

KRIS KROS PRE DETI

Kris Kros pre deti obsahuje dve podoby obľúbenej hry Kris Kros klasik prispôsobené deťom rôznych vekových skupín.

Pre menšie deti (cca od 5 rokov) je tu ilustrovaný herný plán. Na ňom si deti môžu zábavnou formou tvoriť jednoduché slová prikladaním písmeniek na predlohu napísanú na hernom pláne. Každé slovo má svoj veselý obrázok.

Pre staršie deti (cca od 7 rokov) je tu už skutočná slovná hra, kde sa skladaním slov alebo prikladaním písmen môžu získavať body. Kto v priebehu hry získa bodov najviac, vyhráva. Detský Kris Kros zábavnou formou precvičuje čítanie, pamäť, myslenie a slovnú zásobu. U malých detí rozvíja jazykové schopnosti a trpezlivosť.

Pravidlá detského Kris Krosu pre hráčov od 5 let.

Počet hráčov: 2 – 4

Vek: 5 - 8 let

Dĺžka hry: 15 - 20 minút

Príprava hry

Pripravte si žltý herný plán s obrázkami. Predseknuté písmenká opatrne vylúpnite z kartónovej mriežky a potom ich všetky vložte do plastového vrečka. Vedľa herného plánu si pripravte „bank“ s odmenami, ktorými môžu byť lentiľky alebo iné drobné sladkosti.

Cieľ hry

Cieľom hry je pokryť všetky slová na hernom pláne písmenkami. Hráč, ktorý ako posledný zakryje celé slovo písmenkami, získa z „banku“ jednu odmenu. Ten hráč, ktorý má na konci hry najviac odmiern, sa stáva víťazom.

Začiatok hry

Všetci hráči si z vrečka vezmú 8 písmen a položia ich pred seba písmenkami hore tak, že ich ostatní hráči vidia. Hru začína najmladší hráč

Priebeh hry

Hráč, ktorý je na ťahu, si zo svojich ôsmich písmeniek vyberie tri a položí ich na jednotlivé písmená ľubovoľných slov. Potom si z vrečka vytiahne nové tri písmenká. V hre pokračuje hráč po smere hodinových ručičiek. Ten opäť vyloží svoje tri písmenká, doplní si svoju zásobu z vrečka a v hre pokračuje ďalší hráč. Ak sa podarí hráčovi počas pokladania zaplniť celé slovo, získa z banku jednu odmenu.



Počas hry sa môže stať, že slová sú už tak zaplnené, že hráč môže zo svojej zásoby priložiť už len jedno alebo dve písmenká. Z vrečka si potom doplní svoju zásobu písmen o patričný počet tak, aby ich vždy mal celkom 8. Pokiaľ hráč zistí, že sa mu nehodí žiadne z jeho písmeniek, môže si vziať z vrečka 8 nových s tým, že staré do neho vráti späť. Táto výmena sa počíta ako jeden ťah.



Hru končí vo chvíli, keď sú zaplnené všetky predtlačené slová.

V priebehu hry hráči zistia, že môžu takticky sťažovať spoluhráčom dokončenie slov a to tak, že hľadajú čo najvyššiu pozíciu na polozenie svojich písmen. Pokiaľ je to možné, musí však hráč vždy priložiť všetky tri písmenká.

Hru si môžu hráči spestriť tým, že si určia jedno alebo dve slová, za ktoré dostanú dvojnásobnú odmenu. Tieto slová si môžu pre lepšie zapamätanie napísať na záznamovú tabuľku.

*Prajeme veľa zábavy
a príjemné maškrtenie*



Pravidlá detského Kris Krosu pre hráčov od 7 rokov.



Počet hráčov: 2 – 4
Vek: od 7 rokov
Dĺžka hry: cca 30 minút

Príprava hry

Prípravte si herný plán s modrým okrajom. Predseknuté písmenká opatrne vylúpnite z kartónovej mriežky a potom ich všetky vložte do plastového vrečka. Vedľa herného plánu si pripravte záznamovú tabuľku a ceruzku. Nadpíšete si jednotlivé stĺpce v tabuľke v poradí v akom budete hrať. Každý hráč taktiež obdrží jeden plastový zásobník na písmenká

Cieľ hry

Cieľom hry je vytvoriť zo získaných písmien slovo. Toto slovo je treba vyložiť vo vodorovnom alebo zvislom smere na hraciu plochu tak, aby ste získali čo najväčší počet bodov. Body si zapisujete do tabuľky. Kto má na konci hry najviac bodov, vyhráva.

Začiatok hry

Všetci hráči si z vrečka vezmú 8 písmen a vložia ich do svojho zásobníku tak, aby ich ostatní hráči nevideli. Hru začína najmladší hráč.

Priebeh hry

Prvý hráč sa snaží zo svojich písmieniek vyložiť na herný plán zmysluplné celé slovo. Zároveň sa ho snaží umiestniť tak, aby za neho získal čo najviac bodov. Pokiaľ sa mu nepodari zo svojich písmen nejaké slovo zložiť, povie „PAS“ a v hre pokračuje ďalší hráč. Pokiaľ sa žiadnemu z hráčov nepodari začať hru, všetci vrátia svoje písmenká do vrečka a vyberú si 8 nových.

Prvý hráč, ktorý zloží zo svojich písmen slovo, ich vyloží na šachovnici herného plánu. Hráč musí dobre zvážiť, kam vzniknuté slovo umiestni, aby získal čo najväčšie bodové ohodnotenie. Slovo musí byť vyložené tak, aby sa dalo čítať vodorovne (zľava doprava) alebo zvisle (zhora dole). Iné možnosti nie sú prípustné. Orientáciu herného plánu si hráči dohodnú vopred.

Hráč ukončí svoj ťah tým, že spočíta a oznámi svoje dosiahnuté body (viď. kapitola bodovania). Potom si vezme z vrečka toľko písmen, koľko ich práve vyložil. Znamená to, že vo svojom



stojančeku musí mať vždy 8 písmen. Potom pokračuje v hre ďalší hráč. Ten buď vyloží na herný plán vlastné slovo alebo vytvorí slovo priložením jednotlivých písmen k už vyloženým slovám. Písmená opäť môže prikladať len vo vodorovnom alebo zvislom smere. Ak je v ceste iné

slovo, potom písmeno v prekrížení musí byť zhodné pre obidve slová, podobne ako v krížovke. Hráč dostane plný počet bodov za slovo alebo slová, ktoré novo vytvorí či dotvorí pri svojom ťahu. Počítajú sa mu teda i hodnoty pod písmenkami už predtým vyloženými, pokiaľ sú súčasťou jeho novej úpravy slov



Tvorenie slov

Nové slová možno tvoriť týmito spôsobmi:

- vytvorením celého nového slova
- vyložením nového slova tesne k slovu už vyloženému tak, že príslušné písmená oboch slov tiež tvoria ďalšie slovo alebo slová
- priložením nového slova do pravého uhlu k slovu už vyloženému tak, že nové slovo obsahuje jedno z písmen slova už vyloženého
- pridaním jedného alebo viac písmen k slovu (slovám) už vyloženému (vyloženým).



V jednom ťahu je teda možné vyložiť jedno slovo a súčasne doplniť slovo umiestnené na inom mieste herného plánu alebo doplniť niekoľko slov vyložených na hernom pláne. Žiadne z vyložených písmen už nesmie byť presunuté.

Povolené slová:

Je možné tvoriť všetky druhy slov, ktoré sú v slovníku (českého) slovenského jazyka, teda podstatné a prídavné mená, zámena, číslovky, slovesá, príslovky, spojky, citoslovce a častice.

U skloňovaní a časovaní slov doporučujeme tvoriť u podstatných mien len prvé pády jednotného a množného čísla (auto, autá), u sloviess infinitívy, rozkazovací spôsob a 1., 2., 3. osobu jednotného a množného čísla v prítomnom čase oznamovacieho spôsobu (viezť, vez, vezíem, vezieš, vezie, vezíeme, vezíte, vezú), u prídavných mien 1. pád oboch čísiel všetkých rodov (zelený, zelená, zelené, zeleni).



Ďalej doporučujeme nepoužívať vlastné mená, chemické značky, vzorce, skratky, cudzie slová, slová nespisovné, argotové a skomolené.

Aby sa zamedzilo pochybnostiam

o správnosti vyloženého slova je vždy dobré mať po ruke slovník (českého) slovenského pravopisu.

Ak si hráči po vyložení slova myslia, že toto slovo je neprijateľné, vezme si hráč naspäť svoje vyložené písmená a stráca svoj ťah.

Hráči si však na začiatku hry môžu vlastnými pravidlami určiť, aké slová sú prípustné. Podľa toho aké obmedzenia zvolia, určujú náročnosť hry.

Náročnosť hry možno taktiež zvýšiť časovým limitom, počas ktorého hráči musia hrať. Taktiež je možné dohovoriť sa, že vyložené slová budú obsahovať minimálne 3 písmená atď.

Ďalšie herné situácie:

Hráč sa kedykoľvek počas hry môže vzdať svojho ťahu. Potom pokračuje hráč, ktorý je na ťahu.

Hráč môže kedykoľvek využiť svoj ťah k tomu, že miesto vyloženia vymení niekoľko alebo všetky svoje písmená za nové. Hráč určí koľko písmen chce vrátiť do vrečka. Po vložení písmen do vrečka písmená premieša a vezme si nové písmená. Z vrečka si vyberie toľko písmen, koľko ich do vrečka vložil. Potom čaká, až na neho znovu príde rad..

Bodovanie

Hráč získava body podľa toho, kam na hernom pláne umiestni svoje písmená. Vnútorne svetlozelené políčka sú za 6 bodov, modré za 5 bodov, tmavozelené za 4 body, žlté za 3 body, oranžové za 2 body a červené za 1 bod.

Príklad:

Hráč vyloží slovo zložené z troch písmeniek doprostred herného plánu. Získa tak $3 \times 6 = 18$ bodov. Tento výsledok zapíše do tabuľky do svojho stĺpca. Doplní si zásobník o tri písmená a v hre pokračuje ďalší hráč.

Druhý hráč vyloží svoje slovo, zložené zo štyroch písmen tak, že dve písmená zakrývajú svetlozelené políčka a dve modré políčka. Jeho bodový zisk je teda $(2 \times 6) + (2 \times 5) = 22$ bodov.

Pokiaľ hráč priložením písmena (písmen) dotvorí už vyložené slovo, započítava sa mu bodová hodnota za celé „nové“ slovo.

Pokiaľ hráč vytvorí nové slovo tak, že využije niektoré z už vyložených písmen, započíta si body nie len za svoje vyložené písmená, ale i za využité (predtým vyložené) písmenka. Pokiaľ hráč vyložil nové slovo v tesnej blízkosti už slova vyloženého a vzniknuté dvojice nedávajú žiadny zmysel, hráč si za tieto dvojice nemôže počítať body.

Hráč, ktorý vyloží všetkých svojich 8 písmen v jednom ťahu, získava navyiac k regulárnemu súčtu bodov mimoriadnu premiu 50 bodov.

Koniec hry

Hra končí vo chvíli, keď sú spotrebované všetky písmená z vrečka a žiadny z hráčov už nie je schopný vytvoriť žiadne nové slovo.

Potom sa spočítajú body v tabuľke. Víťazí hráč, ktorý dosiahol najvyššieho počtu bodov.

Hráči si dané pravidlá môžu upraviť a tým urobiť hru jednoduchšou alebo náročnejšou. Vždy je však potreba dohodnúť sa na pravidlách pred začiatkom hry.



DinoToys s.r.o.

K Pískovně 108, 295 01
Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz

