

ORD PIRATER!

*Föräldrar vill gärna ha pedagogiska spel "så att barnen lär sig något", barn vill ha roliga spel!
I Ord Pirater har vi kombinerat detta. Här utvecklar spelarna sitt ordkunnande genom att hitta ord från bokstäverna på tärningarna man slagit. Orden skriver man direkt på spelplanen, och med orden och träbryggor bygger man en väg till skatten. Barnen lär sig massor utan att ens märka det!
Kan det bli bättre?! Lycka till!*

Spelet innehåller

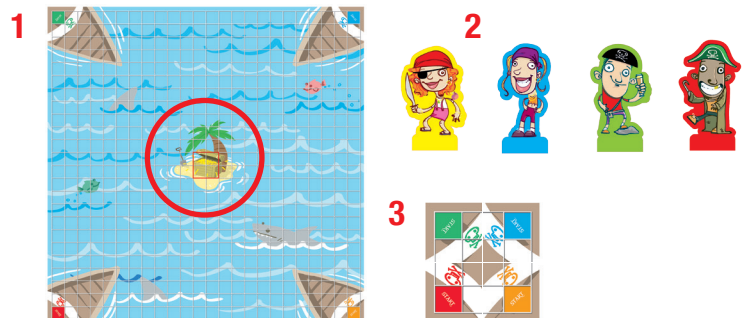
10 bokstavstärningar
1 dubbelsidig spelplan
1 Jumbo-tärning
1 whiteboardpenna
1 suddtrasa
4 piratspel pjäser
4 plastfötter
10 träbryggor
10 stenmurar
regler

Spelet i korthet

Bli den första piraten som når skattkistan genom att bygga en väg gjord av ord och bryggor. Blockera vägen för dina motståndare genom att placera ut stenmurar.

Innan ni börjar

1. Placera spelplanen mitt på bordet. Om det är första gången du spelar, använd den sidan av spelplanen med en enda skatt i mitten på spelbrädet. Eller se regler för Haj Attack längre fram.
2. Varje spelare väljer en pirat-spel pjäs och placerar den i en plastfot.
3. Varje spelare väljer en hörnstartruta, där spel pjäsen placeras.
4. Lägg bokstavstärningarna, pennan, suddtrasa, träbryggorna, stenmurarna och JUMBO-tärningen bredvid spelplanen.

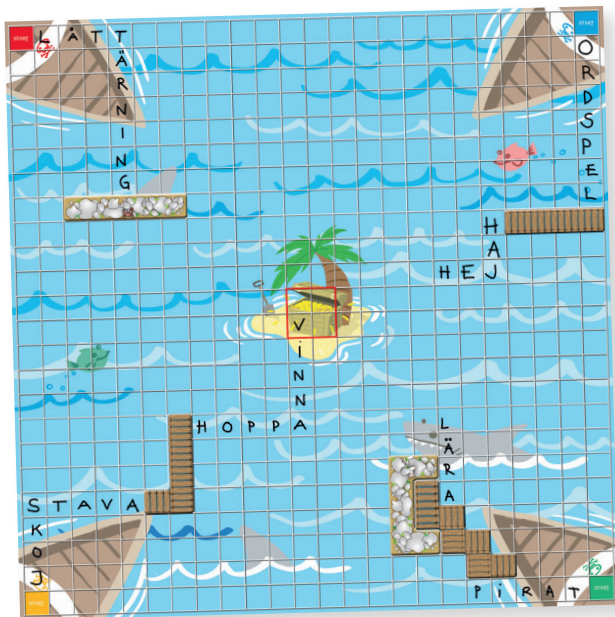


Spelet kan börja

Spelaren ska från sin startplats skapa en väg fram till skatten. När det är din tur, och beroende på vad man slår med Jumbo-tärningen, så kan du antingen stava ord, lägga ut träbryggor eller bygga stenmurar för att blockera dina motspelares väg mot skatten.

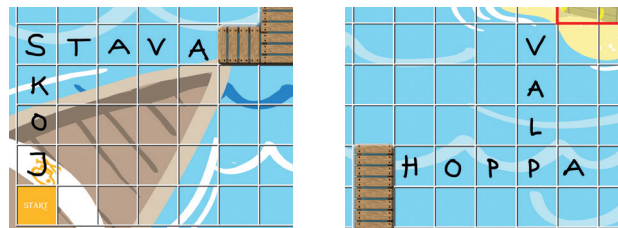
Du kan flytta din spelpjäs på dina ord och dina träbryggor. Du kan inte gå på hajrutor eller över oframkomliga stenmurar.

VIKTIGT! Du måste stava alla dina ord från **vänster till höger eller vertikalt från toppen till botten**. Ingen omvänd stavning (från höger till vänster eller vertikalt från botten till toppen) är tillåten.



Spelarna börjar från sin startruta. Första gången du ska skapa en väg, med ett skrivet ord eller en brygga, görs detta direkt från startrutan.

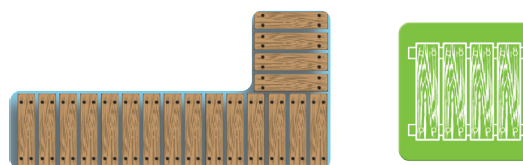
Fr.o.m omgång 2 (andra rundan), måste det nya ordet skrivas så att det **binds samman** med valfri bokstav från ett av dig redan skrivet ord (se Tips! på sista sidan).



Bokstäver väljs ut för att skapa ett så långt ord som möjligt.

En pirat kan gå på **vilken del som helst av sin väg och kan stava nya ord ifrån vilka bokstäver som helst på vägen** (se bilder ovan).

När en spelare slår Jumbotärningen, och den visar **"TRÄBRYGGA"** (gröna sidan på tärningen) betyder detta att spelaren kan ta **en valfri ledig brygg-bit** och placera denna någonstans på sin väg.



När en spelare slår Jumbo-tärningen, och den visar **"STENMUR"** (röda sidan på tärningen) betyder detta att spelaren kan ta en **valfri ledig mur-bit** och placera denna någonstans vid sina motspelares vägar.



OBSERVERA! Du kan inte helt blockera någons väg så det är omöjligt för personen att stava ett ord när det är dennes tur. D.v.s du måste **alltid** lämna en väg ut.

När det är din tur

Yngst spelare börjar.

1. Du börjar alltid en spelomgång med att slå den stora JUMBO-tärningen och följa instruktionerna på tärningen (se nedan).
2. Efter att ha utfört instruktionen på tärningen (stava, bygga eller blockera) är din tur över och det är nu nästa spelares tur (gå medurs).



JUMBO-tärningen

Om du slår "8", "9" eller "10" ta då detta antal bokstavstärningar, slå dem, och stava ett ord med dessa bokstäver (du kan bara använda varje bokstavstärning en gång per runda. Du behöver **INTE** använda alla bokstäverna). Skriv detta ord på spelplanen med pennan och flytta din pirat till slutet av ord-vägen - nu är du lite närmare skattkistan.

Tips! Lägg ut bokstavstärningarna i spelplanens rutor så ser du om det nya ordet passar innan du skriver.

Ordet du stavar måste utgå ifrån någon av de redan existerande bokstäverna eller träbryggan någonstans på din väg.



TRÄBRYGGA



Om du slår "TRÄBRYGGA" (gröna sidan på tärningen) ta då en valfri ledig bryggbit och placera denna någonstans på din väg. Din pirat kan nu ta sig fram på denna brygga på väg mot skattkistan. Du kan också stava ett ord ifrån denna bryggbiten när det är din tur nästa gång.

STENMUR



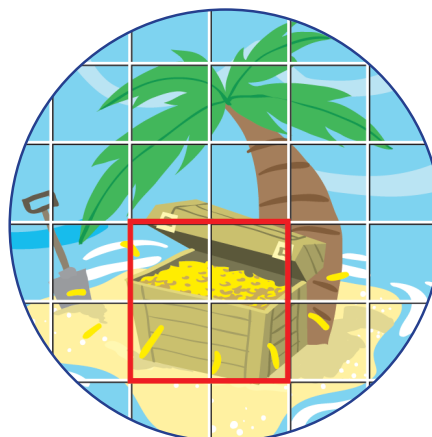
Om du slår "STENMUR" (röda sidan på tärningen) tar du en valfri ledig mur-bit och placerar denna för att blockera för någon av dina motspelare. Denna bit måste vidröra någon bit från motspelarens väg. När denna mur väl är placerad kan inte din motspelare passera genom muren utan måste navigera runt muren mot skattkistan.

HJ ATTACK!

Haj Attack-sidan av spelplanen följer samma regler som den klassiska spelvarianten förutom att du inte kan skapa ord över haj-utrymmena. Istället måste du gå runt hajarna mot din väg till skattkistan. Första spelaren att nå skattkistan vinner spelet. Eller, spela tills en spelare når två eller flera skattkistor.

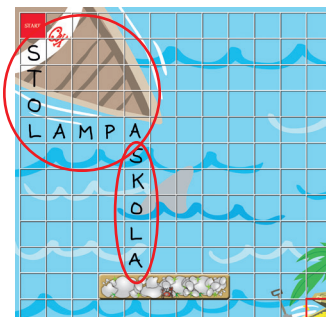
Vem vinner?

Förste spelare som når skattkistan har vunnit! För att vinna måste spelaren **landa på en av de fyra rutorna inuti den röda rutan.**



Tips!

1. "Binda samman orden". Om barnen har svårt att binda ihop orden så kan ni hoppa över detta moment, och istället börja på nya ord.



2. Vrid och vänd på spelplanen så att det blir lätt för alla att skriva sina ord på spelplanen.
3. Ni bestämmer själva om man ska få använda någon annan spelares ordvägar på vägen mot skatten.
4. Ni bestämmer själva om t ex namn, städer, länder mm ska få användas.
5. Ni bestämmer själva om ni vill ha tidsbegränsning för varje omgång (använd t ex mobilklockan eller lämpligt timglas).

Ta hand om spelet

Glöm inte torka av spelplanen när ni spelat färdigt.

Ett annat bra spel från WOW Entertainment!



**Roliga matteutmaningar - bli första Ninjan
att befria Den Gyllene Draken!**

Bli första Ninjan att lösa utmaningarna,
ta dig förbi fällorna och befria den
Gyllene Draken!

Mycket nöje!



Plasto World of Entertainment AB
Industrigatan 1, 235 32 Vellinge, Sweden
info@wowentertainment.se
För fler kul spel: www.wowentertainment.se/spel
2018-07-09