

MAM SŁOWO

Szybka gra słowna dla bystrych umyśłów!

Gra dla 2–6 graczy w wieku od 7 lat.

Autor: Aneta Korycińska

ELEMENTY GRY

- 55 kart
- 2 niebieskie kostki podstawowe
- 1 zielona kostka ułatwiająca
- 1 czerwona kostka utrudniająca



CEL GRY

Ułóż wyraz z wykorzystaniem liter znajdujących się na kartach i kostkach. Zbierz wskazane karty. Zdobywca największej liczby kart wygrywa grę.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przetasuj karty i ułóż je zakryte w talii na środku stołu. Pobierz pięć kart i ułóż je odkryte obok talii. Przekaż dwie niebieskie kostki najmłodszemu z graczy.

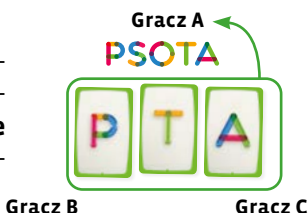


PRZEBIEG GRY

1. Wskazany gracz rzuca dwiema niebieskimi kostkami.
2. Następnie wszyscy gracze równocześnie starają się ułożyć w myślach wyraz składający się z liter wskazanych na kostkach i kartach. Do stworzenia wyrazu nie trzeba wykorzystać wszystkich liter z kart, ale trzeba wykorzystać obie litery wyrzucone na kostkach i przynajmniej jedną literę z kart.
3. Gracz, który uważa, że wymyślił poprawny gramatycznie wyraz, krzyczy: „**Mam słowo!**”. Natychmiast mówi wyraz na głos i musi ułożyć karty i kostki tak, żeby tworzyły poprawne słowo. W momencie zatrzymania gry gracz musi już znać rozwiązanie.

POPRAWNA ODPOWIEDŹ:

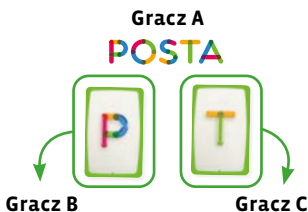
Jeśli gracz ułoży poprawnie wyraz (z zachowaniem zasad gramatycznych), **zdobywa wszystkie** karty, które służyły mu do ułożenia tego wyrazu.



NIEPOPRAWNA ODPOWIEDŹ:

Jeśli gracz nie jest w stanie ułożyć poprawnego gramatycznie wyrazu, pozostali gracze dostają **po jednej** z odkrytych kart.

Każdy gracz kładzie zdobyte karty przed sobą na stosie.



Kolejna runda:

Odkryj kolejne karty z talii tak, aby uzupełnić karty na środku stołu do pięciu kart. Następnie kontynuuj grę według opisu z punktów 1–3. Kostki przekazywane są w kolejnych rundach graczowi po lewej stronie.

Uwagi:

- Jeśli żaden z graczy nie może znaleźć poprawnego słowa, wyłóż dodatkową kartę i rzuć kostkami ponownie. Jeśli sytuacja wystąpi pod koniec gry, gdy w talii nie ma już dodatkowych kart do ułożenia, po prostu jeszcze raz rzuć kostkami.
- Jeśli chcesz stworzyć dwuznaki, wykorzystaj ich składowe, np. w wyrazie „dźdźy” wystarczy, że powołasz się na „d” lub „ż”.
- O zwycięstwie decyduje szybkość podania wyrazu i zdobycie największej liczby kart.
- Możesz używać wszystkich form gramatycznych, odmieniać przez przypadki, osoby, liczby, rodzaje, stopniować, a nawet stosować czasowniki zwrotne wraz z zaimkiem zwrotnym.

KONIEC GRY

Gra się kończy w momencie, gdy w zakrytej talii nie ma wystarczającej liczby kart, żeby uzupełnić odkryte karty do pięciu. Wszyscy gracze powinni przeliczyć swoje karty. Gracz z największą liczbą zdobytych kart wygrywa. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Aby **zmniejszyć poziom trudności**, możesz wymienić jedną dowolną **niebieską** kostkę na kostkę **zieloną**. Wymiana kostki jest opcjonalna i może być wykonana tylko na początku rundy.

Aby **zwiększyć poziom trudności**, możesz wymienić jedną dowolną **niebieską** kostkę na kostkę **czerwoną**. Wymiana kostki jest opcjonalna i może być wykonana tylko na początku rundy.

Gracz rzucający może użyć tylko dwóch kostek naraz.

Wariant gry dla młodszych graczy:

Gracze mogą tworzyć dłuższe wyrazy zawierające litery z kostek i kart oraz dowolne litery dodatkowe.



Przykłady słów z kart i kości podanych wyżej: **GOSIA**, **SPODEK**, **OPOS**, **PTASZOR**.

Gracz zdobywa wówczas punkty wyłącznie za wykorzystane karty.

Uwaga: Gra nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej trzeciego roku życia. Niebezpieczeństwo zadławienia z powodu połknięcia drobnych elementów.

Grę polecają:



EGMONT.pl

© 2025 Story House Egmont sp. z o.o.
Story House Egmont sp. z o.o.
ul. Inflancka 4C
00-189 Warszawa
www.WydawnictwoEgmont.pl
W razie braków elementów lub pytań do
reguł prosimy o kontakt:
gryplanszowe@egmont.pl

   Znajdziesz nas na:
Egmont Polska

Autor gry: Aneta Korycińska
Product manager: Beata Sawoń
Projekt graficzny i skład: Cezary Szulc
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc