

Joc - Hoțul cuvintelor

CONȚINUT:

- 104 carduri cu litere, în patru culori
- 4 carduri „Wild” (joker)
- 2 ghiduri pentru punctaj
- Regulament

Scopul jocului - Să aduni cât mai multe puncte, formând cuvinte cu cardurile tale sau furând cuvintele altor jucători și adăugând litere pentru a crea cuvinte noi.

Pregătirea jocului - Fiecare jucător trage un card din teanc. Jucătorul care trage cel mai apropiat card de litera A devine dealer-ul. Vei avea nevoie de o foaie de hârtie și un creion pentru a ține scorul. Scrie numele fiecărui jucător în partea de sus a foii. Un jucător norocos va fi responsabil cu notarea scorurilor. Dealerul amestecă pachetul și împarte 7 carduri, cu fața în jos, fiecărui jucător. Restul cardurilor se pun într-un teanc de tragere, în mijlocul mesei.

Cum se joacă - Jucătorul din stânga dealerului folosește literele din mână pentru a forma UN cuvânt, punând cardurile pe masă în fața sa. Cuvântul trebuie să aibă cel puțin două litere. Trebuie să fie un cuvânt care se găsește într-un dicționar standard de limbă engleză.

1. Nu sunt permise: abrevieri.
2. Un cuvânt cu cratimă sau cu apostrof
3. Un substantiv propriu (un cuvânt care începe cu majusculă)

După ce cuvântul a fost pus pe masă, se adună valorile literelor, iar scorul se trece pe foaia pentru scor. Dacă cuvântul este alcătuit doar din litere ale aceleiași culori (o suită), scorul cuvântului se dublează. Bonusurile se acordă tot acum (vezi secțiunea despre punctaj). Cuvintele formate din litere de culori diferite nu sunt protejate și pot fi furate de alți jucători. Însă dacă un cuvânt a fost format în întregime dintr-o singură suită, atunci cuvântul este „blocat”. După ce a fost înregistrat punctajul cuvântului respectiv, cardurile se pun cu fața în sus, într-un teanc de carduri folosite, lângă teancul din care se trage (pentru a elibera spațiu pe masă). Jucătorul trage acum numărul de carduri necesar din teancul de tras, astfel încât să aibă din nou 7 carduri în mână. Jocul trece la stânga. Următorul jucător trebuie fie: să formeze un cuvânt din cardurile pe care le are în mână, fie să devină „hoț de cuvinte”, furând un cuvânt deja jucat și adăugând literel la el.

FURTUL DE CUVINTE: Dacă un cuvânt este furat, hoțul de cuvinte trebuie să adauge cel puțin o literă pentru a-l face al lui. Un cuvânt poate fi furat doar dacă este lungit, adăugându-i-se cel puțin o literă nouă sau este spart în 2 sau mai multe cuvinte, apoi se adaugă litere până când toate literele din cuvântul furat au fost folosite în noile cuvinte. Notă: Fiecare dintre noile cuvinte trebuie să conțină cel puțin o literă nouă din mâna hoțului.

Exemplu 1: Cuvântul „WORK” este furat și hoțul de cuvinte adaugă literele R, E, E, D din mână sa și formează „REWORKED”. Cuvântul work valorează 14 puncte. Noul cuvânt valorează 20 puncte.

Exemplu 2: Cuvântul „FRONT” este furat. Hoțul de cuvinte adaugă literele W, C, A din mână și formează două cuvinte: „FROWN” și „CAT”. Cuvântul FRONT valorează 9 puncte. Cuvântul FROWN valorează 13 puncte și cuvântul CAT valorează 10 puncte pentru că este format dintr-o suită. Singura restricție este ca nu este permis să furi un cuvânt doar pentru a-l face plural.

Ex.: „WORK” nu poate fi furat pentru a deveni „WORKS”. Dar poate fi furat pentru a deveni „WORKED”, dacă hoțul are literele E și D. Un jucător nu își poate fura propriile cuvinte. Odată puse pe masă, doar ceilalți jucători le pot fura.

CARDURI WILD (joker): Un card Wild poate fi folosit ca orice literă, din orice suită, atunci când se creează, se fură sau se „blochează” un cuvânt nou. Cardurile Wild nu au valoare la punctaj. Când un cuvânt care conține un card Wild este furat, cardul poate deveni orice altă literă în noile cuvinte ale hoțului.

Scor - Dacă literele sunt din mai multe suite, valorile lor se adună pur și simplu. Dacă literele sunt toate din aceeași suită scorul se dublează. Valoarea literelor se adună și rezultatul se înmulțește cu 2. Cuvântul este blocat.

Pentru cuvintele de 5 litere sau mai multe, se acordă puncte bonus per literă:

5 litere = +5 puncte

6 litere = +10 puncte

7 litere = +15 puncte

8 litere = +20 puncte

9 litere = +25 puncte

Dacă un jucător folosește toate cele 7 carduri din mână într-o singură tură, primește un bonus de 20 de puncte. Dacă un jucător nu poate nici să formeze un cuvânt, nici să adauge litere la unul existent pierde 10 puncte. El alege 3 carduri din mână și le pune în teancul de carduri folosite, apoi trage 3 carduri noi din teancul de tras (ca să revină la 7 carduri).

Cel care ține scorul poate alege între două metode: să țină o evidență continuă a punctelor (metoda recomandată, ca să se vadă cine conduce în orice moment), sau să noteze doar punctele obținute pe fiecare tură și să facă totalul la sfârșitul jocului (mai simplu pentru unii).

Încheierea jocului- Jocul se termină atunci când cardurile din teancul de tras s-au terminat și:

1) un jucător și-a folosit toate cardurile, sau 2) niciun jucător nu mai poate forma un cuvânt cu cardurile rămase. Valorile literelor rămase în mâna fiecărui jucător se scad din scorul total al acestuia. Notă: Când teancul de tras s-a terminat, penalizarea de 10

puncte nu se mai aplică dacă un jucător nu poate forma un cuvânt. El spune pur și simplu „pas”, iar jocul trece la următorul jucător. Câștigătorul este jucătorul cu cel mai mare scor final.