

## JOC CU ZARURI-ABC- FORMEAZĂ CUVINTE, cod CTV-558

Vârsta recomandată: + 6 ani

Joc educativ, cu 3 variante, pentru învățarea literelor și formarea de cuvinte + varianta cu zaruri a clasicului Yams.

Conține: 13 zaruri, carte cu instrucțiuni.

Zarul cu semnul "=" se poate folosi ca fiind orice altă literă deja conținută în cuvântul droit (repeată o literă). Semnul "≠" arată că zarul se poate folosi ca orice literă care nu participă la formarea cuvântului ales (permite o literă nouă în cuvânt).

Înainte de a începe jocul, jucătorii stabilesc ce cuvinte vor fi valabile, dacă acceptă substantive proprii (cum ar fi Mark și Londra), timpul, forma, etc. Jocul se poate juca și în alte limbi, fiind un instrument util pentru exersarea limbilor străine.

### Olimpiada cuvintelor (turneu)

Constă trei ture, câte una pentru fiecare variantă joc detaliată mai jos, în aceeași ordine în care apar ele în broșură. La sfârșitul fiecărei ture, câștigătorul jocului primește 10, următorul 7 puncte, următorul 6 puncte și așa mai departe, până la 3 puncte pentru ultimul jucător clasat, în cazul în care sunt 6 jucători.

În toate cele trei jocuri există un singur câștigător, deși jucătorii cu punctaje mai mici pot continua să joace.

Scorurile totale pentru fiecare joc în cazul olimpiadei sunt mai mici decât la jocurile individuale, respectiv: 21 de puncte pentru Jocul 1, 17 puncte pentru Jocul 2 și 2 puncte pentru Jocul 3.

În cazul unei remize la finalul turneului, câștigă persoana care a câștigat Jocul 2.

### Jocul 1- Fiecare pe rând

Cel mai tânăr jucător începe, apoi se continuă în sensul acelor de ceasornic. Fiecare jucător aruncă toate cele 13 zaruri și face un cuvânt corect, acceptat de ceilalți jucători, folosind cât mai multe zaruri.

Notă: Dacă există vreo îndoială asupra cuvântului, părerea majorității jucătorilor va predomina (jucătorul care a făcut cuvântul nu are voie să voteze).

Calcularea punctelor:

- 1 punct pentru fiecare zar cu literă folosit
- 0 puncte pentru primul semn "=" sau "≠" folosit în cuvânt, câte 1 punct pentru următoarele
- 1 punct pentru orice literă folosită de două ori (ex. Ana = 3+1 = 4 puncte)
- 2 puncte pentru orice literă folosită de trei ori (ex. copiii = 6+2 = 8 puncte)
- 1 punct extra dacă e folosită orice literă de pe zarul mov (ex. kilogram = 8+1 = 9 puncte)

După ce fiecare jucător a dat cu zarurile și a format un cuvânt, se oferă punctele bonus după cum urmează: 2 puncte jucătorului cu cel mai mare scor sau 1 punct pentru fiecare, dacă este remiză între cei cu punctaj maxim la acest joc. Jocul continuă cu o altă rundă.

Sfârșitul jocului: Câștigă primul jucător care obține 31 de puncte. În caz de egalitate, jucătorii cu scorul egal mai fac câte o operație pentru departajare.

Jocul se poate adapta: formarea de mai multe cuvinte cu zarurile așa cum sunt ele de la o aruncare, sau cu formarea de propoziții.

### Jocul 2- Toți deodată

Fiecare jucător are nevoie de o coală și un creion.

Se aruncă toate cele 13 zaruri și apoi se grupează pe culoare, dar fără a schimba litera. Fiecare jucător scrie pe coala sa cel mai lung cuvânt posibil pe care îl poate forma. Când toată lumea a terminat, se citesc toate cuvintele și se verifică. Puntajul se calculează ca și la Jocul 1.

Câștigătorul este primul jucător care obține 25 de puncte. În caz de egalitate, jucătorii cu scorul egal mai fac un cuvânt pentru departajare.

### Jocul 3- Ultimul zar

Cel mai tânăr jucător începe, aruncând cele 13 zaruri și alege o literă pentru a începe un cuvânt folosind cât mai multe zaruri. Este rândul jucătorului din stânga sa, care aruncă zarurile nefolosite și din literele obținute astfel mai adaugă o literă. Următorii jucători pot adăuga și semnele "=" sau "≠", precizând ce literă reprezintă, iar această literă nu se poate modifica ulterior.

Jocul continuă astfel, până când jucătorul care aruncă zarurile rămase nu mai poate să adauge nimic la cuvântul format anterior.

Ultima persoană care a adăugat un zar corect câștigă runda și i se acordă 1 punct.

Jocul începe din nou cu o nouă aruncare a tuturor zarurilor.

Sfârșitul jocului: Câștigătorul este primul care obține 3 puncte (5 puncte dacă sunt doar 2 jucători).

Variante adaptate de joc se pot dezvolta, în funcție de nivelul jucătorilor, limba în care formează cuvinte (ex. prefixe, sufixe, cuvinte de peste 3 litere, etc.).

### **Yams**

Yahtzee este un joc pentru un singur jucător sau mai mulți jucătorii care fac ture. Se bazează pe varianta originală de yams care se joacă cu cinci zaruri.

Există 5 combinații diferite pe care fiecare jucător trebuie să le finalizeze aruncând cele 13 zaruri și formând un cuvânt.

Odată ce are cuvântul finalizată, notează punctajul totalul obținut calculând punctele ca la jocul 1, pe linia potrivită (de ex. linia cu 3 zaruri de aceeași culoare), iar apoi rândul (combinația) nu mai poate fi folosit. Jocul se încheie după 5 aruncări cu zarurile, chiar dacă unele combinații nu au fost utilizate.

Zarurile sunt aruncate o singură dată, dar până la 5 zaruri se pot arunca din nou dacă nu e posibilă realizarea niciunui cuvânt cu ce a ieșit la prima aruncare; în acest caz, se scade un punct din valoarea finală pentru fiecare zar aruncat din nou.

Punctele de la calcularea cuvintelor trebuie să fie marcate în rândul corect. Dacă punctajul realizat nu se potrivește cu niciunul dintre cele rămase necompletate, se notează zero într-una din liniile care sunt încă goale.

Câștigătorul este cel care are cele mai multe puncte după 5 ture.

Cele 5 combinații:

- fără "=" sau "≠": cuvântul nu are niciunul dintre simboluri
- trio: cuvântul are 3 zaruri de aceeași culoare
- full house: 3 zaruri de o culoare și 2 zaruri de o altă culoare
- poker: cuvântul conține 4 zaruri de aceeași culoare
- dublă: cuvântul conține de 2 ori aceeași literă

**AVERTISMENT:** Contraindicat copiilor sub 3 ani. Se recomandă supravegherea copilului de către un adult în timpul jocului.

Păstrați eticheta pentru referințe ulterioare. Producător: CreativaMente, Italia.

Importator: SC Boribon Com SRL, str. Viitorului nr. 21, Bucuresti, tel. 0212111063,