

Alkuvalmistelut

Pelaajat päättävät kuinka monta laattaa pelissä käytetään - kuusi, seitsemän tai kahdeksan. Peli on sitä valkeampi, mitä vähemmän laattoja on käytössä. Laita kaikki kirjainlaatat kangaspussiin ja sekoita ne. Jokainen pelaaja nostaa sovitun määärän kirjainlaattoja ja asettaa ne. Jokainen pelaaja nostaa peliajat haluavat pelata ilman erikoislaattoja, ne poistetaan laattojen joukosta.

Pelaajat päättävät yhdessä kuka merkitsee pistet pistelaskuvihkoon.

Pelaajat sopivat ennen pelin alkua mitkä sanamuodot hyväksytään, esim. saako monikkomuotoja yms. käyttää (katso sivu 6 Mitkä sanat hyväksytään).

Jokainen pelaaja nostaa pussista yhden kirjainlaatan. Se pelaajista, jonka laattassa on suurin pistemäärä, aloittaa pelin. Vuoro siirtyy myötäpäivään.

Peli voi alkaa

Ensimmäinen pelaaja muodostaa pellaudalle sanan pysty- tai vaakasuoran niin, että sana peittää pellaudan keskimmäisen ruudun. Kirjainlaattojen pisteeet lasketaan yhteen ja ne merkitään pistelaskuvihkoon. Kun tämä on tehty, pelaaja nostaa pussista yhtä monta kirjainlaattaa kuin asetti pellaudalle. Kirjaintelineellä tulee siis aina olla joko kuusi, seitsemän tai kahdeksan laattaa, riippuen siitä, mitä pelaajat päättyivät ennen pelin alkua.

Suraava pelaaja asettaa pellaudalle sanan pysty- tai vaakasuoran niin, että se yhdistyy pellaudalla olevaan sanaan (katso esimerkkä sivulta 4). Uusien kirjainlaattojen on muodostettava täydellinen sana pellaudalla jo olevan sanan kanssa. Sanan antamat pisteeet lasketaan yhteen ja merkitään pistelaskuvihkoon.

Ensimmäinen sana asetetaan keskimmäisen ruudun päälle.

- 2 -

Pelivuoron aikana pelaajan tulee

1. muodostaa sana pellaudalle kirjaintelineellä olevien kirjainlaattojen avulla. Pelaaja saa asettaa laudalle vain yhden sanan, mutta tästä huolimatta sanoja saattaa muodostua useita.
2. laskea muodostetun sanan tai sanojen antamat pisteeet. Pisteeet merkitään pistelaskuvihkoon.

3. ottaa lisää kirjainlaattoja pussista, niin että tellineellä on aina kuusi, seitsemän tai kahdeksan kirjainlaattaa.

Pisteiden lasku

Kirjainlaatan alakulmaan on merkitty kuinka monta pistettä laatasta saa (tyhjistä, mustista tai nuolilaatoista ei saa pistettä). Jos sana ei peitä pellaudan pisteruutuja, lasketaan laattojen pisteeet yhteen ja ne merkitään pistelaskuvihkoon. Jos muodostettiin sana peittää jonkin pisterouduista, tapahtuu pisteidensäku seuraavalla tavalla:

Kirjainpisteet: Tälle ruudulle asetetun kirjainlaatan arvo kerrotaan 2:lla, 3:lla tai 4:lla riippuen siitä, mitä ruudussa sanotaan. Saadut pisteeet lisätään sanan pisteiisiin.

Kirjainpisteet x -2: Tälle ruudulle asetetun kirjainlaatan pisteeet kerrotaan 2:lla ja summa vähennetään koko sanan pistestä.

Sanapisteet: Ennen sanapisteiden laskemista, pitää mahdolliset kirjainpisteet laskea. Tälle ruudulle asetetun sanan pisteeet kerrotaan 2:lla, 3:lla tai 4:lla riippuen siitä, mitä ruudussa sanotaan.

Kirjain- ja sanapisteet lasketaan ainoastaan ensimmäisellä kerralla, kun sana

- 3 -

muodostetaan pelilaudalle. Myös minuspisteet vähennetään pistestä vain ensimmäisellä kerralla.

Jos pelaaja asettaa pelilaudalle kirjaimen, joka on mukana kahdessa sanassa, lasketaan kirjainlaatan antamat pistet molemmissa sanoissa. Tämä koskee myös kirjainta, joka on pisteruudussa (kirjainpisteet $\times 2$, 4 tai kirjainpisteet $\times 2$).

Jos pelaaja onnistuu asettamaan kaikki kirjainlaattansa pelilaudalle saman vuoron aikana, hän saa bonuspisteitä. Jos pelaä pelataan kuudella kirjainlaatalla, bonuspisteitä saa 40, seitsemällä laatalla 50 ja kahdeksalla laatalla 60 pistettä. Bonuspisteet lisätään pistesiin vasta kun kaikki mahdolliset kirjan- ja sanapisteet on laskettu.

Usien sanojen muodostaminen:

1. Uusi sana OVL asetetaan kohtisuoraan pelilaudalla olevaan sanaan nähdyn ja vanhan sanasta käytetään yksi kirjain. Pelaaja saa 4 pistettä.

K	E	L	L	O
V				
I				

2. Pelilaudalla olevasta sanasta muodostetaan uusi sana ENKELIKELLO. Pelaaja saa 11 pistettä.

E	N	K	E	L	I	K	E	L	L	O
V										
I										

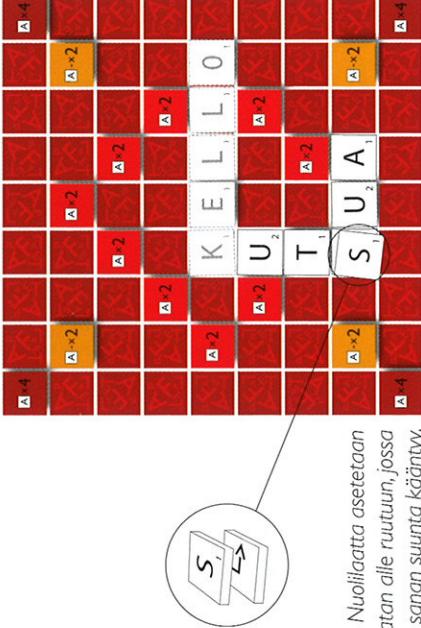
3. Uusi sana TIE asetetaan suoraan vanhan sanan ylä- tai alapuolelle, niin että muodostuu useita uusia sanoja. Pelaaja saa yhteenä 7 pistettä (TIE 3 pist., EI 2 pist. ja NE 2 pist.) Kuten esimerkki osoittaa, on myös vaakasuoraan muodostettava uusi sana, jotta pelivuoro hyväksytään.

Erikoislaatat

Pelaajat päättävät ennen pelin alkua, käytetäänkö pelissä mustia laattoja ja nuolia. Niitä ei ole pakko käyttää, mutta vaihtoehdoja on enemmän, mikäli niitä käytetään.



Nuolilaatan avulla pelaaja voi kään்�ää sanan suuntaa, jos pelilaudalla ei ole tilaa tai hän haluaa päästä pisteruutuun. Nuolilaatta asetetaan kirjainlaatan alapuollel eli ruudussa, jossa sana välittää suuntaa on päällekkäin sekä nuoli- että kirjainlaatta.

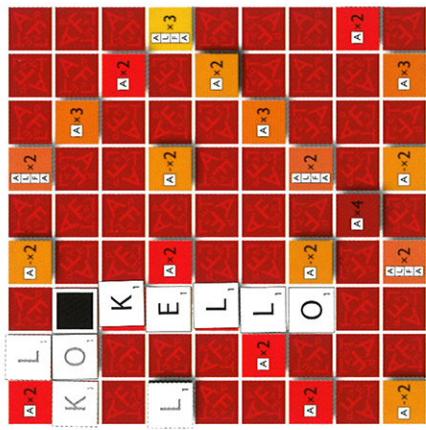


Valkoinen laatta korvaa minkä tahansa kirjaimen. Jos pelaaja käyttää valkoisen laatan, on hänen sanottava minkä kirjaimen laatta korvaa. Laatta korvaa saman kirjaimen kokonaispelin ajan.



Mustat laatat ovat pysytyslaattoja. Pysytyslaataan avulla pelaajan voi olla mahdollista saavuttaa pisteruutu. Pelaaja aloittaa pelivuoronsa asettamalla pysytyslaatan pelilaudalla olevan sanan perään. Seuraavaksi hän muodostaa uuden sanan niin, että se on erillään toisesta sanasta. Uuden sanan voi muodostaa vaakasuoraan pysytyslaataan jälkeen

tai pystysuoran sen alle. Tämän pelivuoron päättyttä ei pysäytyslaatasta voi enää aloittaa sanoja.



Peli päättyy

Peli päättyy, kun kirjainlaatat ovat loppuneet, kun kukaan pelaajista ei voi muodostaa uusia sanoja tai kun kaikki pelaajat ovat jättäneet vuoron välin kahdesti peräkkäin.

Kuka voittaa?

Kun kirjainlaatat ovat loppuneet tai kukaan pelaajista ei voi muodostaa uutta sanaa, lasketaan pisteeet yhteen. Kirjaintelineellä olevien laattojen pisteeet vähennetään kokonaissummasta. Se pelaaja, jolla on eniten pisteitä, voittaa pelin.

Pistelaskuvihko

Pistelaskutaulukon takapuolella on kuva pelilaudasta. Pelaajat voivat merkitä pelikerroksensa tähän kuvaan, mikäli he haluavat keskeyttää pelin. Todelliset Alfapelin pelaajat haluavat ehkä pitää kirjaa siitä, kuinka monta kuitakin kirjainta on käytetty ja tähän pelilaudan kuvasta saattaa myös olla apua.

Kun peli ei etene

Pelaaja voi vaihtaa yhden tai useamman kirjainlaatan laattatelineeltään. Määrä on vapaasti valittavissa. Pelaaja laittaa vähdettävät laatat takaisin kangaspussiin, sekoittaa kirjaimet ja nostaa puuttuvan määärän kirjainlaattoja. Tämä lasketaan yhdeksi pelivuoroksi ja pelaaja ei saa muodostaa sanoja tämän pelivuoron alkana.

Pelilaudalla jo olevia kirjainlaattoja ei saa siirtää tai vaihtaa uusiin.

Pelivuoron voi jättää väliin, vaikka pelaaja voisikin muodostaa uuden sanan pelilaudalle. Pelaajat voivat halutessaan sopia, että peli päättyy, kun kaikki pelaajat ovat jättäneet vuoron väliin kaksi kertaa peräkkäin.

Mitkä sanat hyväksytään?

Useimmat sanat ovat hyväksyttäviä, lukuun ottamatta erisniimiä ja lyhennyskiä. Pelaajat voivat käyttää apunaan NykySuomen sanakirjaa – jos sanaa ei löydy siitä, sitä ei hyväksytä pelissä. Sanakirjaa ei saa käyttää apuna sanoja keksittääessä, vaan sitä käytetään ainostaan jo muodostettuja sanoja tarkastettaessa.



Pelivaihtoehtoja

Yksinkertaisin vaihtoehto: Alfapetia voi pelata monella eri tavalla.

Yksinkertaisimmassa vaihtoehdossa käytetään ainoastaan kirjainlaattoja. Pelilaudan minusruudut ovat tavallisia ruutuja, joista ei saa pistettä.

Enemmän vaihtelua peliin saa käyttämällä erikoislaattoja, jännittävämmillään
Alfapet on, kun minusruudut ovat mukana pelissä!

Teemavaihtoehto: Pelajat voivat itse keksiä eri vaihtoehtoja riakastuttaakseen peliä. He voivat esim. päätää, että pelilaudalle asetetaan vain tietyn aihepiirin sanoja. Pelajat voivat myös tehdä listan sanoista, jotka on muodostettava pelin aikana. Se, joka omistuu muodostamaan listalla olevan sanan, saa lisäpisteitä.

Yksinpeli: Soolo-Alfapetia pelaa ainoastaan yksi pelaaja. Pelaaja käyttää yhtä kirjaintelinnettä ja yrittää saada enemmän pisteitä kuin aiemmallakin kierrossella. Pelaja voi käyttää myös kahta kirjaintelinnettä ja toimia vastustajana itselleen. Tässä pelivaihtoehdossa "voittaminen" on sattuman kauppa, sillä sanathan muodostaa yksi ja sama pelaaja. Säännöt ovat yksinpelissä samat kuin tavallisessa Alfapetissa. Sanakinja apuna käyttäen pelaaja voi yrittää muodostaa sanoja, joista saa korkeimmat mahdolliset pistet.

Alfapet on peli, jonka pelaaja tulee sitä paremaksi mitä enemmän hän pelaa. Vaihtoehtoja on lukemattomia, ja kuten ristikkojaan, ei ole olemassa kahta samanlaista Alfapet -pelikierrosta. Tärkeintä on pitää huoli siitä, että kaikki pelaajat ovat alusta alkaen samaa mieltä säädöistä!

Toivotamme monia hauskoja
pelituokioita Alfapet -pelin parissa!



PERINTEINEN SANAPEL I

Peliohjeet

2 – 4 pelaajaa, yli 10-vuotiaille

Alfapetissa muodostetaan pelilaudalle sanoja pysty- ja vaakasuoran kirjainlaattojen ja lekseliäisyden avulla. Pelivaihtoehtoja on useita. Haastavimmillaan peli on, kun kirjainten lisäksi käytetään myös nuolia ja mustia pysäycyslaattoja.



www.algaspel.se

(F)

