

# Pelivaihtoehto 1

2 – 4 pelaajaa. Lapsille, jotka osaavat jo lukea.

## Peruspeli lyhyesti

Pelilaudan etupuolella muodostat omia sanoja kirjainlaattojesi avulla. Aseta sanat ruudutetulle pelilaudalle joko vaaka- tai pystysuoraan. Yritä hyödyntää pelilaudan plusruudut ja pelilaudalla jo olevat sanat saadaksesi lisää pisteitä. Se, joka kerää eniten pisteitä, voittaa pelin.

## Alkuvalmistelut

Laita kaikki laatat kangaspussiin ja sekoita ne keskenään. Jaa jokaiselle pelaajalle kahdeksan laattaa katsomatta niissä olevia kirjaimia. Käännä kahdeksan laattaasi oikein päin ja aseta ne eteesi. Loput laatat jäävät pussiin. Ota esiin pistelaskuvihko ja kynä, niin että pelaajat voivat merkitä pisteensä ylös jokaisella kierroksella.

## Pelin aloitus

Nuorin pelaaja aloittaa. Muodosta pelilaudalle sana kirjainlaatoistasi. Ensimmäinen pelilaudan sana asetetaan niin, että se peittää pelilaudan keskimmäisen ruudun. Aseta sana joko vaakatasoon (vasemmalta oikealle) tai pystysuoraan (ylhäältä alas), mutta ei vinoon.

## Laske pisteet jokaisen vuoron jälkeen !

Kaikista vuoron aikana muodostetuista sanoista saa pisteitä. Jokaisesta kirjaimesta saa yhden pisteen. Plusruuduista saa lisäpisteitä ensimmäisellä kerralla kun ne peitetään. Laske yhteen kirjainlaatan yksi piste sekä pisteet, jotka plusruudussa mainitaan (+4 -ruudusta saat siis yhteensä 5 pistettä). Se, joka saa asetettua kaikki kahdeksan laattaansa pelilaudalle yhden vuoron aikana, saa 25 bonuspistettä.

Lopeta jokainen vuorosi nostamalla yhtä monta kirjainlaattaa pussista kuin olet asettanut pelilaudalle vuoron aikana. Tarkista, että edessäsi on aina kahdeksan kirjainlaattaa. Seuraavaksi on toisen pelaajan vuoro. Muodosta pelilaudalle yksi sana kerrallaan.

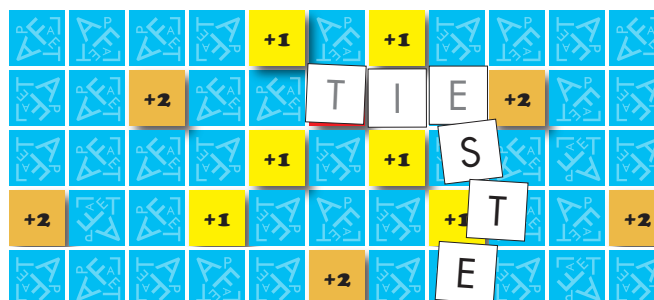
## Peli jatkuu

Kun pelilaudalle on muodostettu sanoja, niitä on tarkoitus käyttää apuna uusiin yhdistelmiin, joista saa enemmän pisteitä. Uusien sanojen pitää sopia yhteen pelilaudalla jo olevien sanojen kanssa. Muodosta sana vaaka- tai pystysuoraan. Jos asetat uusia kirjaimia jo olemassaolevaan sanaan, on sanan merkityksen muututtava. Esim. JUNA + RATA = hyväksytään, JUNA + T = ei hyväksytty

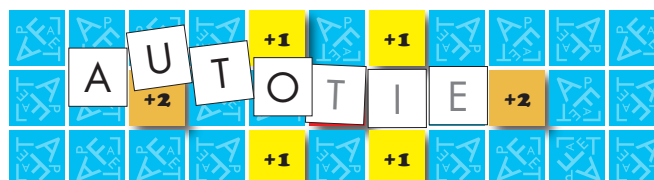
Lyhenteitä ei hyväksytä Lasten Alfapetissa, ei myöskään nimiä.

## Etkö voi muodostaa sanaa pelilaudalle?

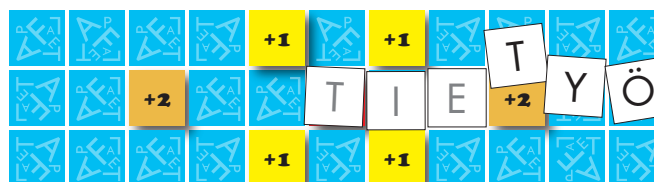
Jos et voi muodostaa uutta sanaa pelilaudalle, vaihda yksi kirjainlaattasi uuteen. Tämän jälkeen vuorosi on ohi.



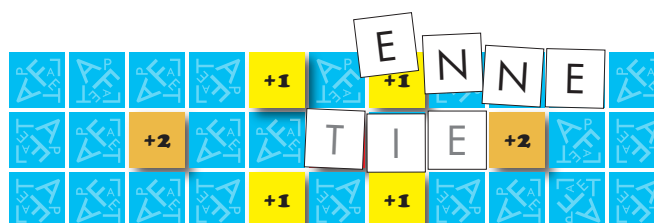
Aseta uusi sana pystysuoraan vanhaan sanaan nähden.  
Käytä yhtä vanhan sanan kirjainta apuna.  
5 pistettä (ESTE)



Muodosta vanhasta sanasta uusi lisäten kirjaimia joko sanan alkuun...  
9 pistettä (AUTOTIE)



... tai vanhan sanan loppuun.  
8 pistettä (TIETYÖ)



Aseta uusi sana vaakasuoraan vanhan sanan päälle tai alle siten, että kirjainlaatoista syntyy uusia sanoja.  
5 pist. (ENNE) + 2 pist. (EI) + 2 pist. (NE) = Yhteensä 9 pistettä

## Kuka voittaa ?

Kun kirjainlaatat loppuvat tai kukaan ei voi muodostaa uusia sanoja, voittaa pelin se, jolla on eniten pisteitä!

## Pelivaihtoehto 2

**2 pelaajaa. Lapsille, jotka eivät osaa vielä lukea.**

### Peli lyhyesti

Pelilaudan kääntöpuolella on yksinkertaisempi pelivaihtoehto. Lasten tehtävä on peittää yksinkertaisia sanoja oikeilla kirjainlaatoilla. Kaikista peitetyistä sanoista saa pisteitä. Se, joka saa ensimmäisenä peitettyä omalla puoliskollaan olevan sanan, saa lisäksi ottaa itselleen vastustajan puolelle samalle riville asetetut kirjaimet. Ensimmäinen, joka saa 10 pistettä, voittaa pelin.

### Alkuvalmistelut

Laita kaikki kirjainlaatat kangaspussiin ja sekoita ne. Molemmat pelaajat ottavat kolme laatua. Muut laatat jäävät pussiin. Aseta pelimerkit pelilaudalle jokaisen sanan perään. Aseta merkkejä pisteiden näyttämä määrä. Nuorempi pelaaja aloittaa.

### Pelin aloitus

Pelaajat istuvat vastakkain omilla puolillaan. Aseta kolme laatua pelilaudalle. Jos sinulla on esim. A, H ja P, voit asettaa ne mihin tahansa omalla puoliskollasi. Aseta aina kolme laatua vuoron aikana. Ota tämän jälkeen kolme uutta laatua pussista. Vuorosi päätyttyä sinulla on aina kolme laatua edessäsi. Nyt on vastustajan vuoro asettaa kirjainlaattansa pelilaudalle ja ottaa tämän jälkeen kolme uutta laatua pussista.

### Taktikoi

Tarkkaile vastustajasi sanoja. Yritä saada sanasi valmiiksi ennen vastustajasi samalla rivillä olevaa sanaa. Jos onnistut tässä, saat kerätä vastustajan samalle riville asettamat kirjainlaatat pelilaudalta ja käyttää ne saman vuoron aikana omiin sanoihisi (katso esimerkkiä) Huom! Kokonaan peitettyihin sanoihin ei saa koskea.

### Etkö voi asettaa kirjainlaattaa pelilaudalle?

Pelin loppupuolella et ehkä voi käyttää kaikkia kolmea kirjainlaattaasi.

Jos sinulla on kirjaimia, jotka eivät sovi sanoihisi, voit vaihtaa ne ja nostaa pussista uusia laattoja katsomatta laattojen kirjaimia. Jatka vaihtoa niin kauan, että voit asettaa pelilaudalle kolme kirjainta.

### Kuka voittaa?

Ensimmäinen, joka saa kymmenen pelimerkkiä, voittaa pelin.

Vastustaja on peittänyt T :n ja O :n. Sinä olet peittänyt T :n, U :n ja I :n.



Vastustaja laittaa pelilaudalle L:n.



Saat kirjaimen L ja voit peittää koko sanan TULI. Siirrä pistemerkit peitetyn sanan vierestä pistepylväaseen.



Kerä tämä jälkeen vastustajan puolella samalla rivillä olevat kirjaimet T, L ja O.

Aseta nämä kirjaimet pelilaudalle omalle puolellesi saman vuoron aikana.

Etkö voi asettaa kirjainta pelilaudalle? Vaihda kirjainlaatta uuteen – älä kuitenkaan kurkista pussiin.

