

Zasady gry

Elementy gry:

- 1 piszcząca i świecąca piłka
- 24 karty z kategoriami
- 24 karty z literami

Opis gry:

Wariant dla 2 graczy

Na początku należy wyłonić gracza, który rozpocznie grę. W tym celu każdy gracz losuje po jednej karcie z literą. Rozpoczyna gracz, który wyciągnie kartę o wyższej wartości, jeśli karty mają taką samą wartość należy ciągnąć kolejne karty, aż do wyłonienia zwycięscy.

Zarówno karty z kategoriami jak i z literami należy potasować. Każdemu graczowi należy rozdać po 10 kart z kategoriami oraz 10 kart z literami. Karty należy ułożyć przed sobą rewersem do góry (tak aby widzący gracze nie wiedzieli co jest na kartach).

Rozpoczynający gracz ciągnie po jednej karcie z kategoriami oraz jednej karcie z literą, następnie odczytuje zarówno kategorię jak i literę. Po odczytaniu treści znajdującej się na kartach przeciwnik ma za zadanie podanie słowa pasującego do danej kategorii, rozpoczynającego się na wskazaną literę (np. Państwo na literę „P” – Polska). Aby utrudnić zadanie gracz, który wyczytał kategorię i literę 5 razy naciska piszczącą piłeczkę jednocześnie wymawiając 5 razy słowo „migiem” (dla bardziej zaawansowanych graczy może to być 3 razy). Jeśli w tym czasie przeciwnik poda prawidłową odpowiedź to otrzymuje daną literkę, jeśli natomiast tak się nie stanie literka ląduje na boku. Kartę z kategorią także odkłada się na bok. Po wszystkim następuje zamiana i teraz gracz który rozpoczynał poprzednią kolejkę teraz musi odpowiadać i na odwrót. Gra trwa aż każdy z graczy pozbedzie się swoich kart. Wygrywa ten gracz, który zbiera najwięcej punktów. Punkty zlicza się sumując cyfry znajdujące się na uzyskanych literkach. Wśród kart jest także karta z \$ (w brajlu jest oznaczona pełnym 6 punktem) jeżeli dany gracz wyciągnie ją w czasie gry to automatycznie zachowuje ją dla siebie, a przeciwnik traci możliwość uzyskania literki w danej kolejce.

Wariant dla 3-5 graczy

Na początku należy wyłonić gracza, który rozpocznie grę. W tym celu każdy gracz losuje po jednej karcie z literą. Rozpoczyna gracz, który wyciągnie kartę o wyższej wartości, jeśli karty mają taką samą wartość należy ciągnąć kolejne karty, aż do wyłonienia zwycięscy.

Gdy w grze jest więcej niż 2 graczy następuje jedna istotna zmiana. Na zadaną kategorię oraz literę odpowiadają wszyscy pozostali gracze jednocześnie, z tym że literę zabiera ten który odpowie prawidłowo jako pierwszy. Jeżeli nikomu nie uda się prawidłowo odpowiedzieć literka ląduje na boku. Natomiast kolejka przesuwa się zgodnie ze wskazówkami zegara. Gdy w grze bierze udział 3 graczy to każdy otrzymuje po 7 kart z kategoriami i literami. Przy 4 graczach uczestniczy dostają po 5 kart, a przy 5 graczach każdy otrzymuje po 4 karty.

Punktacja liter:

Wartość 1 punkt mają litery A, E, I, N, O, R, S, W, Z oraz karta \$

Wartość 2 punktów mają litery C, D, K, L, M, P, T

Wartość 3 punktów mają litery B, G, H, J, U

Wartość 4 punktów mają litery F oraz Ł/Ż (literki Ł i Ż znajdują się na jednej karcie)

A

1

B

3

C

2

D

2

E

1

F

4

G

3

H

3

I

1

J

3

K

2

L

2

M

2

N

1

O

1

P

2

R

1

S

1

T

2

U

3

W

1

Z

1

Ł/ł

4

\$

1

PAŃSTWO

MIASTO

IMIĘ

OWOC

WARZYWO

GRA

SPORT

TYTUŁ

NAPÓJ

ZAWÓD

RZECZ

ROŚLINA

TELEWIZJA

DOM

CIAŁO

MUZYKA

OSOBA

SPRZĘT

BOHATER

AUTO

GARDEROBA

MATERIAŁ

NAUKA

FIRMA

