



Λεξο φρένεια *classic*

ΟΔΗΓΙΕΣ ΛΕΞΟΦΡΕΝΕΙΑ CLASSIC

Τράβηξε στην τύχη επτά γράμματα. Προσπάθησε με αυτά να δημιουργήσεις την μεγαλύτερη λέξη που μπορείς. Χρησιμοποίησε ένα από τα γράμματα που υπάρχουν ήδη στην καρτέλα. Εκμεταλεύσου με τον καλύτερο τρόπο τα τετράγωνα που πολλαπλασιάζουν την αξία της λέξης σου. Άθροισε το σκορ σου στο μπλοκ βαθμολογίας.

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι για κάθε παίκτη να συγκεντρώσει τους περισσότερους βαθμούς, σχηματίζοντας λέξεις που να συνδυάζονται μεταξύ τους –οριζόντια ή κάθετα– όπως στο σταυρόλεξο. Το παιχνίδι τελειώνει όταν εξαντληθούν όλα τα γράμματα και νικητής είναι ο παίκτης που προηγείται βαθμολογικά εκείνη την στιγμή, αφού πρώτα αφαιρεθούν, σαν βαθμοί «ποινής», τα αθροίσματα των γραμμάτων που έμειναν στο χέρι του κάθε παίκτη.

Το κουτί της ΛΕΞΟΦΡΕΝΕΙΑ περιέχει: την καρτέλα του παιχνιδιού όπου σχηματίζονται οι λέξεις, 98 γράμματα, 4 βάσεις από μία για κάθε παίκτη, ένα μπλοκ για την βαθμολογία και 2 λευκά τετραγωνάκια JOCKER.

Στην αρχή του παιχνιδιού: Τα γράμματα θα γυρίσουν ανάποδα έτσι ώστε να μην φαίνονται και θα ανακατευτούν. Κάθε παίκτης θα διαλέξει από ένα γράμμα. Το παιχνίδι θα ξεκινήσει ο παίκτης που διάλεξε γράμμα με τον μεγαλύτερο αριθμό. Μόλις όλα τα γράμματα επι-

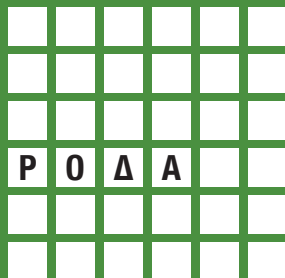
στρέψουν μαζί με τα άλλα, ανακατεύονται και ο πρώτος παίκτης διαλέγει έξι γράμματα και τα τοποθετεί –χωρίς οι υπόλοιποι να τα δουν– στην βάση του. Αμέσως μετά διαλέγει ο παίκτης που κάθετα αριστερά του, μέχρι όλοι να αποκτήσουν έξι γράμματα και να τα τοποθετήσουν στις βάσεις τους. Ο πρώτος παίκτης σχηματίζει μια λέξη οριζόντια ή κάθετα με το λιγότερο 2 γράμματα, έχοντας ένα στο μεσαίο τετράγωνο «ΕΠΑ» της καρτέλας. Αφού μετρήσει και γράψει στο μπλοκ της βαθμολογίας τους βαθμούς του, θα αντικαταστήσει τα γράμματά που χρησιμοποίησε από τα υπόλοιπα της στοίβας, έτσι ώστε μέχρι το τέλος πάντα να έχει έξι. Ο παίκτης που κάθετα αριστερά του πρώτου συνεχίζει το παιχνίδι προσθέτοντας στην λέξη του πρώτου ένα ή περισσότερα γράμματα, έτσι ώστε να σχηματίζεται μια νέα λέξη. Όλα τα γράμματα που τοποθετούνται σε κάθε γύρο κερδίζουν βαθμούς, αρκεί να βρίσκονται σε μια σειρά –οριζόντια ή κάθετα– και να εφάπτονται με γράμμα ή γράμματα προηγούμενης λέξης (όχι απαραίτητα αυτής που σχηματίστηκε

από τον προηγούμενο παίκτη, αλλά και οποιασδήποτε προηγούμενης).

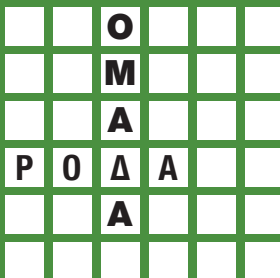
Νέες λέξεις μπορούν να σχηματιστούν με τρεις τρόπους:

- α) Προσθέτοντας ένα ή περισσότερα γράμματα σε μία λέξη που υπάρχει στην καρτέλα.
- β) Τοποθετώντας μια ολόκληρη λέξη κάθετα ή οριζόντια σε μία ήδη υπάρχουσα λέξη. Όμως προσοχή: η νέα λέξη πρέπει να περιλαμβάνει κάποιο γράμμα της προηγούμενης.
- γ) Τοποθετώντας μια λέξη παράλληλα με μία ήδη υπάρχουσα, έτσι ώστε όλα τα εφάπτομενα γράμματα να σχηματίζουν νέες λέξεις.

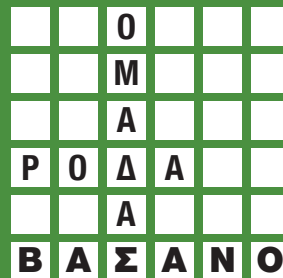
Κάθε γράμμα από την στιγμή που θα τοποθετηθεί στην καρτέλα, δεν μπορεί να μετακινηθεί. Τα δύο λευκά JOCKER τα χρησιμοποιεί ο παίκτης που θα τα βρει σαν οποιοδήποτε γράμμα επιθυμεί. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν προς αντικατάσταση οποιουδήποτε γράμματος χαθεί. Αν κάποιος παίκτης αποφασίσει να αντικαταστήσει κάποιο



1ος γύρος = βαθμοί 16



2ος γύρος = βαθμοί 10



3ος γύρος = βαθμοί 42

ή κάποια από τα γράμματά του με ισάριθμα νέα, θα πρέπει να ξέρει ότι θα χάσει τη σειρά του στο παιχνίδι. Όλες οι ελληνικές λέξεις που υπάρχουν στο λεξικό επιτρέπονται εκτός από τα κύρια ονόματα, τοπωνύμια και γενικά όλες οι λέξεις που αρχίζουν με κεφαλαίο γράμμα. Εξαιρούνται, επίσης, όλες οι ξένες λέξεις –που δεν κλίνονται– τα αρχικά λέξεων (ΟΤΕ, ΔΕΗ κλπ.) καθώς και οι λέξεις που έχουν απόστροφο. Ο παίκτης μπορεί να συμβουλευτεί λεξικό μόνο για την ορθογραφία της λέξης, ενώ η κάθε λέξη που τοποθετείται πρέπει να γίνεται αποδεκτή από την πλειοψηφία των παικτών. Αν άλλος παίκτης έχει κάποια ένσταση, αυτή συζητείται φιλικά και αν πραγματικά πρόκειται για παραβίαση των κανόνων του παιχνιδιού, η λέξη αποσύρεται και ο παίκτης που την τοποθέτησε χάνει την σειρά του.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ

Οι βαθμοί του κάθε γράμματος είναι σημειωμένοι στην δεξιά κάτω γωνία του. Η βαθμολογική αξία των JOCKER είναι μηδενική. Το άθροισμα της αξίας όλων

των γραμμάτων της λέξης που σχηματίστηκε ή συμπληρώθηκε από τον παίκτη, είναι αυτό που σημειώνεται στο μπλοκ βαθμολογίας. Πριν όμως βρούμε τον τελικό βαθμό χρειάζεται προσοχή και στους δείκτες που υπάρχουν στην καρτέλα και χαρίζουν επιπλέον βαθμούς.

Αυτά τα τετραγωνάκια είναι

A) Τετραγωνάκια που διπλασιάζουν τον δείκτη του γράμματος που υπάρχει πάνω σ'αυτά (ΓΑΛΑΖΙΑ) ή και τον τριπλασιάζουν (ΜΠΛΕ).

B) Τετραγωνάκια που διπλασιάζουν το άθροισμα της λέξης που βρίσκεται πάνω σ'αυτά (ΚΙΤΡΙΝΑ) ή και το τριπλασιάζουν (ΠΟΡΤΟΚΑΛΙ).

Οι διπλές ή τριπλές αξίες γραμμάτων, αν υπάρχουν, θα υπολογιστούν στην αξία της λέξης πριν διπλασιαστεί ή τριπλασιαστεί. Αν η λέξη καλύπτει δύο ειδικά τετραγωνάκια επιπλέον βαθμολογίας λέξεων τότε η αξία διπλασιάζεται πάλι (μετράει 4 φορές το γράμμα) ή και τριπλασιάζεται (μετράει 9 φορές το γράμμα) ανάλογα με την περίπτωση.

Οι παραπάνω επιπλέον βαθμοί ισχύουν μόνο για τον παίκτη που τοποθετεί για πρώτη φορά τα γράμματά του πάνω στα τετραγωνάκια αυτά. Σε συμπληρωματικές λέξεις τα γράμματα βαθμολογούνται όπως είναι. Η πρώτη λέξη που θα τοποθετηθεί στο μεσαίο τετραγωνάκι «ΕΠΑ» θα μετρήσει διπλή. Ο παίκτης που σε μία φορά καταφέρει να παίξει και τα έξι γράμματά του παίρνει 50 βαθμούς παραπάνω από τους βαθμούς της λέξης, ως επιβράβευση της επιτυχίας του.

Παραδείγματα σχηματισμού λέξεων: Για να γίνουν περισσότερο κατανοητά όλα τα παραπάνω, θα δώσουμε εδώ παραδείγματα πέντε διαδοχικών γύρων μιας παρτίδας και τις αντίστοιχες βαθμολογίες. Όλοι οι βαθμοί υπολογίστηκαν με το γράμμα Δ στο κεντρικό τετράγωνο «ΕΠΑ». Στο πρώτο παράδειγμα βαθμολογείται η λέξη ΡΟΔΑ, στο δεύτερο ΟΜΑΔΑ, στο τρίτο ΟΜΑΔΑΣ και ΒΑΣΑΝΟ, στο τέταρτο ΑΝ και ΑΝΑ και στο πέμπτο ΣΑΝΟ, ΟΣΑ και ΟΝ.

		O			
		M			
		A			
P	O	Δ	A		
		A	N		
B	A	Σ	A	N	O

4ος γύρος = βαθμοί 1

		O			
		M			
		A			
P	O	Δ	A		
	Σ	A	N	O	
B	A	Σ	A	N	O

5ος γύρος = βαθμοί 11

λεξο
φρένεια
classic

ηεξο φρένεια *classic*



www.epatoys.gr

ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΠΟ ΤΟ 1930