

UPWORDS

KOLMIULOTTEINEN MONIKERROKSIINEN SANARISTIKKOPELI

PELIN TARKOITUS

Tavoitteena on kerätä mahdollisimman paljon pisteitä käyttämällä mahdollisimman monta kirjainlaattaa.

VÄLINEET

1 Upwords-pelilauta (kaksiosainen), 1 lautaan kiinnitettävä aloitusruudukko, 1 pyörivä alusta, 4 kumitassua, 1 tarra-arkki, 1 kirjainpussi, 4 kirjaintelineettä ja 100 kirjainlaattaa:

A x 11	G x 1	M x 3	T x 9
B x 1	H x 2	N x 9	U x 4
C x 1	I x 11	O x 5	V x 2
D x 1	J x 2	P x 2	Y x 2
E x 8	K x 5	R x 2	Ä x 4
F x 1	L x 5	S x 7	Ö x 2

PELILAUDAN KOKOAMINEN

Kokoa pelilauta kuvassa 1 esitetyllä tavalla.

1. Työnnä kumitassut pyörivän alustan pohjassa oleviin reikiin.
2. Työnnä pelilaudan puolikkaat yhteen.
3. Aseta pelilauta pyörivälle alustalle.
4. Paina värillinen aloitusruudukko pelilaudan keskelle.
5. Kiinnitä tarrat pelilaudan sivuille.
6. Tarkista, että pelilauta pääsee pyörimään alustallaan.

PELIN ALOITTAMINEN

1. Laita pelilauta pelialueen (esimerkiksi pöydän) keskelle ja kirjainlaatat kirjainpussiin kaikkien pelaajien ulottuville.
2. Jokainen pelaaja ottaa itselleen kirjaintelineen, johon omat kirjainlaatat laitetaan. Kaikki pelaajat ottavat aluksi kirjainpussista seitsemän kirjainlaattaa ja panee ne omaan kirjaintelineeseensä. Omia kirjainlaattoja ei kannata näyttää muille!
3. Yksi pelaajista valitaan pisteiden laskijaksi ja hän voi toimia myös tuomarina. Pisteiden laskuun tarvitaan kynä ja paperia.

PELIN PELAAMINEN

Ensimmäinen pelaaja valitaan kirjainlaatoilla. Jokainen pelaaja ottaa pussista yhden kirjaimen, ja pelin aloittaa se pelaaja, jonka kirjain on lähimpänä A:ta. Arpomiseen käytetyt kirjaimet laitetaan takaisin pussiin. Pelivuoro kiertää aina myötäpäivään.

Pelivuoro

Pelin tarkoituksena on saada uusia sanoja pelilaudalle. Ensimmäinen pelaaja muodostaa sanan pelilaudalle joko pysty- tai vaakasuoraan siten, että ainakin yksi kirjain tulee jollekin aloitusruudukon neljästä värillisestä ruudusta.

Tämän jälkeen pelivuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Uusia sanoja voi muodostaa seuraavilla tavoilla:

- Uudella sanalla on oltava ainakin yksi yhteinen kirjain jonkin laudalla jo olevan sanan kanssa.
- Uusia kirjaimia voi myös laittaa toisten kirjaimien päälle, niin että laudalla jo oleva sana muuttuu.

Huomaa: Samaa kirjainta ei voi panna uudestaan saman kirjaimen päälle (esimerkiksi uutta A-kirjainta ei voi panna jo laudalla olevan A-kirjaimen päälle).

Kun olet muodostanut uuden sanan, laske sanasta saamasi pisteet (katso kohta Pisteiden laskeminen) ja ota pussista yhtä monta uutta kirjainta kuin pelivuorollasi käytit. Sitten on seuraavan pelaajan vuoro.

Sanojen muodostaminen

1. Perussääntö on, että jos sana on sanakirjassa, sitä voidaan käyttää. Myös sanojen monikkomuodot käyvät perusmuodossaan. Seuraavanlaisia sanoja ei kuitenkaan hyväksytä:

- erisnimet (esimerkiksi ihmisten tai paikkojen nimet)
- lyhenteet
- etuliitteet ja yhdyssanan osat, jotka eivät voi yksin muodostaa sanaa, esimerkiksi "iki" ("ikivanha" sen sijaan hyväksytään).

Kuva 1.

Epävarmat sanat kannattaa tarkistaa sanakirjasta. Sanakirjaa ei kuitenkaan saa käyttää apuna uusien sanojen muodostamisessa!

2. Kaikki kirjaimet on sijoitettava suoraan linjaan joko pysty- tai vaakasuoraan, ei vinottain.
3. Jos uuden sanan kirjaimet ovat jo osa useampaa kuin yhtä sanaa joka vaaka- tai pystysuoraan, kaikista näistä sanoista on edelleen muodostuttava hyväksyttävä sana sanojen muodostamissääntöjen mukaan.
4. Kirjainpinossa saa olla enintään viisi laattaa päällekkäin.

PISTEIDEN LASKEMINEN

Jokainen pelaaja muodostaa omalla vuorollaan laudalle uuden sanan, jonka pisteet lasketaan seuraavalla tavalla (lisäesimerkkejä on kohdassa Sanojen muodostaminen):

- Saat yhden pisteen jokaisesta kirjainlaatasta, joka on osa laudalle muodostamaasi uutta sanaa.
- Jos muutat jo olemassa olevaa sanaa panemalla uuden kirjaimen jonkin laudalla olevan kirjaimen päälle, saat yhden pisteen jokaisesta pino(i)ssa olevista kirjaimista.
- Jos laudalle muodostuu samalla kertaa ristikkäin sanoja, jokaisesta kirjaimesta saa pisteen joka kerta, kun sitä on käytetty. Jos esimerkiksi K-kirjain aloittaa vaakasuoraan sanan "karhu" ja pystysuoraan sanan "koti", saat laskea K-kirjaimen pisteet molemmista sanoista.

Bonuspisteet

- Jokaisesta yhden laatan korkuisesta pohjatasolle muodostetusta sanasta saa bonuspisteitä eli jokaisesta kirjaimesta saa kaksi pistettä. (Ensimmäinen pelaaja saa siis automaattisesti kaksinkertaiset pisteet.)
- Kirjaimet B, C, D, F ja G ovat bonuskirjaimia, joiden käytöstä saa kaksi lisäpistettä. **Huomaa:** Näistä kirjaimista saa bonuspisteitä vain silloin, kun ne pannaan pelilaudalle ensimmäistä kertaa – myöhemmillä vuoroilla lisäpisteitä ei anneta.
- Jos käytät kaikki seitsemän kirjainta telineestäsi yhdellä pelivuorolla, saat 10 ylimääräistä bonuspistettä.

PELIVUOROSTA LUOPUMINEN

Jos et omalla pelivuorollasi pysty muodostamaan kirjaimillasi sanoja, voit joko luopua pelivuorostasi sillä kierroksella tai vaihtaa yhden omista kirjainlaatoistasi ottamalla tilalle yhden uuden kirjaimen pussista. Tällöin pelivuorosi siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Huomaa: Voit luopua pelivuorosta myös taktisista syistä. Siitä voi olla hyötyä etenkin pelin loppupuolella, jos haluat odottaa parempaa tilaisuutta käyttääksesi kaikki kirjaimet.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy, kun

1. joku pelaajista on käyttänyt kaikki kirjainlaattansa eikä pussissa ole enää kirjaimia **tai**
2. kukaan pelaajista ei pysty muodostamaan uusia sanoja kirjaimillaan **tai**
3. kaikki pelaajat ovat peräkkäin luopuneet pelivuorostaan.

Pelaajan kokonaispistemäärästä vähennetään viisi pistettä jokaisesta telineessä olevasta käyttämättömästä kirjainlaatasta.

PELIN VOITTAMINEN

Pelin voittaa se pelaaja, jolla on eniten pisteitä pelin päättyessä.

PELILAUDAN PURKAMINEN

Laita pelin päätyttyä kaikki kirjainlaatat takaisin pussiin. Nosta sitten pelilauta pyörivästä alustastaan ja irrota värillinen aloitusruudukko. Irrota pelilaudan puoliskot toisistaan kuvan 2 osoittamalla tavalla.



Kuva 2.

SANOJEN MUODOSTAMINEN

Nämä esimerkit osoittavat, miten sanoja muodostetaan ja miten niistä lasketaan pisteet.

Pelilaudalla on jo sana SANA, jonka toisesta A-kirjaimesta aloitetaan sana ALMU. Saat kaksinkertaiset pisteet eli 8 pistettä, koska uuden sanan kaikki kirjaimet ovat vain yhden laatan korkuisia.



Pisteet: 8 pistettä

Seuraava pelaaja lisää E:n ja O:n, jolloin syntyy sanat NE ja ELO. Pisteitä tulee yhteensä 10: saat kaksinkertaiset pisteet sanoista NE (4 pistettä) ja ELO (6 pistettä), koska molemmat uudet sanat ovat vain yhden laatan korkuisia.



Pisteet: 10 pistettä

S-kirjaimen päälle pannaan K, jolloin SANASTA tulee KANA. Pisteitä tulee yksi jokaisesta kirjainlaatasta eli yhteensä 5.



Pisteet: 5 pistettä

Sanasta ALMU tulee ILME, kun A:n päälle pannaan I ja U:n päälle E. Samalla KANASTA tulee KANI. Kummastakin sanasta saa 6 pistettä eli yhteensä pisteitä tulee 12.



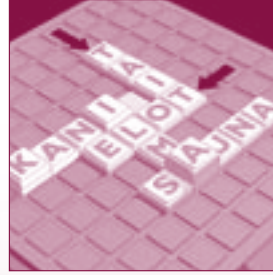
Pisteet: 12 pistettä

Seuraava pelaaja muodostaa sanan SAUNA ja vaihtaa laudalla olleen E-kirjaimen A:ksi, jolloin ILMEestä tulee ILMA. Kummastakin sanasta tulee 7 pistettä eli yhteensä 14.



Pisteet: 14 pistettä

Sana ELO muuttuu monikolliseksi, kun sen perään pystysuoraan lisätään sana TÄIT. Tuloksena on 16 pistettä – kummastakin sanasta saa kaksinkertaiset pisteet eli 8 pistettä, koska kaikki kirjaimet ovat vain yhden laatan korkuisia. **Huomaa:** Pinossa saa olla enintään viisi laatua päällekkäin.



Pisteet: 16 pistettä

050414556109



© 2004 Hasbro. Kaikki oikeudet pidätetään.
Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic,
Ejby Industrivej 40, 2600 Glostrup, Denmark.
www.hasbro.co.uk