

5. Příklad vyplňování záznamové tabulky

KrisKros KLASIK			
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

KrisKros

KLASIK

◆ KRÍŽOVKA, KTERÁ NIKDY NEKONČÍ ◆



Hra pro:	Hra obsahuje:
2 - 4 hráče	1 herní plán 101 písmeno ze silného kartonu
Délka hry:	4 plastové stojánky 32 záznamové tabulky
45 minut	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 kvalitnějších materiálů vlastní hru a přináší větší uspokojení ze hry. KRIS KROS KLASIK vychází z velké oblíbenosti 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-

PŘÍKLADY

1. Příklady tvoření slov a sčítání bodů

Tučně vtištěná 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) **N₁ O₁ H₃ A₁**
celkem 6 bodů

b) **N₁ O₁ H₃ A₁ V₁ I₁ C₃ E₁**
celkem 12 bodů

c) **S₁ T R O M**
L₁
O₁
N₁
celkem 4 body

d) **T**
R
T₁ U₂ R₁ I₁ S₁ T₁ A₁
K
T
O
R
celkem 8 bodů

e) **Z₃ M₂ R₁ Z₃ L₁ I₁ N₁ A₁**
13 bodů + 50 bodů prémie
za vyčerpání všech 8 písmen
celkem 63 bodů

f) **K**
N
I
H
N₁ A₁
O₁
S₁
NOS 3 body
NA 2 body
celkem 5 bodů

g) **R₁ O₁ B₂ O₁ T₁ A₁**
J₂ A₁ R₁ O₁
OJ 3 body
TA 2 body
AR 2 body
JARO 5 bodů
celkem 12 bodů

2. Příklad bodování při prémii písmene

L₁ I₁ S₁ T₁
1x2+1+1+1= celkem 5 bodů

3. Příklad bodování při prémii slova

S₁ **L₁** O₁ N₁
1+1+1+1= 4x2 = celkem 8 bodů

4. Příklad bodování při prémii písmene i slova

V₁ L₁ A₁ **S₁** Y₁
1+1+1+(1x2)+1 = 6x3 =
celkem 18 bodů

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

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

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, jsou-li vybrána všechna písmenka ze sáčku a jeden z hráčů vyčerpá 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!

men, která umístí na svůj stojánek. Hráč, který zvítězil v losování, zahajuje 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 запиše 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 premiové hodnoty, které vyplývají z umístění slova v premiových 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.

Premiová 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

Premiové pole násobí hodnotu písmen nebo slov tehdy, je-li na něm umístěno písmeno nebo vytvořené slovo. Setká-li se premie písmen se slovní premii, pak ještě před násobením bodové hodnoty slova zvýšte bodovou hodnotu písmen. Je-li slovo vyloženo tak, že pokrývá dvě premiová pole slov, pak bodovou hodnotu slova násobíte např. dvěma a pak ještě jednou dvěma.

Premie písmen a slov je možné čerpat pouze jednou a to při prvním tahu, kdy je premiových 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 premiovou hodnotou.