

SCRIBA[®] Travel

INSTRUKCJA GRY

gra dla 1÷4 osób od 8 lat

Zawartość pudełka:

1. Plansza - 1 szt.
2. Tabliczki z literami - 100 szt.
3. Tabliczki puste - 3 szt.
4. Tabliczki ze strzałkami - 3 szt.
5. Tabliczki z kółkiem - 2 szt.
6. Półeczki - 4 szt.
7. Worek foliowy - 1 szt.
8. Notes do zapisu punktacji
9. Instukcja



*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.

Zestaw zawiera małe elementy - niebezpieczeństwo zakrztuszenia.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Konieczność nadzoru przy zabawie osoby dorosłej.

Opakowanie nie jest częścią produktu.

Stan produktu należy regularnie kontrolować.

Opis gry:

„Scriba Travel” to gra słowna dla 1 ÷ 4 osób. Naczelną zasadą gry jest układanie przez graczy słów z wylosowanych tabliczek z literami. Słowa układa się na planszy w pionie lub w poziomie (podobnie jak w krzyżówce). Plansza zawiera pola premii słownych i literowych. Litery na płytkach mają oznaczenie swojej wartości punktowej.

Cel gry:

Gracze starają się ułożyć słowa z takimi literami i na takich polach planszy, które pozwolą zdobyć jak największą liczbę punktów.

Cechy gry:

„Scriba Travel” jest wspaniałą grą łączącą elementy gier losowych, strategicznych i logicznych. Zmusza uczestników do poszerzania swego słownictwa, wymaga koncentracji, logicznego myślenia i wyobraźni.

Przygotowanie do gry:

- tabliczki z literami oderwać (odciąć) od ramek
- wszystkie tabliczki wrzucić do worka i potrząsnąć
- rozłożyć planszę na płaskiej powierzchni
- rozdać graczom półeczki do układania wylosowanych liter
- wybrać zapisującego wyniki rozgrywek

Początek gry:

- Każdy z graczy losuje z worka po jednej tabliczce. Ten kto wylosuje największą cyfrę rozpoczyna rozgrywkę. Jeżeli największą liczbę punktów wylosuje więcej niż jedna osoba, losowanie należy powtórzyć (aż do wyłonienia zwycięzcy losowania). Po graczu rozpoczynającym grę następnii grają w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

- Tabliczki wylosowane w celu ustalenia kolejności należy wrzucić ponownie do worka i potrząsnąć.

Wartość i liczba tabliczek z literami:

A₁ = 7 szt.

Ą₆ = 1 szt.

B₂ = 4 szt.

C₃ = 3 szt.

Ć₇ = 1 szt.

D₂ = 3 szt.

E₁ = 6 szt.

Ę₈ = 1 szt.

F₃ = 3 szt.

G₄ = 3 szt.

H₃ = 3 szt.

I₁ = 6 szt.

J₄ = 2 szt.

K₃ = 3 szt.

L₂ = 3 szt.

Ł₄ = 2 szt.

M₂ = 3 szt.

N₂ = 4 szt.

Ń₈ = 1 szt.

O₁ = 5 szt.

Ó₆ = 2 szt.

P₂ = 4 szt.

R₂ = 4 szt.

S₂ = 4 szt.

Ś₆ = 1 szt.

T₂ = 5 szt.

U₃ = 2 szt.

W₂ = 3 szt.

Y₂ = 4 szt.

Z₂ = 5 szt.

Ż₈ = 1 szt.

Ź₈ = 1 szt.

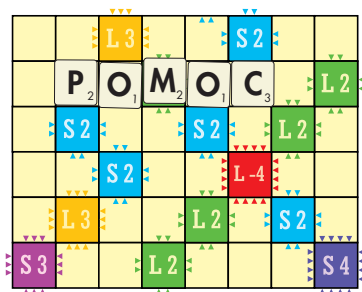
Przebieg gry:

- Na początku każdy z graczy losuje (zgodnie z ustaloną kolejką) po 6 lub 7 lub 8 (należy wybrać jeden z wariantów) tabliczek z worka.

- Wylosowane tabliczki z literami gracze układają na swoich półeczkach, tak by liter nie widzieli inni grający. Rozpoczynający grę wyklada na planszę wyraz utworzony co najmniej z dwóch liter. Jedna z liter musi przykrywać centralne pole planszy (oznaczone piórką). Po wyłożeniu liter z półki na planszę należy je uzupełnić losując z worka taką liczbę tabliczek, jaka została na planszy. Następny gracz dokłada litery do istniejącego wyrazu, tak by utworzyć całkowicie odrębne słowo. Wykladać literki można tylko w pionie lub poziomie. Należy pamiętać, że pole centralne jest polem potrójnej premii literowej. Raz wyłożonej litery nie można zdejmować ani przesuwać. Wyraz wyłożony na planszę może być zakwestionowany. Jeżeli po sprawdzeniu w Słowniku Języka Polskiego okaże się, że został ułożony nieprawidłowy wyraz, gracz musi zdjąć go z planszy na półkę, traci kolejkę i odpisuje się mu 5 pkt. karnych.

Liczenie punktów:

- Po ułożeniu wyrazu na planszy dodaje się wartość poszczególnych liter tworzących słowo. Wartość litery przykrywającej pole premii literowej mnoży się przez cyfrę podaną na polu premii (rys.1). Jeżeli jedna z liter znajduje się na polu premii słownej wartość punktową całego wyrazu (po dodaniu wartości punktowej wszystkich liter wraz premiami literowymi) mnoży się przez cyfrę pola premii słownej. Jeżeli litery ułożonego słowa przykrywają dwa pola premii słownej, to wówczas należy pomnożyć wartość słowa razy sumę wartości obu premii. Na planszy znajdują się 4 pola ujemne. Wartość litery przykrywającej takie pole mnoży się przez -4.



rys.1

kolor trójkąta przy polu oznacza rodzaj premii,
liczba trójkątów oznacza wartość premii

obliczanie punktów za ułożenie wyrazu

POMOC:

P = 2 pkt.

O = 1 pkt.

M = 2 pkt. x 2 (podwójna premia literowa) =
= 4 pkt.

O = 1 pkt.

C = 3 pkt.

razem: 11 pkt.

- Trójkąty wokół pól premiowanych oznaczają wartość punktową pola. Kolor pola premii oznacza także jego wartość oraz rodzaj premii.

-Za wyłożenie na planszę jednorazowo wszystkich tabliczek ze swojej półki gracz otrzymuje 50 pkt. premii. Za wyłożenie o jedną tabliczkę mniej przysługuje premia 20 pkt. Premie te liczy się niezależnie od pozostałych premii.

Kolor pól na planszy

Premie słowne:

kolor niebieski jasny = x 2

kolor fioletowy = x 3

kolor fioletowy ciemny = x 4

Premie literowe:

kolor zielony = x 2

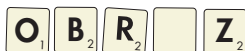
kolor żółty = x 3

kolor niebieski ciemny = x 4

kolor czerwony = x - 4 (punkty ujemne)

Tabliczki specjalne

- Tabliczka „czysta” (bez litery) może zastąpić w grze każdą brakującą literę. Gracz układający słowo z taką tabliczką musi podać, jaką literę ma zastąpić. Tabliczka zastępuje ją do końca rozgrywki (rys. 2).



rys.2

gracz układający słowo powyżej podaje iż czysta tabliczka zastępuje literę A

- Wyrazy można układać na planszy tylko w poziomie lub pionie. Są jednak 3 tabliczki ze strzałkami kierunkowymi. Umożliwiają one ułożenie części wyrazu pod kątem 90° (rys.3). Litery mogą być układane tylko z góry na dół lub poziomo z lewej do prawej (także w przypadku użycia strzałki kierunkowej - nigdy z dołu do góry i z prawej do lewej).

- Tabliczki specjalne nie mają żadnej wartości punktowej. Gdy tabliczka „czysta” lub ze strzałką zostanie położona na polu premii słownej lub literowej, to wartość wyrazu również się nie zmienia.



rys.3

obliczanie punktów za wyraz MARKA:

M = 2 pkt.

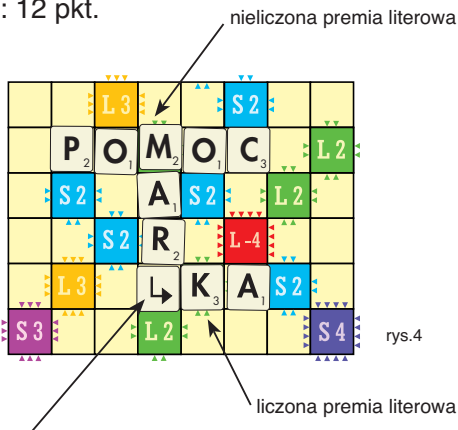
A = 1 pkt.

R = 2 pkt.

K = 3 pkt. x 2 (podwójna premia literowa) = 6 pkt.

A = 1 pkt.

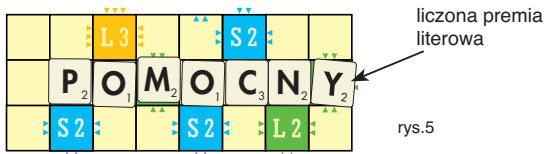
razem: 12 pkt.



- *Premia literowa litery **M** nie jest liczona ponieważ została uzyskana wcześniej przy wyłożeniu wyrazu **POMOC**. Liczone są zawsze tylko te premie, które uzyskuje się w swojej kolejce.*

Dokładanie liter:

- Ułożenie wyrazu na planszy można uzyskać przez dokładanie liter do ułożonych już wyrazów. Dokładane litery mogą kończyć lub rozpoczynać wyraz.



Za wyraz POMOCNY, utworzony z wyrazu POMOC otrzymuje się 15 pkt.

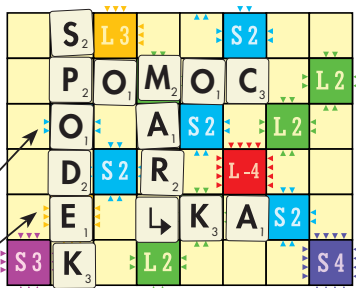
Nowy wyraz można również utworzyć przez dołożenie liter łączących się prostopadłe z wyłożonym wcześniej wyrazem lub kilkoma rzędami wyrazów (w pionie lub poziomie) - rys.6,7. (krzyżówka - skrzyżowanie części liter nowego wyrazu z istniejącym wyrazem).

Wyraz SPODEK powstał przez dołożenie prostopadłe liter do wyrazu POMOC. Suma zdobytych punktów za ten wyraz = 26 pkt

podwójna premia słowna

potrójna premia literowa

rys.6



- W wypadku ułożenia dwóch (lub więcej) wyrazów przy jednym wyłożeniu liter na planszę, oblicza się wartość punktową każdego z wyrazów licząc wspólną literę osobno dla każdego wyrazu. Ostatecznie sumuje się wartość punktową wszystkich utworzonych wyrazów. Można modyfikować tylko jeden wyraz - powstanie przy tym innych wyrazów musi być działaniem równoczesnym.

- Tabliczki ze znakiem czarnego koła (rys. 9) wykorzystuje się do blokady słowa.

Jeżeli wykładany lub wyłożony wyraz rozpoczniemy lub zakończymy znakiem czarnego koła, będzie to oznaczało blokadę rozbudowy tego słowa z jego początku lub końca.



rys.9

Losowanie liter:

- Po wyłożeniu swych liter na planszę, obliczeniu i zapisaniu zdobytych punktów, gracz losuje z worka tyle tabliczek z literami, ile pozostawił na planszy. Wylosowane litery układa na półce, a następny gracz w kolejce układa ułożone przez siebie słowo. Każdy gracz może opuścić swoją kolejkę, ale traci wówczas 5 pkt.

Jeżeli każdy z graczy opuści swoją kolejkę dwukrotnie, partia zostaje zakończona i podsumowuje się punkty. Gracz może w trakcie swojej kolejki (jeśli nie chce wyłożyć liter na planszę) zamienić nieodpowiadające mu litery z półki na litery z worka (jedna litera musi jednak zostać na półce). Odrzucone litery z półki należy wrzucić do worka po wylosowaniu wcześniej tej samej liczby liter. Przeciwnicy nie mogą widzieć jakie litery zostają wrzucone do worka.

Zakończenie gry:

- Gra kończy się jeżeli zostały wybrane wszystkie tabliczki z worka i żaden z graczy nie może wyłożyć z pozostałych mu liter żadnego wyrazu. Wszyscy uczestnicy gry dodają wówczas swoje punkty z każdej rozgrywki. Od tej sumy odejmuje się wartość liter, które pozostały na półce gracza.

- Gra kończy się również wtedy, gdy wybrane zostały wszystkie litery z worka i jeden z graczy wyłożył wszystkie litery ze swej półki. Podsumowanie całej gry odbywa się jak poprzednio, ale kończący grę (wykładający na planszę wyraz składający się ze wszystkich liter na półce) otrzymuje 50 pkt. premii.

Jakie wyrazy można używać?:

- 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 rozstrzygnięcia wszelkich sporów podczas gry. Do słownika można zaglądać tylko w celu wyjaśnienia wątpliwości, czy wyłożony przez gracza wyraz jest prawidłowy. Po podliczeniu wszystkich punktów zostaje wyłoniony zwycięzca rozegranej partii.

Przykłady układania wyrazów i ich punktacji:



T = 2 pkt.

O = 1 pkt.

R = 2 pkt. x 2 (podwójna premia literowa) = 4 pkt.

razem: 7 pkt. x 2 (podwójna premia słowna) = 14 pkt.

Z = 2 pkt.

A = 1 pkt.

T = 2 pkt.

O = 1 pkt.

R = 2 pkt.

razem: 8 pkt.

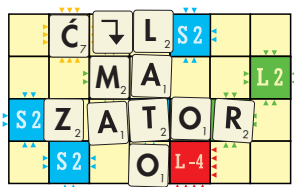




Ć = 7 pkt.x 3 (potrójna premia literowa) = 21 pkt.
 M = 2 pkt.x 2 (podwójna premia literowa) = 4 pkt.
 A = 1 pkt.

razem: 26 pkt.

L = 2 pkt.
 A = 1 pkt.
 T = 2 pkt.
 O = 1 pkt.
 M = 2 pkt.
 A = 1 pkt.
 razem: 9 pkt.



tabliczka ze strzałką nie zastępuje litery, więc litera L (w słowie LATO) może do niej przylegać. Powstały 2 wyrazy równocześnie.

Zmiana zasad gry:

- Na początku gry wszyscy jej uczestnicy mogą się umówić, że zmieniają reguły według swoich potrzeb, np. zakładają, że nie stosują tabliczek kierunkowych lub nie układają liter piętrowo. Wszystkie zmiany w regułach gry powinny być jednak dla wszystkich jasne i przez wszystkich zaakceptowane na początku gry.

Wersja gry jednoosobowa:

- SCRIBA to gra, którą może rozegrać jedna osoba. Wszystkie zasady gry obowiązują tak jak w grze wieloosobowej. Gracz może używać tylko jednej półki (grając sam ze sobą) lub 2 półek, grając z wyobrażonym przeciwnikiem.

Gra w pojedynkę daje również wiele satysfakcji z wysiłku poszukiwań prawidłowego słowa. Nie pozwala na znużenie i schematyzm dzięki konieczności losowego doboru brakujących liter.

Czyszczenie i konserwacja:

Elementy plastikowe można myć w ciepłej wodzie z mydłem. Nie należy używać do czyszczenia jakichkolwiek rozpuszczalników chemicznych.

Przechowywanie:

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

Utylizacja:

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

Deklaracja WE:

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

CE

PRODUCENT:

Z.P. „ALEXANDER”

Piotr Pundzis

80 - 209 CHWASZCZYNO
k/GDYNI, 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.