

9. Hra končí v momentě, kdy jeden z hráčů dosáhne 10 bodů, nebo když dojdou písmenka v krabičce. V tom případě vyhrává hráč s nejvíce body.

DALŠÍ PRAVIDLA:

- Každý hráč si může kdykoli v průběhu hry vyměnit **1 svoje písmenko za 3 jiné**. Zvolá: „Měním!“, vezme si 3 písmenka z krabičky a svoje 1 odhadí do krabičky. Hra se nepřeruší, ostatní se nenechají rušit a stále tvoří.
- **Hvězdička *** je žolík, tzn., že ji můžete použít místo jakéhokoli písmenka.
- **Povolená (neboli správná)** slova jsou všechny slovní druhy ve všech pádech (i předložky) kromě citoslovcí a vlastních jmen, nedohodnete-li se jinak.

TIP PRO DĚTI:

Pokud hrajete s malými dětmi, můžete jim povolit tvořit i samostatná slova, která nemusí být propojena do jedné křížovky. I dospělí si hru mohou ulehčit tím, když povolí ze svých písmenek skládat více křížovek (vždy ale alespoň dvě slova musí být propojena).

Obr. 2



**10 nových
vylosovaných
písmen**



TIP PRO HRU SOLITÉR:

Skládat křížovku můžete i sami a měřit si při tom čas. Schválнě, za jak dlouho složíte například 20 písmenek do jedné křížovky? Stihnete to příště rychleji?

Výrobce a distributor pro ČR:

Albi Česká republika a.s.,
Thámova 13, Praha 8, 186 00

www.albi.cz
www.modernihry.cz

Infolinka: +420 737 221 010



HRA SE SLOVY

Hra obsahuje: 180 plastových žetonů s písmenky a česká pravidla



KŘÍŽ*VKA je dynamická hra se slovy, která se stále mění a při které se rozhodně nenudíte!

Hráči si vylosují 15 písmenek a všichni zároveň před sebou tvoří co nejrychleji vlastní křížovku. Kdo první využije všechna svá písmenka, zvolá: „Stop!“ a všichni přestanou skládat. Tím ale jejich křížovka nekončí. Na začátku dalšího kola si vezmou dalších 10 písmenek a musí je přidat do svých křížovek. Nejlepší na tom je, že svoji křížovku můžete stále měnit!

CÍL HRY

Cílem hry KŘÍŽ*VKA je sestavit křížovku ze všech svých písmenek jako první ze všech hráčů.

PRAVIDLA HRY

- Umístěte krabičku s písmenky doprostřed stolu a připravte si dost místa před sebou na stole.
- Začíná **první kolo**: hráči si náhodně vyberou **15 písmenek**, aniž by se na

písmenka na žetonech dívali a položí si je písmenky dolů před sebe na stůl.

3. Když jsou všichni hráči připraveni, zvolá jeden z hráčů: „Start!“. Hráči si co nejrychleji otočí své žetony s písmeny a začnou tvořit svoji vlastní křížovku tak, aby všechna slova byla spolu propojena (viz obr. 1).

4. První hráč, který vytvoří křížovku ze VŠECH svých 15 písmen, zvolá: „Stop!“ a všichni ihned přestanou skládat.

5. Ostatní hráči mu poté zkontrolují správnost slov v křížovce. Byla-li všechna slova správně, stává se tento hráč **vítězem kola, tzv. „zlatým luštitelem“ a získává 3 body**. (Body si raději zapisujte na papír.) Pokud některá slova správně nebyla, tak v tomto kole tento hráč žádný bod nezíská. „Zlatým luštitelem“ se stává jiný hráč, kterému zbylo nejméně volných písmenek na stole a který má všechna slova správně.

6. Druhému hráči, kterému zůstalo nejméně volných písmenek na stole ze všech ostatních hráčů a který má také všechna slova správně, se stává

2. vítězem, tzv. „stříbrným luštitelem“ a získává 1 bod. (Toto pravidlo platí i při hře ve 2 hráčích.) V případě shody, kdy má více hráčů stejný počet volných písmenek na stole, se stávají všichni „stříbrnými luštitieli“ a každý

Obr. 1



Písmena mohou například vytvořit:



POZOR: Slova, která utvoříte, musí být správná v obou směrech (horizontálně i vertikálně).

Písmena tedy nesmí vytvořit:



z nich získá 1 bod.

7. Hráči, kterým **zbyla jednotlivá písmenka na stole**, všechna tato písmenka opět **odhodí zpátky do krabičky**. Tímto končí první kolo.

8. Na začátku **druhého a každého dalšího kola** si všichni hráči vezmou

10 nových písmenek a postupují stejně jako v prvním kole (body 1 až 7). V průběhu těchto kol mohou hráči libovolně přeskupovat písmenka tak, aby z nich vznikla jiná slova. Všimněte si prosím, že na obr. 2 se slovo VĚTA změnilo na slovo OSVĚTA, slovo LOS zmizelo a naopak se objevilo mnoho nových slov.