

# SCRIBA



INSTRUKCJA

liczba graczy: 1÷4

wiek: od 8 lat

## Zawartość pudełka:

1. Plansza (dwustronna) - 1 szt.
2. Tabliczki z literami - 100 szt.
3. Tabliczki puste - 3 szt.
4. Tabliczki ze strzałkami - 3 szt.
5. Tabliczki z czarnym kołem - 2 szt.
6. Półeczki - 4 szt.
7. Żetony (duże i małe) - 60 szt.
8. Worek z tkaniny - 1 szt.
9. Kostka do gry - 1 szt.
10. Notes do zapisu punktacji - 1 szt.
11. Długopis - 1 szt.
12. Instrukcja - 1 szt.



*Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej lub na tylnej stronie pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt.*

*e-mail: [alexander@alexander.com.pl](mailto:alexander@alexander.com.pl)*

## Zasady bezpiecznego użytkowania:

### Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Zestaw zawiera małe elementy - niebezpieczeństwo zakrztuszenia.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Konieczność nadzoru przy zabawie osoby dorosłej.

**Opakowanie nie jest częścią zabawki.**

**Stan zabawki należy regularnie kontrolować.**

# GRA I

liczba graczy: 1 ÷ 4

wiek: od 8 lat

## Opis gry:

„SCRIBA” to gra słowna dla 1 ÷ 4 osób. Naczelną zasadą gry jest układanie przez graczy słów z wylosowanych tabliczek z literami. Słowa układa się na planszy w pionie lub w poziomie (podobnie jak w krzyżówce). Plansza zawiera pola premii słownych i literowych. Litery na płytkach mają oznaczenie swojej wartości punktowej.

## Cel gry:

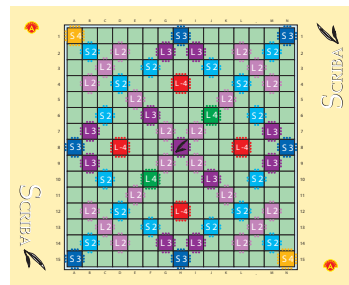
Gracze starają się ułożyć słowa z takimi literami i na takich polach planszy, które pozwolą zdobyć jak największą liczbę punktów.

## Cechy gry:

„SCRIBA” jest grą łączącą elementy gier losowych, strategicznych i logicznych. Zmusza uczestników do poszerzania swego słownictwa, wymaga koncentracji, logicznego myślenia i wyobraźni.

## Rekwizyty gry:

1. Plansza
2. Tabliczki z literami - 100 szt.
3. Tabliczki puste - 3 szt.
4. Tabliczki ze strzałkami - 3 szt.
5. Tabliczki z czarnym kołem - 2 szt.
6. Półeczki - 4 szt.
7. Worek - 1 szt.
8. Instrukcja gry
9. Notes do zapisu punktacji - 1 szt.
10. Długopis



## Przygotowanie do gry:

- tabliczki z literami i znakami oderwać (odciąć) od ramek
- wszystkie tabliczki wrzucić do worka i potrząsnąć
- rozłożyć planszę na płaskiej powierzchni
- rozdać graczom półeczki do układania wylosowanych liter
- wybrać zapisującego wyniki rozgrywek

## Wartość i liczba tabliczek z literami:

<b>A</b> 1 = 7 szt.	<b>G</b> 4 = 3 szt.	<b>Ń</b> 8 = 1 szt.	<b>W</b> 2 = 3 szt.
<b>Ą</b> 6 = 1 szt.	<b>H</b> 3 = 3 szt.	<b>O</b> 1 = 5 szt.	<b>Y</b> 2 = 4 szt.
<b>B</b> 2 = 4 szt.	<b>I</b> 1 = 6 szt.	<b>Ó</b> 6 = 2 szt.	<b>Z</b> 2 = 5 szt.
<b>C</b> 3 = 3 szt.	<b>J</b> 4 = 2 szt.	<b>P</b> 2 = 4 szt.	<b>Ż</b> 8 = 1 szt.
<b>Ć</b> 7 = 1 szt.	<b>K</b> 3 = 3 szt.	<b>R</b> 2 = 4 szt.	<b>Ź</b> 8 = 1 szt.
<b>D</b> 2 = 3 szt.	<b>L</b> 2 = 3 szt.	<b>S</b> 2 = 4 szt.	
<b>E</b> 1 = 6 szt.	<b>Ł</b> 4 = 2 szt.	<b>Ś</b> 6 = 1 szt.	
<b>Ę</b> 8 = 1 szt.	<b>M</b> 2 = 3 szt.	<b>T</b> 2 = 5 szt.	
<b>F</b> 3 = 3 szt.	<b>N</b> 2 = 4 szt.	<b>U</b> 3 = 2 szt.	

### Początek gry:

- Każdy z graczy losuje z worka po jednej tabliczce. Ten, kto wylosuje największą cyfrę rozpoczyna rozgrywkę. Jeżeli największą liczbę punktów wylosuje więcej niż jedna osoba, losowanie należy powtórzyć (aż do wyłonienia zwycięzcy losowania). Po gracz rozpoczynającym grę następni grają w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

- Tabliczki wylosowane w celu ustalenia kolejności należy wrzucić ponownie do worka i potrząsnąć.

### Przebieg gry:

- Na początku każdy z graczy losuje (zgodnie z ustaloną kolejką) po 6 lub 7 lub 8 (należy wybrać jeden z wariantów) tabliczek z worka.

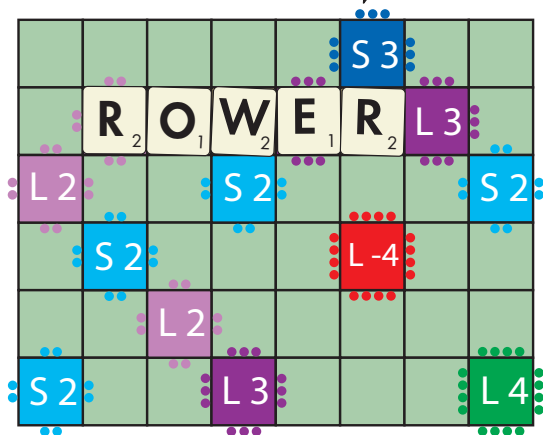
- Wylosowane tabliczki z literami gracze układają na swoich półeczkach, tak by liter nie widzieli inni grający. Rozpoczynający grę wyklada na planszę wyraz utworzony co najmniej z dwóch liter. Jedna z liter musi przykrywać centralne pole planszy (oznaczone piórkiem). Po wyłożeniu liter z półki na planszę należy je uzupełnić losując z worka taką liczbę tabliczek, jaka została wyłożona na planszę. **Następny gracz dokłada litery do istniejącego wyrazu**, tak by utworzyć całkowicie odrębne słowo. Wykladać literki można tylko w pionie lub poziomie. Należy pamiętać, że pole centralne jest polem potrójnej premii literowej. Raz wyłożonej litery nie można zdejmować ani przesuwac. Wyraz wyłożony na planszę może być zakwestionowany. Jeżeli po sprawdzeniu w Słowniku Języka Polskiego okaże się, że został ułożony nieprawidłowy wyraz, gracz musi zdjąć go z planszy na półkę, traci kolejkę i odpisuje mu się 5 pkt. karnych.

## Liczenie punktów:

- Po ułożeniu wyrazu na planszy dodaje się wartość poszczególnych liter tworzących słowo. Wartość litery przykrywającej **pole premii literowej** mnoży się przez cyfrę podaną na polu premii (rys.1).

Jeżeli jedna z liter znajduje się na **polu premii słownej** wartość punktową całego wyrazu (po dodaniu wartości punktowej wszystkich liter wraz premiami literowymi) mnoży się przez cyfrę pola premii słownej. Jeżeli litery ułożonego słowa przykrywają dwa pola premii słownej, to wówczas należy pomnożyć wartość słowa razy sumę wartości obu premii. Na planszy znajdują się 4 pola ujemne. Wartość litery przykrywającej takie pole mnoży się przez -4.

kolor kółka przy polu oznacza rodzaj premii, ilość kółek oznacza wartość premii



rys.1

obliczanie punktów za ułożenie wyrazu **ROWER**:

**R** = 2 pkt. x 2 (podwójna premia literowa) = 4 pkt.

**O** = 1 pkt.

**W** = 2 pkt.

**E** = 1 pkt. x 3 (potrójna premia literowa) = 3 pkt.

**R** = 2 pkt.

- Kółka wokół pól premii oznaczają wartość punktową pola. Kolor pola premii oznacza także jego wartość oraz rodzaj premii.

## Kolor pól na planszy

### Premie słowne:

kolor żółty = x 4

kolor niebieski ciemny = x 3

kolor niebieski jasny = x 2

### Premie literowe:

kolor zielony = x 4

kolor fioletowy ciemny = x 3

kolor fioletowy jasny = x 2

kolor czerwony = x -4 (punkty ujemne)

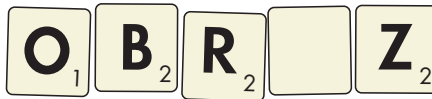
Pola z literką „S” to pola premii słownej. Pola z literką „L” to pola premii literowej.

## Tabliczki specjalne

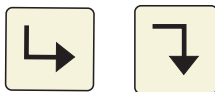
- Tabliczka „czysta” (bez litery) może zastąpić w grze każdą brakującą literę. Gracz układający słowo z taką tabliczką musi podać, jaką literę ma zastąpić. Tabliczka zastępuje ją do końca rozgrywki (rys. 2). **Aby uniknąć nieporozumień warto zapisywać literę, którą ma zastąpić w wyłożonym wyrazie pusta tabliczka.**



(rys. 2)



- Wyrazy można układać na planszy tylko w poziomie lub pionie. Są jednak 3 tabliczki ze strzałkami kierunkowymi. Umożliwiają one ułożenie części wyrazu pod kątem 90° (rys.3). Litery mogą być układane tylko z góry na dół lub poziomo z lewej do prawej (także w przypadku użycia strzałki kierunkowej - nigdy z dołu do góry i z prawej do lewej).



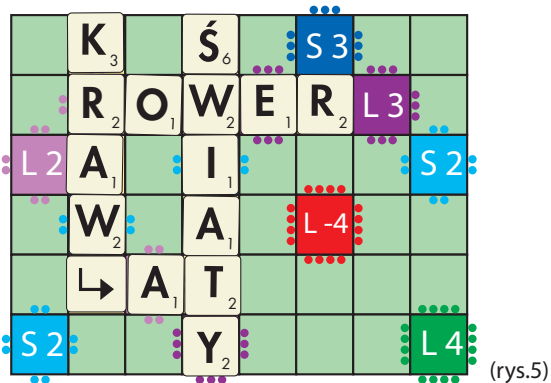
(rys.3)



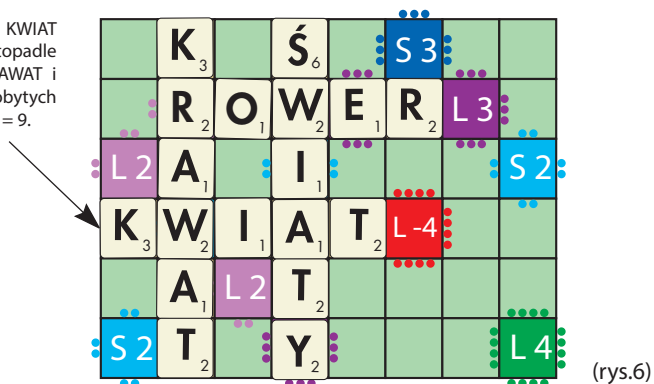
## Dokładanie liter:

- Ułożenie wyrazu na planszy można uzyskać przez dokładanie liter do ułożonych już wyrazów. Dokładane litery mogą kończyć lub rozpoczynać wyraz. Nowy wyraz można również utworzyć przez dołożenie liter łączących się prostopadłe z wyłożonym wcześniej wyrazem lub kilkoma rzędami wyrazów (w pionie lub poziomie) - rys.5 i 6.

utworzenie wyrazu ŚWIATY przez dołożenie prostopadłe liter do wyrazów ROWER i KRAWAT. Suma zdobytych punktów za ten wyraz: 18 pkt. x 2 (podwójna premia słowna) = 36 pkt.



utworzenie wyrazu KWIAT przez dołożenie prostopadłe liter do wyrazów KRAWAT i ŚWIATY. Suma zdobytych punktów za ten wyraz = 9.



- Nie można rozszerzać ułożonego wyrazu lub wyłożyć nowego bezpośrednio przy wyłożonych już literach jeżeli wykładane litery nie tworzą z nimi nowego wyrazu (rys.7)

dodanie liter **YLKO** tworzy  
 w poziomie wyraz **TYLKO**  
 , a w pionie wyraz **TY**  
 - w jednej kolejce utworzone  
 są dwa wyrazy



(rys.7)

- W wypadku ułożenia dwóch (lub więcej) wyrazów przy jednym wyłożeniu liter na planszę, oblicza się wartość punktową każdego z wyrazów licząc wspólną literę osobno dla każdego wyrazu. Ostatecznie sumuje się wartość punktową wszystkich utworzonych wyrazów. Można modyfikować tylko jeden wyraz - powstanie przy tym innych wyrazów musi być działaniem równoczesnym.

- Tabliczki ze znakiem czarnego koła (rys. 8) wykorzystuje się do blokady słowa. Jeżeli wykładany lub wyłożony wyraz rozpoczniemy lub zakończymy znakiem czarnego koła, będzie to oznaczało blokadę rozbudowy tego słowa z jego początku lub końca.



(rys.8)

### Układanie liter piętrowo:

- Chcąc utworzyć nowy wyraz przez dodanie liter do wyrazu ułożonego na planszy lub wyłożyć nowy wyraz w całości można wykładane tabliczki umieścić piętrowo na wcześniej ustawionym słowie.



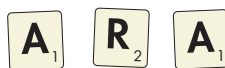
Punkty za utworzone słowo oblicza się wg ustalonych wcześniej zasad, ale bez możliwości liczenia premii (rys. 9 i 10 oraz 11 i 12).



(rys.9)



(rys.10)



litery nakładane piętrowo na wyraz **TYLKO**

(rys.11)



litery nałożone piętrowo na wyraz **TYLKO**

(rys.12)

W tym przypadku zdobyte punkty oblicza się dodając wartości liter wyrazu „TARKA” i wyrazu „TA”. Dokładanie liter lub wyłożenie całego wyrazu na piętrze może nastąpić tylko w granicach dolnego wyrazu. **Nie można układać więcej niż jedno piętro.**

Za wyłożenie na planszę jednorazowo wszystkich tabliczek ze swojej półki gracz otrzymuje 50 pkt. premii. Za wyłożenie o jedną tabliczkę mniej przysługuje premia 20 pkt. Premie te liczy się niezależnie od premii planszowych i wartości punktowej wykładanych liter.

### **Losowanie liter:**

- Po wyłożeniu swych liter na planszę, obliczeniu i zapisaniu zdobytych punktów, gracz losuje z worka tyle tabliczek z literami, ile pozostawił na planszy. Wylosowane litery układa na półce, a następny gracz w kolejce układa ułożone przez siebie słowo. Każdy gracz może opuścić swoją kolejkę, ale traci wówczas 5 pkt. Jeżeli każdy z graczy opuści swoją kolejkę dwukrotnie, partia zostaje zakończona i podsumowuje się punkty. Gracz może w trakcie swojej kolejki (jeśli nie chce lub nie może wyłożyć liter na planszę) zamienić nieodpowiadające mu litery z półki na litery z worka (jedna litera musi jednak zostać na półce). Odrzucone litery z półki należy wrzucić do worka po wylosowaniu wcześniej tej samej liczby liter. Przeciwnicy nie mogą widzieć jakie litery zostają wrzucone do worka.

### **Zakończenie gry:**

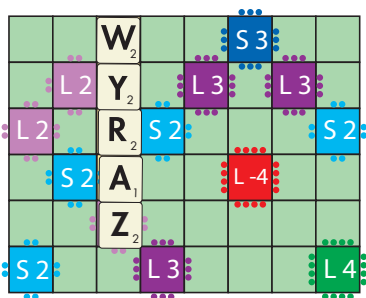
- Gra kończy się jeżeli zostały wybrane wszystkie tabliczki z worka i żaden z graczy nie może wyłożyć z pozostałych mu liter żadnego wyrazu. Wszyscy uczestnicy gry dodają wówczas swoje punkty z każdej rozgrywki. Od tej sumy odejmuje się wartość liter, które pozostały na półce gracza.

- Gra kończy się również wtedy, gdy wybrane zostały wszystkie litery z worka i jeden z graczy wyłożył wszystkie litery ze swej półki. Podsumowanie całej gry odbywa się jak poprzednio, ale kończący grę (wykładający na planszę wyraz składający się ze wszystkich liter na półce) otrzymuje 50 pkt. premii.



## Jakie wyrazy można używać:

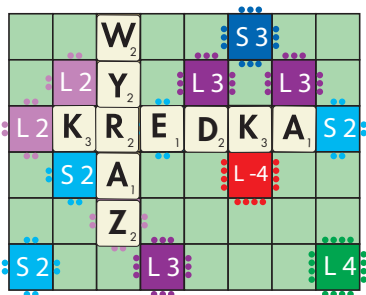
- W grze można używać wszystkich wyrazów i ich dopuszczalnych form, które można znaleźć w Słowniku Języka Polskiego. Nie można jednak używać skrótów, wyrazów pisanych z dużej litery lub wymagających cudzysłowu. Słownik jest jedyną podstawą rozstrzygnięcia wszelkich sporów podczas gry. Do słownika można zaglądać tylko w celu wyjaśnienia wątpliwości, czy wyłożony przez gracza wyraz jest prawidłowy. Po podliczeniu wszystkich punktów zostaje wyłoniony zwycięzca rozegranej partii.



## Przykłady układania wyrazów i ich punktacji

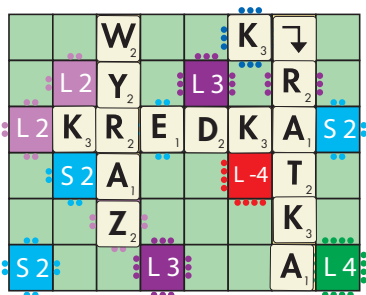
### WYRAZ

W = 2 pkt.,  
 Y = 2 pkt.,  
 R = 2 pkt.,  
 A = 1 pkt.,  
 Z = 2 pkt. x 2 (podwójna premia słowna) = 4 pkt.  
 razem = 11 pkt.



### KREDKA

K = 3 pkt.,  
 R = 2 pkt.,  
 E = 1 pkt.,  
 D = 2 pkt.,  
 K = 3 pkt.,  
 A = 1 pkt.,  
 razem = 12 pkt. x 2 (podwójna premia słowna) = 24 pkt.



### KRATKA

K = 3 pkt.,  
 R = 2 pkt. x 3 (potrójna premia literowa) = 6 pkt.,  
 A = 1 pkt.,  
 T = 2 pkt.,  
 K = 3 pkt.,  
 A = 1 pkt.,  
 razem = 16 pkt. x 3 (potrójna premia słowna) = 48 pkt.

## Zmiana zasad gry:

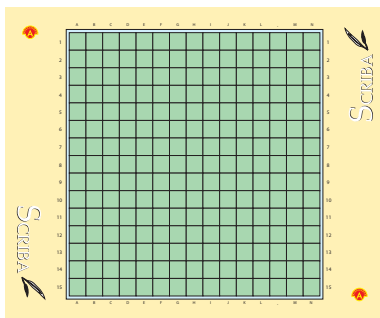
- Na początku gry wszyscy jej uczestnicy mogą się umówić, że zmieniają reguły według swoich potrzeb, np. zakładają, że nie stosują tabliczek kierunkowych lub nie układają liter piętrowo. Wszystkie zmiany w regułach gry powinny być jednak dla wszystkich jasne i przez wszystkich zaakceptowane na początku gry.

## Wersja gry jednoosobowa:

- SCRIBA to gra, którą może rozegrać jedna osoba. Wszystkie zasady gry obowiązują tak jak w grze wieloosobowej. Gracz może używać tylko jednej półki (grając sam ze sobą) lub 2 półek, grając z wyobrażonym przeciwnikiem. Gra w pojedynkę daje również wiele satysfakcji z wysiłku poszukiwań prawidłowego słowa. Nie pozwala na znużenie i schematyzm dzięki konieczności losowego doboru brakujących liter.

---

## GRA II



## Opis gry:

- Wszystkie zasady opisane w wersji pierwszej gry obowiązują także w wersji drugiej. Istnieją jednak różnice, między innymi w losowaniu tabliczek z literami, w rozmieszczeniu, zdobywaniu i liczeniu premii.

## Rekwizyty gry:

1. Plansza
2. Tabliczki z literami - 100 szt.
3. Tabliczki puste - 3 szt.
4. Tabliczki ze strzałkami - 3 szt.
5. Tabliczki z czarnym kołem - 2 szt.
6. Póleczki - 4 szt.
7. Worek - 1 szt.
8. Żetony małe - 48 szt.
9. Żetony duże - 12 szt.
10. Kostka do gry - 1 szt.
11. Instrukcja gry
12. Notes do zapisu punktacji - 1 szt.
13. Długopis

## Reguły gry:

- Plansza: na planszy nie ma oznaczeń pól premiowych.
- Premie: premie wyznaczają **żetony małe, które gracze rozkładają na planszy przed rozpoczęciem gry wg własnego uznania**. W każdej partii premie znajdują się zatem w innym miejscu. Kolory żetonów oznaczają rodzaj premii i jej wielkość. Gracz, który wykładając na planszę swój ułożony wyraz natrafia na żeton ( lub żetony) zdejmuje go i oblicza przysługującą mu premię. Żeton odkłada na stół obok siebie. Tabliczki z literami należy wykładać na planszę zgodnie z kierunkiem oznaczenia literowego i cyfrowego pól gry ( znajdujących się na obrzeżach planszy).

## Wartość i rodzaj żetonów:

- żetony małe

kolor	rodzaj premii	ilość pkt.	ilość szt.
czerwony	literowa	x 3	8 szt.
niebieski	literowa	x 2	16 szt.
zielony	słowna	x 3	8 szt.
żółty	słowna	x 2	16 szt.

- Żetony duże - każdy z graczy otrzymuje przed rozpoczęciem gry po równej liczbie **żetonów dużych**. Jest to dodatkowy kapitał punktowy, który można utrzymać, powiększyć lub stracić. Gracz, który wyłoży ze swojej półki na planszę jednorazowo **4** litery ma prawo zabrać duży żeton wybranemu przez siebie przeciwnikowi. Każdy duży żeton ma wartość **10** pkt. Uwaga! - pusta tabliczka (bez litery) nie liczy się do uzyskania prawa odebrania dużego żetonu.

### **Losowanie tabliczek z literami:**

- W tej wersji SCRIBY nie losuje się tabliczek literowych z woreczka w takiej liczbie jaką gracz wyłoży na planszę. Tylko w pierwszym losowaniu (na początku gry) gracze muszą wybrać z woreczka po równej liczbie tabliczek - po 7 szt. W trakcie gry przed każdym losowaniem grający musi rzucić kostką do gry. Liczba wyrzuconych oczek określa ile można wylosować tabliczek z worka. Do losowania można przystąpić (tak jak w 1-szej wersji gry) po wyłożeniu swoich tabliczek na planszę.

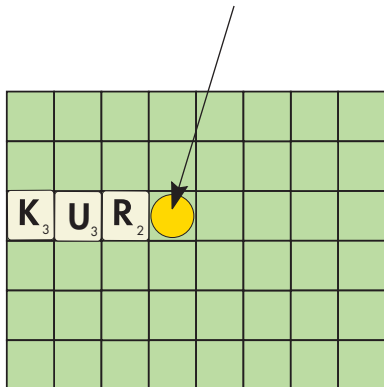
Wyrzucenie szóstki nie daje prawa do ponownego rzutu. Jeżeli gracz wylosuje więcej tabliczek niż jest miejsca na półce, to układa je na stole obok półki.

### **Wykładanie liter:**

Rozpoczynając grę nie musi zaczynać od środkowego pola. Gracz może wybrać sobie na planszy pola na wyłożenie swego wyrazu tak, by zdobyć najwięcej punktów. Tę zasadę gracze mogą stosować nie tylko na początku gry ale i w jej trakcie. Jeżeli grający nie ułożył na swojej półce całego wyrazu, to może dokładać litery do już istniejących wyrazów na planszy (tak jak w pierwszej wersji gry). **Aby uniknąć nieporozumień warto zapisywać literę, którą ma zastąpić w wyłożonym wyrazie pusta tabliczka.** Żetony premiowe zdobyte przez puste tabliczki nie mają wartości premii, zachowują jedynie jednostkową wartość żetonu. Jeżeli w worku zostało mniej tabliczek z literami niż wyrzuconych kostką oczek - gracz zabiera to co zostało. Jeżeli gracz nie może wyłożyć liter na planszę i nie ma liter w worku, to uznaje się, że kończy grę (nie może jednak liczyć punktów, ponieważ jeszcze grający mogą zabierać mu duże żetony).

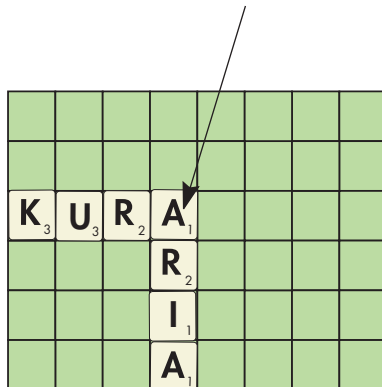
Jeśli premia słowna znajdzie się pod literą należącą do dwóch niezależnych wyrazów, ale jednocześnie utworzonych, to mnoży się jej wartość przez wartość obu słów (rys.13 i 14).

żółty żeton dwukrotnej premii słownej



(rys.13)

Jeżeli nowy wyraz ARIA wykładamy przy wyrazie KUR, to tworzymy jednocześnie dwa nowe wyrazy - KURA i ARIA. Jeżeli wspólna litera A leży na polu premii słownej to wartość tej premii mnożymy przez wartość wyrazu KURA i ARIA, a wyniki sumujemy



(rys.14)

## Koniec gry i obliczanie punktów:

- Po zakończeniu gry i zsumowaniu zapisanych punktów dodaje się punkty za zdobyte żetony.

### Wartość punktowa żetonów:

żetony małe: **1 pkt.** (podczas końcowego liczenia nie liczy się powtórnie wartości premiowej małego żetonu)

żetony duże: **10 pkt.**

Od sumy zapisanych punktów i punktów za żetony, odejmuje się wartość literek, które pozostały na półeczce.

## Zmiana zasad gry:

Przed rozpoczęciem gry uczestnicy mogą ustalić zmiany w jej regułach. Gracze mogą modyfikować zasady. Wprowadzone zmiany dobrze jest jednak zapisać w punktach, by uniknąć nieporozumień w trakcie rozgrywki.

### **Przechowywanie:**

Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

### **Utylizacja:**

Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko

### **Deklaracja WE:**

Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.



### **PRODUCENT:**

Z.P. „ALEXANDER”

Piotr Pundzis

80 - 209 CHWASZCZYNO

k/GDYNI, UL. TELEWIZYJNA 19

TEL./FAX 58 552 83 70,

TEL. 58 552 87 27

Symbol 0-3 oznacza,  
że zabawka jest  
nieodpowiednia dla  
dzieci w wieku  
poniżej 3 lat.

