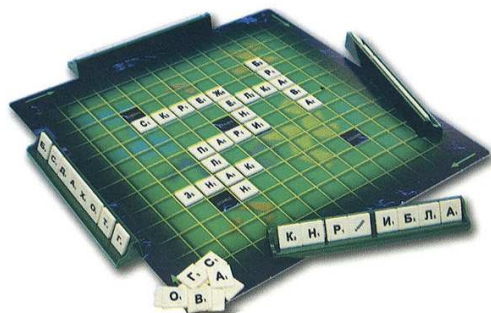


# БЛАНКО®

Последна дума в света на игрите с думи



БЛАНКО - изпълнена с изненади и пропита с духа на съперничество игра. БЛАНКО е съставена на принципа, на кръстословица - система от пресичащи се думи. Но за разлика от кръстословицата, в играта БЛАНКО непрекъснато се появяват изненади! Буквите, от които се формират думите на игралното поле, имат различни точки. Точките зависят от това колко често буквата се използва в езика. Съединете думи или заменете букви във вече съществуваща на игралното поле дума, при което да се образува нова дума.

Създавате думи докато не използвате всички букви от банката.

## Цел на играта:

Целта на всеки играч е да събере максимален брой точки. Създават се думи, буквите на които носят максимален брой точки, и в същото време играчите се стремят да попаднат върху поле Бланко, за да получат бонус точки.

## Съдържание:

112 Плочки с букви (вкл. 2 жокера Бланко), 22 Бланко карти, 4 Поставки за плочките с букви, 1 Пясъчен часовник, 1 Бланко торбичка, 1 Игрално поле, 1 Упътване на Български език.

## Подготовка за игра:

1. Разположете игралното поле в средата.
2. Съберете всички букви и ги сложете на едно място – това е Банката.
3. Всеки играч взема по 8 букви от Банката и ги слага на своята поставка, като не ги показва на останалите играчи.
4. Всеки играч взема от банката по една буква, този който е изтеглил буква с най – голямо число започва играта първи, а изтеглената допълнителна буква се връща обратно от играчите в Банката.

## Игра:

1. Играта започва в средата на игралното поле. Първият играч създава дума от две или повече букви, така че една или две от буквите на създадената дума да попаднат на квадратче Бланко.
2. След което се сумират точките от създадената вече дума.
3. В случай, че играч е попаднал на квадратче Бланко, то той тегли една карта Бланко и следва инструкциите на самата карта, изпълнява ги, след което се сумират и точките от новосъздадените думички.
4. След като играча е приключил хода си, взема от Банката необходимото количество букви така че в поставката да бъдат отново осем на брой.

## Примерни варианта за игра:

1. Добавете една или повече букви към съставена вече дума, така че да се образува нова дума. - към общия сбор от точки на вече създадената дума се прибавят и точките от добавените една или повече букви.

Пример: На игралното поле вече съществува думата



а Вие притежавате

Можете да поставите буквата **У** в началото на думата, в резултат се получава думата **УДАР**, която Ви носи сбор от 6 точки.



## Пример:

На Вашата поставка притежавате буквите



на игралното поле е написана думата

Вие можете да поставите буквите **В** и **Е** в началото на думата, и в края буквите **А** и **Н**. По този начин от новосъздадената дума печелите 9 точки.



2. Може да създадете думи, по вертикала или хоризонтала, които са в резултат от пресичането на новосъздадената дума с вече съществуваща. Резултатът от точки в този случай се образува като се сумират броя на точките от новосъздадената дума и сбора на точките от думите получени при пресичането. -не се зачита образуването на думи по диагонал.

## Пример:

На игралното поле е думата



може да добавите под нея думата:



По този начин се образуват три нови думи **АРЕНА** - **ДА** - **АР**, съответно точките, които печелите са от **АРЕНА** - 5 точки, **ДА** - 3 точки и **АР** - 2 точки. Общия брой спечелени точки е 10.

3. Заменете една буква от вече съществуваща дума създайте нова дума дори и да бъде пресичаща се.

## Пример:

На игралното поле е съставена



Можете да замените **И** с **У** при което новообразуваната дума е



Буквата **И** я връщате обратно в Банката като я разбърквате с останалите. Точките които прибавяте към Вашия актив е равен на 10.

Също така имате право да замените буква от две пресичащи се по между си думи, като трябва след замяната думите да останат реално съществуващи.



4. Ако решите може да замените всички 8 букви от вашата поставка, и да вземете нови 8 букви от Банката, след като сте ги разбъркали. Това може да стане при положение че имате минимум 20 точки. Една такава подмяна на букви Ви коства 10 точки.

5. Пропуснат ход: Ако всички играчи не могат да създават нови думи то те пропускат своя ход и играта завършва.

#### Жокер БЛАНКО:

В набора от букви има две плочки с наименование БЛАНКО, те се използват като буква по избор (Жокер), в което и да е място на съставената от Вас дума.

#### Пример:

Нека разгледаме на игралното поле думата **#ВЯТ**, където **#** - е Жокер



Играч има право да замени Жокера в думата със заемстващата я буква, в нашия случай именно със **С**, след което поставя Жокера в своята поставка и може да бъде използван по - нататък в играта вземсто друга буква

Плочката с Бланко Жокера не е желателно да стои продължително време на вашата поставка с букви.

Бланко Жокера носи нула точки.

В дума, в която присъства и Бланко Жокера се смятат точките на останалите букви като се изключва самия Жокер.

Ако даден играч завърши играта с плочка Бланко Жокер на своята поставка, губи 10 точки от своя общ сбор.

#### Клетки Бланко, Задачи Бланко, и Буква Бланко:

- Всеки път когато буква от новата дума попадне върху клетка БЛАНКО, взимате картата БЛАНКО.
- Съществуват карти "Бланко Задачи" с упътване, което трябва да се прочете и изпълни, и катри "Буква Бланко" представляващи сами по себе си мини кръстословици. Изтегляйки такава карта, играча взима от банката количество букви, съответстващи на количеството сини празни квадратчета от изтеглената картата, плюс две допълнителни букви.
- Играчът има една минута частично или пълно да запълни празните квадратчета от мини кръстословицата като състави думи по хоризонтал и вертикала.

#### Съвет:

Когато буквите са разположени пред Вас и пясъчния часовник вече отчита време, групирате в едната страна на поставката гласните букви, а в другата съгласните. Това спестява време!

#### Пример:

На изтеглена карта разположена по-долу "Буква Бланко" има 9 свободни квадратчета. На едно от тях е напечатана буква бонус **М**. В такъв случай взимате 10 букви от банката (8 за празните квадратчета и 2 допълнително) и ги сложете пред Вас.

Във времето, засечено от пясъчния часовник и използвайки наличните букви, трябва да създадете действителни думи.

След което сумирате точките от думите, както следва, по една точка за запълнен квадрат. Буквата бонус на картата също може да получи точка, ако е част от действителна дума.

#### Съвет:

Ако играча запълни всички празни квадратчета от карта "Буква БЛАНКО", получава 2 допълнителни точки.



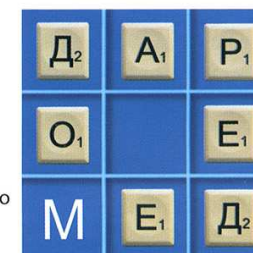
След като е изтекло времето са създадени следните думи:

Седем букви върху картичката, което дава 7 точки на играча, и тъй като и Бонус буквата **М** участва в дума, то и тя дава 1 точка.

Общия брой точки от тази Бонус карта са 8.

#### Внимание:

Играч, който попадне върху две квадратчета Бланко, взима само една карта, но пък точките му се удвояват, ако пък думата е разположена на три квадратчета Бланко, то сбора се утроява.



#### Действителни думи и речник

Използването на речник за проверка е разрешено само след като думата е подредена на игралното поле и не е за намиране на нови думи. Всеки от играчите може да подложи под съмнение валидността на дума, подредена на игралното поле, преди хода на следващия играч. В този случай думата се проверява в речника и ако тя не е валидна, играчът си прибира обратно грешните букви и ходът му завършва.

Думите могат да се създават само по хоризонтала и верикала без по диагонала.

Думите които създавате, трябва да бъдат реално съществуващи от Българския език.

#### Край на играта

Играта завършва, когато в банката няма останали букви, и също така когато един от играчите е изразходвал всичките си налични.

Също така играта приключва ако никой от играчите не може да създаде нова дума.

Всеки играч сумира точките на останалите му букви в поставката и съответно ги вади от общия си сбор до момента.

Запомнете, че Жокера останал в поставката, Ви ощетява в края на играта с 10 точки.

#### Победител

Играчът с най-много точки е победител в играта.

#### Собствени правила

Можете да създадете собствени правила, позволяващи използването на думи, които обикновено не се включват в речник (например жаргон).

Буква	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З	И	Й	К	Л	М	Н	О	П	Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ю	Я	Бланко
Точки	1	3	1	3	2	1	5	5	1	4	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	10	5	5	5	8	10	3	8	8	3
Бройки	10	4	4	3	4	10	2	2	10	1	4	4	5	5	10	4	4	4	5	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2