

ROZOHRAJ TO VIAC - ochutnávka

Druhú hru nového Scrabble so slovenským názvom ROZOHRAJ TO VIAC (anglicky SCRABBLE TOGETHER), určenú pre začiatočníkov, párty, školské krúžky, som pre Vás pripravil vo formáte našej Písomnej. Ide skôr o zoznamenie sa s novou hrou, akési ochutnanie inej tvorivosti s písmenkami.

Základné pravidlá tejto verzie :

Cieľom hry je pomocou zadaných 10 zásobníkov postupne splniť všetkých 15 zadaní = Karty Úloh (*v Originále je to náhodných 20 Úloh*)

V jednom ťahu sa MUSÍ splniť minimálne jedna Úloha (môže sa splniť aj viac naraz).

Kariet Úloh je v originálnej krabici 50ks, z toho 20 ľahkých a 30 ťažších. Z tých 30 ťažších som náhodne vybral a zoradil 15ks.

Predstavte si, že Karty Úloh je "kopa" kariet otočená lícom dole, a prvých 6 z vrchu kopy je na začiatku hry "vysvietených" na stole t.j. lícom nahor.

Po splnení niektorej Úlohy sa karta odsunie preč a vysvieti sa nasledujúca Karta Úlohy z vrchu kopy tak, aby ich bolo vždy maximálne 6 vysvietených.

Ak hráč na ťahu nevie splniť niektorú z aktuálnych 6 vysvietených Úloh (*prípadne v našej verzii aj z iného dôvodu*), použije niektorú z dostupných Kariet Pomoci.

Každá Karta Pomoci sa v jednej partii môže použiť iba RAZ.

Po použití Karty Pomoci hráč zahrá aktuálny ťah tak, aby splnil aspoň jednu z vysvietených úloh.

Ak hráč nevie splniť žiadnu z vysvietených úloh, hra končí "prehrou".

V originálnej verzii hrajú napr. 4 hráči, každý má svoj zásobník, a navzájom si nevidia písmená, ani si inak nepomáhajú.

Hrajú postupne všetci hráči, po zahraní ťahu si "len" doplnia písmena z vrecúška do svojho zásobníka.

Ak splnia spoločne postupne všetkých 20 úloh, všetci vyhrali, ak niektorý z hráčov nevie splniť niektorú z vysvietených úloh, všetci prehrali.

Hráči "kooperujú" tak, aby spoločne uspeli.

Body za ťah sa nepočítajú. Používajú sa iba bodové hodnoty písmen, prémie políčka sú všetky "farebné", inak pravidlá ako poznáme.

V našej hre na spôsob písomnej, je vylosovaných 10 zásobníkov pre 10 ťahov v pevnom poradí, s ktorými je cieľom splniť 15 očíslovaných úloh,

t.j. v tomto poradí sa očíslované Úlohy postupne vysvietujú z kopy. V ľubovoľnom ťahu môžete použiť hociktorú dostupnú Kartú Pomoci.

Všetkých 6 Kariet Pomoci som označil A,B,C,D,E,F - pre našu hru je nepoužiteľná Karta Pomoci s názvom F - VYMEŇ KAMENE (*od spoluhráčov*)

Karta pomoci A **Obnov Úlohy** - predstavte si to tak, že zoberiete 6 vysvietených kariet, dáte na spodok kopy a z vrchu vysvietíte nových 6 kariet

Pre potreby našej hry sa (virtuálne) naše Karty umiestnia na spodok kopy postupne PODĽA OČÍSLOVANIA

Takže ak by sa pre jednoduchosť v 1.ťahu použila táto Karta Pomoci, poradie Kariet Úloh by potom bolo 7,8,9,10,11,12,13,14,15,1,2,3,4,5,6

a vysvietili by sa pre aktuálny (prvý) ťah Úlohy s číslami 7,8,9,10,11,12

Karta Pomoci B **Dokonči úlohu** : Vezmi ľubovoľnú vysvietenú Kartú Úloh, zaraď ju medzi splnené úlohy ako keby si ju splnil, a nahraď nasledujúcou Kartou Úloh.

Podľa mňa hráč v tomto prípade nevykladá slovo na dosku, lebo "splnil úlohu". V našej hre teda pokračujete nasledujúcim zásobníkom.

Karta Pomoci C **Vytvor prázdny kameň** : ľubovoľné jedno písmeno si "otočíš" v zásobníku, stane sa z neho nulabodový Žolík, a zahráš ťah, aby si splnil aspoň jednu z vysvietených úloh.

Karta pomoci D **Vymeň Kamene** je klasická výmena, keď si hráč na ťahu vytiahne z vrecúška menené písmená. Pre potreby našej hry

je pevne stanovené poradie novovyťahnutých písmen. T.J. ak v niektorom ťahu sa rozhodnete meniť 4 písmená, zo zásobníka

si "vyhodíte" 4 písmena a do zásobníka si virtuálne "vložíte" prvé štyri písmená ZĽAVA zo "zoznamu písmen pre výmenu"

Karta pomoci E **Kameň navyše** : Z vrecúška si potiahneš 8. písmeno a zahráš ťah s ôsmimi písmenami v zásobníku.

Pre našu hru je "pevne stanovené", ktoré písmenko si si "potiahol" z vrecúška.

Ešte pre vyjasnenie :

naša Karta úlohy č.3 - Zahraj slovo bez použitia spoluhlásky - chápem to tak, že zo zásobníka môžeš použiť iba samohlásky, ale aj žolíka.

naša Karta úlohy č.4 - Zahraj slovo ktoré obsahuje dve rovnaké spoluhlásky. V tomto prípade ide o odstánenej duplacity v zásobníku, takže je nutné,

aby boli rovnaké spoluhlásky v zásobníku (nie žolík ako "potrebná" spoluhláska). Podobne je táto filozofia myslená aj v Kartách Úloh 6,10,15.

Víťazom sa stáva každý, kto splní všetkých 15 Úloh.

Z pohľadu súťaživosti je krajšie riešenie :

Dosiahnuté s menším počtom pevne stanovených zásobníkov.

V prípade rovnosti je krajším riešením to, pri ktorom sa použilo menej Kariet Pomoci

Riešenia posielajte v tvare (alebo v inom vhodnom prevedení) napr.

číslo ťahu, (ak bola použitá Karta Pomoci: "Pomoc X"), POZÍCIA, HLAVNÉ SLOVO, číslo splnenej úlohy (úloh), poznámka/vysvetlivka ak je to vhodné/potrebné

do **15.7.2024** na mailovú adresu : vernarsky@condornet.sk

na tento mail mi môžete zasielať aj prípadné otázky k tejto ochutnávke.

Želám príjemnú zábavu.




Ochutnávku pre vás pripravil : Jaroslav Vernarský

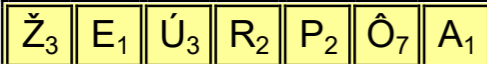
(toto PDF si môžete vytlačiť vo formáte A3, A4)

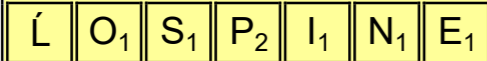
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
A																A
B																B
C																C
D																D
E																E
F																F
G																G
H																H
I																I
J																J
K																K
L																L
M																M
N																N
O																O
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	

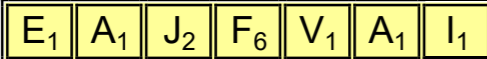
KARTY ÚLOH

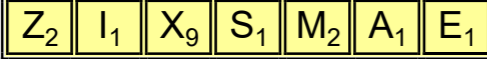
(všetky sú otočené lícom nadol ako kopa pri kanaste/žolíkoch, vrchných 6 je odkrytých pred zahájením)

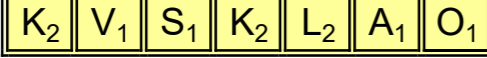
- Zahraj na dvoch rôznych prémiových políčkach.
- Zahraj slovo, ktoré sa začína s písmenom s aspoň 4 bodmi.
- Zahraj slovo bez použitia spoluhlásky
- Zahraj slovo, ktoré obsahuje dve rovnaké spoluhlásky
- Zahraj slovo, ktoré pokrýva prémiové políčko a obsahuje 3-bodové písmeno
- Zahraj slovo, ktoré sa začína a končí s rovnakým písmenom
- Zahraj 6-písmenkové slovo
- Predĺž zvislé slovo, ktoré je už na doske
- Zahraj na  prémiovom políčku
- Zahraj slovo, ktoré obsahuje dve rovnaké samohlásky
- Zahraj na  prémiovom políčku
- Zahraj slovo, ktoré obsahuje dve alebo viac písmen s aspoň 3 bodmi
- Zahraj slovo, ktoré spája dve zvislé alebo vodorovné slová na doske
- Zahraj na  prémiovom políčku
- Zahraj slovo, ktoré obsahuje aspoň tri samohlásky

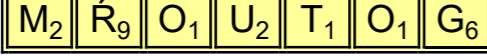
1. 

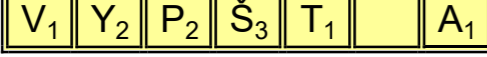
2. 

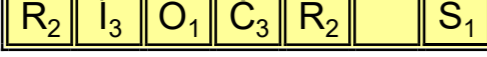
3. 

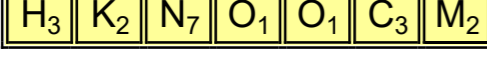
4. 

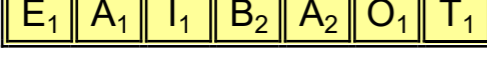
5. 

6. 

7. 

8. 

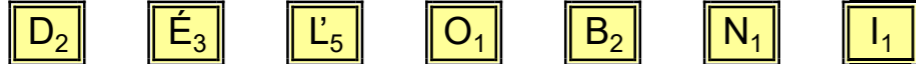
9. 

10. 

Karta pomoci E - Kameň navyše



Karta pomoci D - Podľa počtu menených písmen si doplň zľava :



KARTY POMOCI

Každá karta sa môže použiť maximalne jedenkrát pre dokončenie Úlohy. Potom je vyradená z hry

A OBNOV ÚLOHY

Položte všetky aktuálne karty na spodok kopy a nahradte ich novými kartami.

(V rovnakom poradí ako je číslovanie)

B DOKONČI ÚLOHU

Vezmi jednu kartu úlohy otočenú lícom nahor, zaraď ju medzi splnené úlohy, a nahrad' nasledujúcou kartou úloh.

(nevykladá sa slovo na dosku, jedna úloha v tomto ťahu je splnená)

C VYTVOR PRÁZDNY KAMEŇ

Otočte jeden kameň v zásobníku lícom vzad, do konca hry bude z neho klasický žolík

D VYMEŇ SI KAMENE (z vrecúška)

Klasická výmena 1-7 písmen z vrecúška.

Pre našu hru je stanovené pevné poriadie postupne vytiahnutých písmen

E KAMEŇ NAVYŠE

Z vrecúška si potiahneš 8.písmeno. Pre našu hru je zdefinované

F VYMEŇ SI KAMENE (od spoluhráčov)

Pre našu hru túto kartu pomoci nebudeme používať