## O grze

Gra „Słówka” to gra słowna dla 2, 3 lub 4 graczy przypominająca Scrabble. Gra polega na układaniu powiązanych ze sobą słów przy użyciu płytek z literami o różnej wartości - przypomina to budowanie krzyżówki. Celem gry jest uzyskanie jak najwyższego wyniku. Każdy gracz stara się uzyskać jak najwięcej punktów układając słowa w taki sposób, by wykorzystać wartość liter.

Płytki z literami zostały tak zaprojektowane, aby możliwe było bezwzrokowe i wzrokowe odczytanie literki, oraz przypisanej jej wartości punktowej. Ponadto kształt płytek umożliwia ich zaczepianie podczas układania płytek pionowo lub poziomo dzięki czemu płytki nie rozsuwają się podczas ich czytania dotykiem.

Gra składa się ze 100 płytek:

* *0 punktów*: **blank** ×2
* *1 punkt*: **A** ×9, **I** ×8, **E** ×7, **O** ×6, **N** ×5, **Z** ×5, **R** ×4, **S** ×4, **W** ×4
* *2 punkty*: **Y** ×4, **C** ×3, **D** ×3, **K** ×3, **L** ×3, **M** ×3, **P** ×3, **T** ×3
* *3 punkty*: **B** ×2, **G** ×2, **H** ×2, **J** ×2, **Ł** ×2, **U** ×2
* *5 punktów*: **Ą** ×1, **Ę** ×1, **F** ×1, **Ó** ×1, **Ś** ×1, **Ż** ×1
* *6 punktów*: **Ć** ×1
* *7 punktów*: **Ń** ×1
* *9 punktów*: **Ź** ×1

Liter **Q**, **V** i **X** nie ma na żadnej płytce, ponieważ język polski tych liter używa bardzo rzadko i tylko w zapożyczeniach. Blank nie może reprezentować żadnej z tych liter.

Na płytkach oznaczono prawy górny róg dla ułatwienia bezwzrokowego prawidłowego ułożenia.

## Zapisywanie wyników

Jeden z graczy otrzymuje zadanie zapisywania wyników, może także brać udział w grze. Gracz ten zapisuje punkty graczy po zakończeniu każdego ruchu.

## Rozpoczęcie gry

Wszystkie płytki zostają umieszczone w woreczku, który będzie umożliwiał ich losowe wyciąganie. Aby ustalić, kto rozpocznie grę, każdy uczestnik bierze z woreczka jedną płytkę. Gracz, który ma literę najbliższą początkowi alfabetu, będzie zaczynał grę (blank zastępuje dowolną literę z zestawu). Płytki wracają do woreczka i muszą zostać wymieszane. Wszyscy gracze po kolei biorą po siedem płytek i układają je na swoich stojakach. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W każdym ruchu gracz może wyłożyć słowo, wymienić płytki, lub opuścić kolejkę.

## Ułożenie pierwszego wyrazu

Pierwszy gracz tworzy z dwóch lub więcej płytek słowo.

## Wymiana płytek

Każdy z graczy może wykorzystać swój ruch na wymianę dowolnej liczby płytek ze swojego stojaka. W tym celu zdejmuje je ze stojaka tak, by nie było widać liter, bierze z woreczka losowo taką samą liczbę płytek, a następnie wrzuca odłożone płytki do woreczka. Na tym jego ruch się kończy i kolejka przechodzi na gracza z lewej strony (jeżeli w grze bierze udział więcej niż dwu graczy).

## Opuszczenie kolejki

Gracz może w każdej chwili postanowić, że opuści kolejkę, niezależnie od tego, czy jest w stania ułożyć słowo, czy nie. gra kończy się jednak, jeśli wszyscy gracze dwa razy z rzędu opuszczą kolejkę.

## Dozwolone słowa

Dozwolone jest korzystanie ze wszystkich słów znajdujących się w słownikach języka polskiego oraz ich poprawnych form gramatycznych, z wyjątkiem tych, które zaczynają się od wielkiej litery, są skrótami, przedrostkami lub przyrostkami albo wymagają użycia apostrofu lub łącznika.

## Obliczanie wartości pierwszego słowa

Gracz kończy ruch obliczając wartość ułożonego słowa i przekazując ją zapisującemu, który rejestruje ją na arkuszu wyników. Wartość słowa oblicza się dodając liczby widoczne na płytkach.

## Zakończenie ruchu

Na koniec każdego ruchu gracz dobiera tyle płytek, ile wyłożył, dzięki czemu zawsze ma na stojaku siedem płytek.

## Specjalna premia

Gracz, któremu uda się w jednym ruchu wyłożyć wszystkie siedem płytek, otrzymuje 50-punktową premię.

## Ruch następnego gracza

Drugi gracz, podobnie jak każdy następny, ma do wyboru: dołożenie jednej lub kilku płytek do tych. które są już ułożone i utworzenie nowych słów o długości co najmniej dwóch liter, wymianę płytek albo opuszczenie kolejki. Wszystkie płytki użyte podczas ruchu muszą znaleźć się w jednej ciągłej linii pionowej lub poziomej. Jeżeli ułożone płytki łączą się z innymi płytkami tworzącymi oddzielne wyrazy, muszą z nimi tworzyć pełne i sensowne słowa, podobnie jak w klasycznej krzyżówce. Gracz uzyskuje punkty za wszystkie słowa utworzone lub zmodyfikowane w wyniku swojego ruchu.

Tworzenie nowych słów

Nowe słowa można tworzyć na pięć sposobów:

* Dołożenie jednej lub kilku płytek na początku lub na końcu słowa już ułożonego.
* Ułożenie słowa pod kątem prostym do słowa już ułożonego. Nowe słowo musi wykorzystywać jedną z liter słowa już ułożonego.
* Ułożenie całego słowa równolegle do słowa już ułożonego w taki sposób, by stykające się płytki także tworzyły całe słowa.
* Nowe słowo może także dodać literę do istniejącego słowa.
* Ostatnia możliwość to „mostek” między dwiema lub więcej literami.

## Zakończenie gry

Gra kończy się, kiedy wszystkie płytki zostały pobrane przez graczy, a jeden z graczy wykorzystał wszystkie płytki ze swojego stojaka. Gra kończy się także wtedy, gdy zostaną wykonane wszystkie możliwe ruchy i wszyscy gracze opuszczą dwie kolejki z rzędu.

Po zsumowaniu wszystkich punktów wynik każdego gracza zmniejsza się o sumę punktów widniejących na płytkach pozostających na jego stojaku, a jeżeli jeden z graczy wykorzystał wszystkie płytki, jego wynik zwiększa się o sumę niewykorzystanych płytek wszystkich pozostałych uczestników gry. Przykład: jeśli graczowi nr 1 pozostały na stojaku litery Ż i B, jego wynik zostanie zmniejszony o 8 punktów. Gracz, który wykorzystał wszystkie płytki, dodaje sobie 8 punktów.

Wynik gry może zależeć od ostatniej litery, która nie została wykorzystana!