

Kriskros

K L A S I K

◆ KRÍŽOVKA, KTERÁ NIKDY NEKONČÍ ◆



NÁVOD (CZ)

KrisKros

K L A S I K

CZ

Hra pro:

2 - 4 hráče

Hra obsahuje:

1 herní plán

101 písmeno ze silného kartonu

Délka hry:

45 minut

4 plastové stojánky

32 záznamové tabulky

1 látkový sáček

1 návod ke hře

KRIS KROS KLASIK navazuje na úspěšnou hru Kris Kros. Nová grafická podoba usnadňuje orientaci hráčů na herním plánu a počítání bodů. Větší výbava z kvalitnější vlastní hru a přináší větší uspokojení ze hry. KRIS KROS KLASIK vychází z velké obliby křížovek, na jejichž základu je postaven vlastní princip hry. K sestavování slov na herním plánu se používají jednotlivá písmena. Každé písmeno má svou bodovou hodnotu. Úkolem hráčů je sestavit svá písmena do takových kombinací a umístit je na taková místa herního plánu, aby získali co nejvyšší počet bodů. Vyhrává ten, kdo získá na konci hry nejvíce bodů. KRIS KROS KLASIK zábavnou formou procvičuje paměť, myšlení a slovní zásobu. U malých dětí rozvíjí jazykové schopnosti a trpělivost.

PRAVIDLA HRY

ZAČÁTEK HRY

Před první hrou, prosím, opatrně vyjměte jednotlivá předseknutá písmena z aršíku. Prázdné čtverce slouží pro případ, kdyby se některé písmeno ztratilo.

Písmena se nasypou do látkového sáčku. Poté hráči losují o to, kdo zahájí hru. Každý hráč vytáhne ze sáčku jedno písmeno. Ten kdo si vylosuje písmeno s největší bodovou hodnotou, začíná hru. Po losování hráči vrátí písmena zpět do sáčku. Hráči si rozdělí plastové stojánky. Postupně, jeden po druhém, si vytáhnou ze sáčku 8 pís-

men, která umístí na svůj stojánek. Hráč, který zvítězil v losování, zahazuje hru a snaží se ze svých písmen složit celé slovo. Hráč nemusí využít všechna písmena, může sestavit i jen krátké slůvko. Pokud první hráč nemůže sestavit ze svých písmen slovo, oznámí „pas“ a ve hře pokračuje další hráč v pořadí. Pokud ani jeden hráč nemůže ze svých písmen sestavit slovo, vrátí všichni svá písmena zpět a po zamíchání si opět každý vezme 8 nových písmen.

VLASTNÍ HRA

První hráč, který složí ze svých písmen slovo, je vyloží na šachovnici herního plánu. Hráč musí dobře zvážit, kam vzniklé slovo umístí, aby získal co největší bodové ohodnocení. Slovo musí být vyloženo tak, aby se dalo číst vodorovně (zleva doprava), nebo svisle (shora dolů). Jiné možnosti nejsou přípustné. Orientaci herního plánu si hráči dohodnou předem. Hráč ukončí svůj tah tím, že spočítá a oznámí své dosažené body (viz. kapitola bodování). Pak si vezme ze sáčku tolik písmen, kolik jich právě vyložil. Znamená to, že ve svém stojánku musí mít vždy 8 písmen. Poté pokračuje ve hře další hráč. Ten buď vyloží na herní plán vlastní slovo, nebo vytvoří slovo přiložením jednotlivých písmen k již vyloženým slovům. Písmena opět může přikládat jen ve vodorovném nebo svislém směru. Je-li v cestě jiné slovo, pak písmeno v překřížení musí být shodné pro obě slova, podobně jako v křížovce. Hráč dostane plný počet bodů za slovo nebo slova, která nově vytvoří či dotvoří při svém tahu. Počítají se mu tedy i hodnoty písmen již dříve vyložených, pokud jsou součástí jeho nové úpravy slova.

TVOŘENÍ SLOV

Nová slova lze tvořit těmito způsoby:

- ◆ vytvořením celého nového slova
- ◆ vyložením nového slova těsně ke slovu již vyloženému tak, že přilehlá písmena obou slov také tvoří další slovo nebo slova
- ◆ přiložením nového slova do pravého úhlu ke slovu již vyloženému tak, že nové slovo obsahuje jedno z písmen slova již vyloženého
- ◆ přidáním jednoho nebo více písmen ke slovu (slovům) již vyloženému (vyloženým).

V jednom tahu lze tedy vyložit jedno slovo a současně doplnit slovo umístěné na jiném místě herního plánu nebo doplnit několik slov vyložených na herním plánu. S žádným písmenem nesmí být hnuto, bylo-li již vyloženo.

JOKER

Kartiček označených jako „Joker“ může být použito náhradou za jakékoli písmeno. Použije-li hráč „Joker“, musí oznámit, které písmeno představuje. V průběhu další hry již nelze jeho význam měnit.

DALŠÍ HERNÍ SITUACE

Hráč se kdykoli během hry může vzdát svého tahu. Poté pokračuje hráč, který je na tahu.

Hráč může kdykoli využít svůj tah k tomu, že místo vyložení vymění několik nebo všechna svá písmena za nová. Hráč určí kolik písmen chce vrátit do sáčku. Po vložení písmen do sáčku písmena promíchá a vezme si nová písmena. Ze sáčku si vyzvedne tolik písmen, kolik jich do sáčku vložil. Pak čeká, až na něj znovu přijde řada.

POVOLENÁ SLOVA

Je možné tvořit všechny druhy slov, která jsou ve slovníku jazyka českého, tedy podstatná a přídavná jména, zájmena, číslovky, slovesa, příslovce, spojky citoslovce a částice.

U skloňování a časování slov doporučujeme tvořit u podstatných jmen jen první pády jednotného a množného čísla (*auto, auta*), u sloves infinitivy, rozkazovací způsob a 1., 2. a 3. osobu jednotného a množného čísla v přítomném čase oznamovacího způsobu (*vézt, vez, vezu, vezeš, veze, vezeme, vezete, vezou*), u přídavných jmen 1. pád obou čísel všech rodů (*zelený, zelená, zelené, zelení*). Dále doporučujeme nepoužívat vlastní jména, chemické značky, vzorce, zkratky, cizí slova, slova nespisovná, argotová, zkomolená.

Aby se zamezilo pochybnostem o správnosti vyloženého slova je vždy dobré mít po ruce slovník českého pravopisu. Shledají-li hráči po vyložení slova, že toto slovo je nepřijatelné, vezme si hráč nazpět svá vyložená písmena a ztrácí svůj tah.

Hráči si však na začátku hry mohou určit vlastní pravidla, jaká slova jsou přípustná. Podle toho jaká omezení zvolí, určují náročnost hry.

Náročnost hry lze rovněž zvýšit časovým limitem, během kterého hráči musí hrát. Rovněž se lze domluvit, že vyložená slova budou obsahovat minimálně 3 písmena atd.

BODOVÁNÍ

Po vyložení nebo doplnění slova si hráč zapíše body do záznamové tabulky. Bodová hodnota každého písmene je označena číslem v pravém dolním rohu. „Joker“ nemá žádnou hodnotu.

Body získané při každém tahu jsou rovny součtu bodových hodnot všech písmen dohromady a to v každém nově vytvořeném nebo modifikovaném slově. K tomuto součtu se připočítávají prémiové hodnoty, které vyplývají z umístění slova v prémiových polích. Pokud hráč vyložil nové slovo v těsné blízkosti již slova vyloženého a vzniklé dvojice nedávají žádný smysl, hráč si za tyto dvojice nemůže počítat body.


Prémiová pole jsou na herním plánu zvýrazněna:

- ◆ světle červené pole zdvojnásobí hodnotu písmene
- ◆ tmavší pole ztrojnásobí hodnotu písmene
- ◆ světle zelené pole zdvojnásobí hodnotu slova
- ◆ tmavší pole ztrojnásobí hodnotu slova

Prémiové pole násobí hodnotu písmen nebo slov tehdy, je-li na něm umístěno písmeno vytvořeného slova. Setká-li se prémie písmen se slovní premií, pak ještě před násobením bodové hodnoty slova zvýšte bodovou hodnotu písmen. Je-li slovo vyloženo tak, že pokrývá dvě prémiová pole slov, pak bodovou hodnotu slova násobte např. dvěma a pak ještě jednou dvěma.

Prémie písmen a slov je možné čerpat pouze jednou a to při prvním tahu, kdy je prémiových polí užito k vyložení. Při dalších tazích mají písmena pouze svou nominální hodnotu.

Je-li při jednom tahu vytvořeno dvě nebo více slov, započítává se každé. Společně nově vyložené písmeno se započítává samostatně pro každé slovo i s premií hodnotou.



Hráč, který vyloží všech svých 8 písmen v jednom tahu, získává mimořádnou **prémii 50 bodů** navíc k regulérnímu součtu bodů.

Pokud je na prémiové pole, jež násobí hodnotu slova, umístěn „Joker“, součet slova se zdvoj- či ztrojnásobí přestože „Joker“ nemá žádnou hodnotu.

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, jsou-li vybrána všechna písmenka ze sáčku a jeden z hráčů vyčerpal všechna svá písmenka ze stojánku nebo žádný z hráčů již nemůže vytvořit nové slovo.

Po ukončení hry se hráčům sníží celkové skóre o bodovou hodnotu písmen, která jim ještě zůstala v zásobě.

Vyhrává ten hráč, který po závěrečném počítání dosáhl nejvyšší bodové hodnoty.

Hráči si daná pravidla mohou upravit a tím udělat hru jednodušší nebo náročnější. Vždy je však potřeba shodnout se na pravidlech před zahájením hry.

PŘEJEME VÁM S NAŠÍ HROU HODNĚ ZÁBAVY!

PŘÍKLADY

1. Příklady tvoření slov a sčítání bodů

Tučně vytištěná písmena jsou ta, která položil jeden hráč během jednoho tahu. Součet bodů celkem je pak součet, který si hráč započítá za tento jeden tah.

a) $N_1 O_1 H_3 A_1$

celkem 6 bodů

b) $N_1 O_1 H_3 A_1 V_1 I_1 C_3 E_1$

celkem 12 bodů

c) $S_1 T R O M$

L_1

O_1

N_1

celkem 4 body

d) T

R

$T_1 U_2 R_1 I_1 S_1 T_1 A_1$

K

T

O

R

celkem 8 bodů

e) $Z_3 M_2 R_1 Z_3 L_1 I_1 N_1 A_1$

13 bodů + 50 bodů prémie

za vyčerpání všech 8 písmen

celkem 63 bodů

f) K

N

I

H

$N_1 A_1$

O_1

S_1

NOS 3 body

NA 2 body

celkem 5 bodů

g) $R_1 O_1 B_2 O_1 T_1 A_1$

$J_2 A_1 R_1 O_1$

OJ 3 body

TA 2 body

AR 2 body

JARO 5 bodů

celkem 12 bodů

2. Příklad bodování při prémii písmene

$[L_1] I_1 S_1 T_1$

$1 \times 2 + 1 + 1 + 1 =$ *celkem 5 bodů*

3. Příklad bodování při prémii slova

$S_1 [L_1] O_1 N_1$

$1 + 1 + 1 + 1 = 4 \times 2 =$ *celkem 8 bodů*

4. Příklad bodování při prémii písmene i slova

$[V_1] L_1 A_1 [S_1] Y_1$

$1 + 1 + 1 + (1 \times 2) + 1 = 6 \times 3 =$

celkem 18 bodů

5. Příklad vyplňování záznamové tabulky

KrisKros K L A S I K					
JAN		PETR			
8		3			
3	11	53	56		
4	15	2	58		
9	24	6	64		
5	29				

První řádek jméno hráče

Levý sloupec dosažená bodová hodnota po jednom kole

Pravý sloupec průběžný součet dosažených bodových hodnot za proběhlá kola

Dino Toys

K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz



97305702