

KrisKros

K L A S I K

SK

Hra pre:	Hra obsahuje:
2 - 4 hráčov	1 herný plán
	99 písmen z hrubého kartónu
Dĺžka hry:	4 plastové stojančeky
45 minút	32 záznamových tabuliek
	1 látkové vrečko
	návod na hru

KRIS KROS KLASIK nadväzuje na úspešnú hru *Kris Kros*. Nová grafická podoba uľahčuje orientáciu hráčov na hernom pláne a rátanie bodov. Väčšia výbava skvalitňuje vlastnú hru a prináša väčšie uspokojenie z hry. *KRIS KROS KLASIK* vychádza z veľkej obluby krížoviek, na ktorých je založený vlastný princíp hry. Na zostavovanie slov na hernom pláne sa používajú jednotlivé písmená. Každé písmeno má svoju bodovú hodnotu. Úlohou hráčov je zostaviť svoje písmená do takých kombinácií a umiestniť ich na také miesta herného plánu, aby získali čo najvyšší počet bodov. Vyhráva ten, kto získa na konci hry najviac bodov. *KRIS KROS KLASIK* zábavnou formou precvičuje pamäť, myslenie a slovnú zásobu. U malých detí rozvíja jazykové schopnosti a trpezlivosť.

PRAVIDLÁ HRY

ZAČIATOK HRY

Pred prvou hrou, prosím, opatrne vyberte jednotlivé predstrihnuté písmená z hárka. Prázdne štvorce slúžia pre prípad straty niektorého z písmen.

Písmená sa nasypú do látkového vrečka. Potom hráči losujú, kto otvorí hru. Každý hráč vytiahne z vrečka jedno písmeno. Ten, kto si vylosuje písmeno s najväčšou bodovou hodnotou, začína hru. Po losovaní hráči vrátia písmená späť do vrečka. Hráči si rozdelia plastové stojančeky. Postupne, jeden po druhom, si vytiahnu z vrečka 8 písmen, ktoré umiestnia na svoj stojanček.

Hráč, ktorý zvíťazil v losovaní, otvára hru a snaží sa zo svojich písmen poskladať celé slovo. Hráč nemusí využiť všetky písmená, môže poskladať tiež iba krátke slovo. Ak prvý hráč nemôže zostaviť zo svojich písmen slovo, oznámi „pas“ a v hre pokračuje ďalší hráč v poradí. Ak ani jeden hráč nemôže zo svojich písmen zostaviť slovo, vrátia všetci svoje písmená späť a po zamiešaní si opäť každý zoberie 8 nových písmen.

VLASTNÁ HRA

Prvý hráč, ktorý poskladá zo svojich písmen slovo, ho vyloží na šachovnicu herného plánu. Hráč musí dobre zvážiť, kam vzniknuté slovo umiestni, aby získal čo najvyššie bodové ohodnotenie. Slovo musí byť vyložené tak, aby sa dalo čítať vodorovne (zľava doprava), alebo zvisle (zhora dolu). Iné možnosti nie sú prípustné. Orientáciu herného plánu si hráči dohodnú vopred.

Hráč ukončí svoj ťah tým, že spočíta a oznámi body ktoré dosiahol (viď kapitola Bodovanie). Potom si zoberie z vrečka toľko písmen, koľko ich práve vyložil. Znamená to, že vo svojom stojančeku musí mať vždy 8 písmen. Potom pokračuje v hre ďalší hráč. Ten buď vyloží na herný plán vlastné slovo, alebo vytvorí slovo priložením jednotlivých písmen k už vyloženým slovám. Písmená opäť môže prikladať len vo vodorovnom alebo zvislom smere. Ak je v ceste iné slovo, potom písmeno v prekrížení musí byť rovnaké pre obe slová, podobne ako v krížovke. Hráč dostane plný počet bodov za slovo alebo slová, ktorá novo vytvorí alebo dotvorí pri svojom ťahu. Počítajú sa mu teda i hodnoty písmen už skoršie vyložených, ak sú súčasťou jeho novej úpravy slova.

TVORENIE SLOV

Nové slová je možné tvoriť týmito spôsobmi:

- ◆ vytvorením celého nového slova
- ◆ vyložením nového slova tesne k slovu už vyloženému tak, že susediace písmená oboch slov tiež tvoria ďalšie slovo alebo slová
- ◆ priložením nového slova do pravého uhla k slovu už vyloženému tak, že nové slovo obsahuje jedno z písmen slova už vyloženého
- ◆ pridaním jedného alebo viacerých písmen k slovu (slovám) už vyloženému (vyloženým).

V jednom ťahu je teda možné vyložiť jedno slovo a súčasne doplniť slovo umiestnené na inom mieste herného plánu alebo doplniť niekoľko slov vyložených na hernom pláne. So žiadnym písmenom sa nesmie pohnúť, ak už bolo vyložené.

JOKER

Kartičky označené ako „Joker“ sa môžu použiť ako náhrada za akékoľvek písmeno. Ak hráč použije „Jokera“, musí oznámiť, ktoré písmeno predstavuje. V priebehu ďalšej hry už nie je možné jeho význam meniť.

ĎALŠIE HERNÉ SITUÁCIE

Hráč sa kedykoľvek počas hry môže vzdať svojho ťahu. Potom pokračuje hráč, ktorý je na ťahu. Hráč môže kedykoľvek využiť svoj ťah na to, že namiesto vyloženia vymení niekoľko alebo všetky svoje písmená za nové. Hráč určí, koľko písmen chce vrátiť do vrečka. Po vložení písmen do vrečka písmená zamieša a zoberie si nové písmená. Z vrečka si vyberie toľko písmen, koľko ich doňho vložil. Potom čaká, až naňho znova príde rad.

POVOLENÉ SLOVÁ

Je možné tvoriť všetky druhy slov, ktoré sú v slovníku slovenského jazyka, to znamená podstatné a prídavné mená, zámená, číslovky, slovesá, príslovky, spojky, citoslovčia a častice. Pri skloňovaní a časovaní slov odporúčame tvoriť pri podstatných menách len prvé pády jednotného a množného čísla (*auto, autá*), pri slovesách neurčitky, rozkazovací spôsob a 1., 2., a 3. osobu jednotného a množného čísla v prítomnom čase oznamovacieho spôsobu (*viezf, vez, vezíem, vezieš, vezie, vezieme, veziete, vezú*), pri prídavných menách 1. pád oboch čísel všetkých rodov (*zelený, zelená, zelené, zelení*). Ďalej odporúčame nepoužívať vlastné mená, chemické značky, vzorce, skratky, cudzie slová, slová nespisovné, argotové, skomolené.

Aby sa zamedzilo pochybnostiam o správnosti vyloženého slova, je vždy dobré mať poruke slovník slovenského pravopisu. Ak hráči po vyložení slova zistia, že toto slovo je neprijateľné, vezme si hráč naspäť svoje vyložené písmená a stráca svoj ťah.

Hráči si môžu však na začiatku hry určiť vlastné pravidlá, aké slová sú prípustné. Podľa toho, aké obmedzenia si zvolia, určujú náročnosť hry.

Náročnosť hry je možné taktiež zvýšiť časovým limitom, počas ktorého hráči musia hrať. Je možné sa taktiež dohodnúť, že vyložené slová budú obsahovať minimálne 3 písmená atď.

BODOVANIE

Po vyložení alebo doplnení slova si hráč zapíše body do záznamovej tabuľky. Bodová hodnota každého písmena je označená číslom v pravom dolnom rohu. „Joker“ nemá žiadnu hodnotu.

Body získané pri každom ťahu sa rovnajú súčtu bodových hodnôt všetkých písmen dohromady a to v každom novo vytvorenom alebo modifikovanom slove. K tomuto súčtu sa pripočítavajú prémie hodnoty, ktoré vyplývajú z umiestnenia slova v prémieových poliach. Ak hráč vyložil nové slovo v tesnej blízkosti už slova vyloženého a vzniknuté dvojice nedávajú žiaden zmysel, hráč si za tieto dvojice nemôže počítať body.


Prémiové polia sú na hernom pláne zvýraznené:

- ◆ svetločervené pole zdvojnásobí hodnotu písmena
- ◆ tmavšie pole strojnásobí hodnotu písmena
- ◆ svetlozelené pole zdvojnásobí hodnotu slova
- ◆ tmavšie pole strojnásobí hodnotu slova

Prémiové pole násobí hodnotu písmen alebo slov vtedy, ak je na ňom umiestnené písmeno vytvoreného slova. Ak sa stretne prémie písmen so slovnou prémieou, potom ešte pred násobením bodovej hodnoty slova zvýšte bodovú hodnotu písmen. Ak je slovo vyložené tak, že pokrýva dve prémieové polia slov, potom bodovú hodnotu slova násobte napr. dvoma a potom ešte raz dvoma.

Prémie písmen a slov je možné čerpať iba raz a to pri prvom ťahu, keď sa prémieové polia použijú na vyloženie. Pri ďalších ťahoch majú písmená iba svoju nominálnu hodnotu.

Ak sa pri jednom ťahu vytvorí dve alebo viaceré slová, započítava sa každé. Spoločné novo vyložené písmeno sa započítava samostatne pre každé slovo i s prémieovou hodnotou.



Hráč, ktorý vyloží všetkých svojich 8 písmen v jednom ťahu, získava mimoriadnu **prémium 50 bodov** navyše k regulárnemu súčtu bodov.

Ak je na prémiové pole, ktoré násobí hodnotu slova, umiestnený „Joker“, súčet slova sa zdvojnásobí alebo strojnásobí, napriek tomu, že „Joker“ nemá žiadnu hodnotu.

KONIEC HRY

Hra sa končí vo chvíli, keď sú vybraté všetky písmenká z vrečka a jeden z hráčov vyčerpá všetky svoje písmenká zo stojančeka alebo žiaden z hráčov už nemôže vytvoriť nové slovo. Po ukončení hry sa hráčom zníži celkové skóre o bodovú hodnotu písmen, ktoré im ešte zostali v zásobe. Vyhráva ten hráč, ktorý po záverečnom spočítaní dosiahol najvyššiu bodovú hodnotu.

Hráči si dané pravidlá môžu upraviť a tým hru zjednodušiť alebo ju urobiť náročnejšou. Vždy je však potrebné dohodnúť sa na pravidlách pred začiatkom hry.

PRAJEME VÁM S NAŠOU HROU VEĽA ZÁBAVY!

PRÍKLADY

1. Príklady tvorenia slov a sčítania

bodov

Tučno vytlačené písmená sú tie, ktorá položil jeden hráč v jednom ťahu. Súčet bodov spolu je potom súčet, ktorý si hráč započítá na tento ťah.

a) **N**₁ **O**₁ **H**₄ **A**₁

spolu 7 bodov

b) **N**₁ **O**₁ **H**₄ **A**₁ **V**₁ **I**₁ **C**₄ **E**₁

spolu 14 bodov

c) **S**₁ **T** **R** **O** **M**

L₂

O₁

N₁

spolu 5 bodov

d) **T**

R

T₁ **U**₃ **R**₁ **I**₁ **S**₁ **T**₁ **A**₁

K

T

O

R

spolu 9 bodov

e) **Z**₄ **M**₂ **R**₁ **Z**₄ **L**₂ **I**₁ **N**₁ **A**₁

16 bodov + prémia 50 bodov

za vyčerpanie všetkých

8 písmen

spolu 66 bodov

f) **K**

N

I

H

N₁ **A**₁

O₁

S₁

NOS 3 body

NA 2 body

spolu 5 bodov

2. Príklad bodovania pri prémii písmena

$\boxed{L_2} I_1 S_1 T_1$

$2 \times 2 + 1 + 1 + 1 =$ *spolu 7 bodov*

3. Príklad bodovania pri prémii slova

$S_1 \boxed{L_2} O_1 N_1$

$1 + 2 + 1 + 1 = 5 \times 2 =$ *spolu 10 bodov*

4. Príklad bodovania pri prémii písmena i slova

$\boxed{V_1} L_2 A_1 \boxed{S_1} Y_4$

$1 + 2 + 1 + (1 \times 2) + 4 = 10 \times 3 =$

spolu 30 bodov

5. Príklad vyplňovania záznamovej tabuľky

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				

Prvý riadok

meno hráča

Ľavý stĺpec

dosiahnutá bodová
hodnota po jednom
kole

Pravý ľavý stĺpec

priebežný súčet
dosiahnutých
bodových hodnôt za
odohrané kolá

Dino Toys
K písokovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz

