wartość punktową z kart, które zostały w ręku gracza.

Kończący grę otrzymuje dodatkowo +50 pkt.

Zmiana zasad gry:

- Na początku gry wszyscy jej uczestnicy mogą się umówić, że zmieniają reguły według swoich potrzeb. Wszystkie zmiany w regułach gry powinny być jednak dla wszystkich jasne i przez wszystkich zaakceptowane na początku gry. Oto nasze propozycje zmian:

1. Gracz przed ułożeniem słowa może zabrać kartę czystą z ułożonego wcześniej słowa pod warunkiem, że na jej miejscu położy kartę z literą, którą karta czysta zastępowała. W wyłożonym nowym słowie gracz musi użyć zdobytą kartę czystą, która może zastąpić każdą literę.
2. Jeżeli gracz użył kartę Zadanie przeciwko konkurentowi, to może wybrać czy odjąć mu punkty, czy też dodać punkty sobie.
3. Gracze kończą grę, gdy jeden z nich osiągnie uzgodnioną wcześniej (przed rozpoczęciem gry) liczbę punktów, np. 150. Jeśli gracze chcą grać dłużej, np. do zdobycia 500 punktów, mogą wykorzystane karty z literami z powrotem dołączać do talii leżących na stole (kładąc je na spód).

Wersje gry:

1. Gra na czas.

Gracze umawiają się przed rozpoczęciem gry w jakim czasie (np. 15 sekund) kolejno każdy z nich musi ułożyć słowo. Po policzeniu punktów za ułożone słowo karty zostają odłożone, tak by następny gracz układał swoje słowo na pustym stole (bez połączenia z wcześniejszym). W tej wersji proponujemy korzystanie tylko z jednej talii kart, zawierającej karty z literami i karty czyste.

2. Gra jednoosobowa.

Gracz sam układa słowa, tak jak w podstawowej wersji „Skriba karty II”, lub jak w wersji powyżej, na czas. Gra w pojedynkę daje również wiele satysfakcji i pozwala na dogłębne poszukiwanie słów i ich najkorzystniejszych zestawień. Gra jednoosobowa stanowi dobrą rozgrzewkę przed wspólną rozgrywką z konkurencją.

Przechowywanie:

Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja:

Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko

Deklaracja WE:

Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

PRODUCENT:

Z.P. „ALEXANDER”

Piotr Pundzis

80 - 209 CHWASZCZYNO

k/GDYŃ, UL. TELEWIZYJNA 19

TEL./FAX 58 552 83 70,

TEL. 58 552 87 27



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.