

ALFAPET®

DET KLASSISKA ORDSPELET!

Spelregler

2 - 4 deltagare från 10 år

Med hjälp av bokstavsbrickor och god uppfinningsrikedom bildar ni ord kors och tvärs över spelplanen. Prova gärna spelvarianter där ni använder pilar och svarta brickor för att göra spelet ännu mer spännande!

alga®

Spelförberedelser

Bestäm hur många brickor som ska användas under spelet – sex, sju eller åtta stycken. Sex brickor är lite svårare och åtta lite lättare. Lägg alla bokstavsbrickorna i tygpåsen och skaka om. Var och en plockar upp det antal brickor som ni bestämt och placerar brickorna på brickställena. Vill ni spela utan specialbrickor ska dessa sorteras bort.

Bestäm vem som ska föra protokoll över poängen.

Kom överens om vilka böjningsformer som ska gälla för orden, tex om ni ska använda pluralformer och liknande. (Se sid 6 Vilka ord kan jag lägga?)

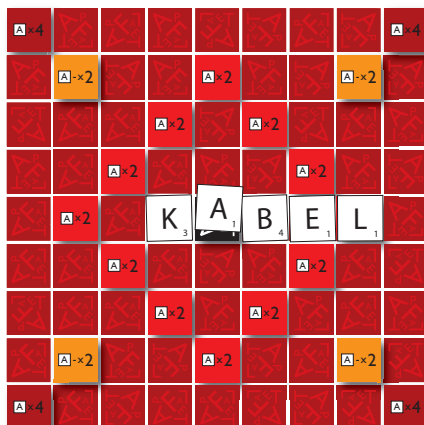
Dra varsin bricka – den som får högst poäng får starta spelet. Turen går sedan medsols.

Spelet kan börja

I spelets första drag måste spelare nummer 1 lägga sitt ord, lodrätt eller vågrätt, så att den mittersta rutan på spelplanen täcks. Poängen för ordet räknas samman och förs in i protokollet. När detta är gjort, tar man lika många brickor ur påsen som man lagt ut på spelplanen. Det ska alltid finnas sex, sju eller åtta brickor på brickstället, beroende på hur ni bestämt från början.

Nästa spelare ska lägga ett ord som binds samman med det första, antingen lodrätt eller vågrätt. (Se exempel på sid 4.) De nya bokstavsbrickorna måste bilda ett komplett ord tillsammans med det som redan finns på spelplanen. Poängen för ordet räknas samman och förs in i protokollet.

Det första ordet läggs över den mittersta rutan.



Varje gång det är din tur ska du:

1. Lägga ut ett ord på spelplanen med hjälp av de bokstavsbrickor som finns på ditt brickställ. Du får bara lägga ut ett ord, men flera ord kan bildas på samma gång.
2. Räkna ut poängen för det ord eller de ord som har bildats. Skriv in poängen i protokollet.
3. Ta upp nya brickor så att du alltid har sex, sju eller åtta stycken på ditt brickställ.

Så räknar man poäng

Värdet på varje bokstav står längst ner på varje bokstavsbricka. (Blanka brickor, svarta brickor och pilar ger inga poäng.) Om ordet inte täcker någon av poängrutorna nedan, räknas poängen för varje bokstav samman och summan noteras i protokollblocket. Skulle det utlagda ordet täcka någon av rutorna nedan, påverkas poängsammanräkningen på följande sätt:

Bokstavspoäng: Värdet på den bokstavsbricka som placeras på dessa rutor multipliceras med 2, 3 eller 4, beroende på vilken ruta som täcks. Dessa poäng läggs till de övriga bokstavspoängen för ordet.

 Bokstavspoäng x 2

 Bokstavspoäng x 3

 Bokstavspoäng x 4

Bokstavspoäng x -2: Värdet på den bokstavsbricka som placeras här dubblas och dessa poäng dras sen från de övriga bokstavspoängen för ordet.

 Bokstavspoäng x -2

Ordpoäng: Innan du räknar ut ordpoängen måste eventuella bokstavspoäng ha lagts till eller dragits ifrån. Värdet på det ord som täcker över dessa rutor multipliceras med 2, 3 eller 4, beroende på vilken ruta som täcks.

 Ordpoäng x 2

 Ordpoäng x 3

 Ordpoäng x 4

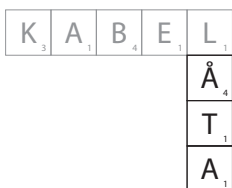
Bokstavs- och ordpoängrutorna kan bara utnyttjas första gången ett ord

läggs ut. På samma sätt behöver du bara dra minuspoäng första gången ordet läggs ut.

Om du lägger ut en bokstav som är med i två ord räknas poängen för den bokstaven i båda orden. Detta gäller även om bokstaven ligger på en poängruta (bokstavspoäng \times 2, 3, 4 eller bokstavspoäng \times 2)

Om du lyckas lägga ut alla dina brickor på en gång får du en extra bonus. Spelar ni med sex brickor blir bonusen 40 poäng, sju brickor ger 50 poäng och 8 brickor 60 poäng. Bonusen läggs till allra sist, efter att eventuella bokstavs- och ordpoäng respektive minuspoäng räknats ut.

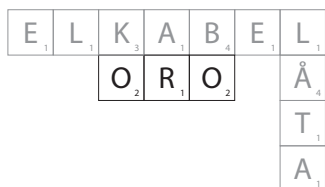
Nya ord kan bildas på olika sätt:



1. Det nya ordet LÅTA läggs i rät vinkel till ett befintligt ord och använder endast en bokstav av det ordet. Detta ger 7 poäng.



2. Ett befintligt ord (KABEL) byggs på med fler bokstäver så att ett nytt ord bildas (ELKABEL). Detta ger 12 poäng.

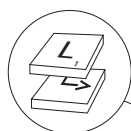


3. Ett nytt ord (ORO) läggs parallellt med ett befintligt ord, så att brickorna intill varandra bildar flera nya ord. Detta ger 18 poäng: 5 för ORO, 5 för KO, 2 för AR och 6 för BO. Som exemplet visar måste nya ord även bildas lodrätt för att draget ska bli godkänt.

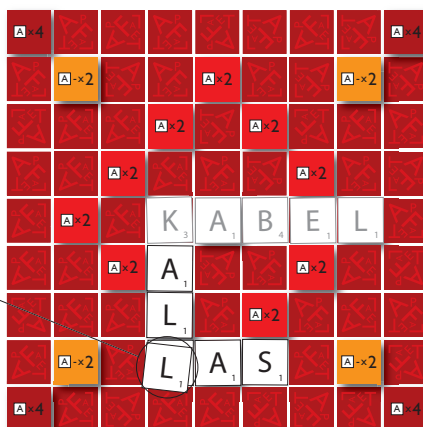
Specialbrickor

Ni bestämmer själva om ni vill spela med de svarta brickorna och pilarna - de behöver inte vara med, men variationsmöjligheterna blir större om ni använder dem.

Pilarna ger dig möjlighet att svänga ett ord om du inte får plats eller om du vill komma åt en poängruta. Pilen ska ligga underst, d v s där ordet byter riktning ligger det både en pil och en bokstavsbricka.



Pilen läggs underst där ordet svänger.



Blanka brickor kan användas som vilken bokstav som helst. Om du använder en blank bricka, säger du vilken bokstav den ska vara och sedan gäller detta under hela spelet. De blanka brickorna ger inga poäng.



Svarta brickor fungerar som stoppbrickor. Börja draget med att lägga en svart bricka efter ett ord på spelplanen. Lägg sedan ett nytt ord, som då blir separerat från det andra ordet. Välj mellan att lägga ut ordet vågrätt efter den svarta brickan



eller lodrätt under den. Detta kan kanske ge dig möjlighet att nå poänggrutor. Efter ditt drag får inget nytt ord utgå från den utlagda stoppbrickan.



Den svarta brickan separerar ditt ord från ett annat.

Om du kör fast

Du kan byta ut en eller flera av brickorna på ditt brickställ. Hur många du byter ut är valfritt. Lägg de bokstavsbrickor som ska bytas i påsen. Blanda om och ta sedan lika många brickor som du lagt i. Detta räknas som ett drag och du får inte lägga ut något ord.

Du får inte flytta eller byta ut brickor på spelplanen när de väl är lagda.

Det är tillåtet att passa, dvs stå över en omgång, även om du kan lägga ut. Om ni vill kan ni bestämma att spelet är slut när alla spelare har passerat två gånger i följd.

Vilka ord kan jag lägga?

De flesta ord är tillåtna utom egennamn, förkortningar och ord på en bokstav. Använd Svenska Akademiens Ordlista om ni är osäkra - finns inte ordet med där, är det inte godkänt i spelet. Använd inte ordlistan för att få idéer till nya ord utan bara som en kontroll av redan lagda ord.

När är spelet slut?

Spelet slutar när det inte finns fler bokstavsbrickor; när ingen kan lägga ut några nya ord eller när alla spelare har passat två gånger i följd.

Vem vinner?

När alla bokstavsbrickor är slut och ingen kan lägga ut fler ord räknas poängen samman. Poängvärdet för de bokstavsbrickor som finns kvar på brickställena dras ifrån slutpoängen. Den som har högst poäng när spelet är slut har vunnit.

Poängräkningsblocket

Baksidan på poängräkningsblocket visar en bild av spelplanen. Här kan ni skriva in era spelomgångar eller anteckna hur långt ni har kommit om ni vill avbryta spelet. Riktigt inbitna Alfapetspelare vill kanske hålla reda på hur många bokstavsbrickor som använts av varje sort och då kan blocket vara till hjälp.



Spelvarianter

Enklaste varianten: Alfapet kan spelas på många olika sätt. I den enklaste varianten används bara bokstavsbrickorna. Minuspoängrutorna på spelplanen fungerar som helt vanliga rutor utan poäng.

Lite mer variation får man när specialbrickorna används. Tillsammans med minuspoängrutorna blir Alfapet mer spännande än någonsin!

Temavarianten: Ni kan själv hitta på variationsmöjligheter för att berika spelet. Ni kan t ex bestämma att orden som läggs ut ska handla om ett visst tema. Ni kan också göra en lista med ord som ska läggas ut under spelets gång. Den som lyckas lägga ut ordet får extrapoäng.

Singelvarianten: SoloAlfapet spelas som namnet antyder bara av en spelare. Man spelar med 1 brickställ och försöker överträffa sina poäng från tidigare spelomgångar. Man kan också spela med 2 brickställ och agera motståndare till sig själv. Här blir det verkligen slumpen som avgör vilken "spelare" som vinner, eftersom det är du som funderar ut orden till båda två. Reglerna är samma som för vanliga Alfapet. Använder man samtidigt en ordbok kan man försöka lägga de ord som ger högst poäng.

Alfapet är ett spel som man blir bättre på ju mer man spelar. Det finns oändliga variationsmöjligheter; och precis som två korsord aldrig är likadana, blir två Alfapet-omgångar aldrig de samma. Se bara till så att alla är överens om reglerna från början!

Vi hoppas att Alfapet kommer att ge er
många roliga speltimmar!



www.algaspel.se