

KRIS KROS (KLASIK)

Ve hře jde o sestavení českých slov na herním plánu, k tomu se používají samostatná písmena. Každé písmeno má svou bodovou hodnotu. Úkolem hráčů je sestavit svá písmena do takových kombinací a umístit je na taková místa herního plánu, aby získali co nejvyšší počet bodů. Vyhrává ten, kdo získá na konci hry nejvíce bodů.

Tabulka četností písmen v Kris Krosu a jejich bodové ohodnocení

Písmeno	Body	Četnost	Písmeno	Body	Četnost	Písmeno	Body	Četnost
A	1	6	I	1	4	Š	3	2
Á	2	2	Í	2	2	T	1	4
B	2	2	J	2	2	Ť	6	1
C	3	2	K	1	4	U	2	3
Č	4	2	L	1	4	Ů	5	1
D	2	2	M	2	3	Ú	6	1
Ď	8	1	N	1	3	V	1	3
E	1	5	Ň	6	1	X	10	2
É	5	1	O	1	6	Y	1	3
Ě	5	2	Ó	10	1	Ý	4	2
F	8	1	P	1	3	Z	3	2
G	8	1	R	1	4	Ž	4	2
H	3	2	Ř	4	2	Joker	0	2
CH	4	2	S	1	5			

Všechna písmena se nasypou do látkového sáčku. Podle vylosovaného pořadí si postupně, jeden po druhém, si vytáhnou ze sáčku **8 písmen**, která umístí na svůj stojánek.

První hráč v pořadí zahajuje hru a snaží se ze svých písmen složit celé slovo. Hráč nemusí využít všechna písmena, může sestavit i jen krátké slůvko. Pokud první hráč nemůže sestavit ze svých písmen slovo, oznámí „dál“ a ve hře pokračuje další hráč v pořadí. Pokud ani jeden hráč nemůže ze svých písmen sestavit slovo, vrátí všichni svá písmena zpět a po zamíchání si opět každý vezme 8 nových písmen. První hráč, který složí ze svých písmen slovo, je vyloží na šachovnici herního plánu. Hráč musí dobře zvážit, kam vzniklé slovo umístí, aby získal co největší bodové ohodnocení (**první slovo nemusí být vyloženo doprostřed plánu**). Slovo musí být vyloženo tak, aby se dalo číst vodorovně (zleva doprava), nebo svisle (shora dolů). Jiné možnosti nejsou přípustné. Orientace herního plánu je vždy k začínajícímu hráči. Hráč ukončí svůj tah tím, že spočítá a oznámí své dosažené body (viz kapitola bodování). Pak si vezme ze sáčku tolik písmen, kolik jich právě vyložil. Znamená to, že ve svém stojánku musí mít vždy 8 písmen. Poté pokračuje ve hře další hráč. Ten buď vyloží na herní plán vlastní slovo, nebo vytvoří slovo přiložením jednotlivých písmen k již vyloženým slovům. Písmena opět může přikládat jen ve vodorovném nebo svislém směru. Je-li v cestě jiné slovo, pak písmeno v překřížení musí být shodné pro obě slova, podobně jako v křížovce. Hráč dostane plný počet bodů za slovo nebo slova, která nově vytvoří či dotvoří při svém tahu. Počítají se mu tedy i hodnoty písmen již dříve vyložených, pokud jsou součástí jeho nové úpravy slova.

TAH HRÁČE

V rámci svého tahu má hráč 60 sekund na umístění písmen na hrací plán, pokud to v daném limitu nestihne, jeho tah propadá (nemá ani možnost výměny písmen) a pokračuje další hráč.

Všechna nově položená písmena musí ležet ve stejném řádku nebo sloupci a nesmí mezi nimi být mezera, tj. musí existovat slovo, na kterém se všechny podílejí. Na plánu nesmí být dvakrát vyloženo jedno slovo ve stejném tvaru. Písmeno CH je tvořeno samostatnou kartičkou, nelze jej vytvořit položením písmen C a H vedle sebe.

Slova lze tvořit těmito způsoby:

- vytvořením celého nového slova tak, že slovo nenavazuje na žádné z vyložených slov

- přiložením nového slova do pravého úhlu ke slovu již vyloženému tak, že nové slovo obsahuje jedno z písmen slova již vyloženého, případně takto kříží více slov nebo tím doplní i jiné slovo nebo slova
- vyložením nového slova těsně ke slovu (slovům) již vyloženému (vyloženým), doplněná písmena musí původní slovo (slova) modifikovat, tak aby dávalo (dávali) význam
- přidáním jednoho nebo více písmen ke slovu již vyloženému (i z obou stran téhož slova), přičemž i v tomto případě je možné, že tím hráč modifikuje jiné již ležící slovo (slova), stále však platí, že na konci tahu musejí všechna slova dávat význam

V jednom tahu lze tedy vyložit nebo doplnit jedno slovo. Pokud se při tom doplní i jiné slovo (slova), počítá (počítají) se hráči také. Všechna písmena ležící vodorovně nebo svisle vedle sebe na plánu musejí stále dávat význam. S žádným písmenem nesmí být hnuto, bylo-li již vyloženo.

Považují-li spoluhráči některé nově vzniklé slovo za nepřipustné, mohou ho zpochybnit před zahájením tahu dalšího hráče. V tom případě rozhodčí provede kontrolu (může využít slovníku) a určí, zda slovo může být použito. Pokud je jedno z právě vytvořených slov uznáno za neplatné podle níže uvedených pravidel, má hráč nárok na jednu opravu, do 15 sekund může na hrací plochu vyskládat jiné slovo. V případě, že ani toto není uznáno, bere si svá písmena zpět a jeho tah propadá (nemá ani možnost výměny písmen).

JOKER

Kartiček označených jako „Joker“ (v některých verzích prázdná kartička) může být použito náhradou za jakékoli písmeno. Použije-li hráč „Joker“, musí oznámit, které písmeno představuje (rozhodčí si poznamená). V průběhu další hry již nelze jeho význam měnit. „Joker“ může představovat pouze písmena vyskytující se ve hře (není možné jej použít jako „Q“, „W“ popř. jiné).

DALŠÍ HERNÍ SITUACE

Hráč se kdykoli během hry může vzdát svého tahu. Poté pokračuje hráč, který je na tahu. Hráč může kdykoli využít svůj tah k tomu, že místo vyložení vymění několik nebo všechna svá písmena za nová. Hráč určí, kolik písmen chce vrátit do sáčku. Po vložení písmen do sáčku písmena promíchá a vezme si nová písmena. Ze sáčku si vytáhne tolik písmen, kolik jich do sáčku vložil. Pak čeká, až na něj znovu přijde řada.

BODOVÁNÍ

Po vyložení nebo doplnění slova si hráč zapíše body do záznamové tabulky. Bodová hodnota každého písmene je označena číslem v pravém dolním rohu. „Joker“ nemá žádnou hodnotu. Body získané při každém tahu jsou rovny součtu bodových hodnot všech písmen dohromady a to v každém nově vytvořeném nebo modifikovaném slově. K tomuto součtu se připočítávají prémiové hodnoty, které vyplývají z umístění slova v prémiových polích. Hodnotu prémiového pole si hráč nepočítá z polí, která jsou pod písmeny, která byla vyložena před jeho tahem. Prémiová pole jsou na herním plánu zvýrazněna: světle červené pole zdvojnásobí hodnotu písmene, tmavší pole ztrojnásobí hodnotu písmene, světle zelené pole zdvojnásobí hodnotu slova, tmavší pole ztrojnásobí hodnotu slova. Prémiové pole násobí hodnotu písmen nebo slov tehdy, je-li na něm umístěno písmeno vytvořeného slova. Setká-li se prémie písmen se slovní premií, pak ještě před násobením bodové hodnoty slova je zvýšena bodová hodnota písmen. Je-li slovo vyloženo tak, že pokrývá dvě prémiová pole slov, pak bodovou hodnotu slova násobíte např. dvěma a pak ještě jednou dvěma. Jsou-li při jednom tahu vytvořena (modifikována) dvě nebo více slov, započítává se každé. Společné nově vyložené písmeno se započítává samostatně pro každé slovo i s prémiovou hodnotou. Hráč, který vyloží všech svých 8 písmen v jednom tahu, získává mimořádnou prémii 50 bodů navíc k regulárnímu součtu bodů (tato prémie není násobena žádným prémiovým polem). Pokud je na prémiové pole, jež násobí hodnotu slova, umístěn „Joker“, součet slova se zdvoj- či ztrojnásobí přestože „Joker“ nemá žádnou hodnotu.

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, jsou-li vybrána všechna písmenka ze sáčku a jeden z hráčů vyčerpá všechna svá písmenka ze stojánku nebo žádný z hráčů již nemůže vytvořit nové slovo (probíhají kola, dokud v jednom kole neřeknou všichni hráči „dál“). Po ukončení hry se hráčům sníží celkové skóre o bodovou hodnotu písmen, která jim ještě zůstala v zásobě. Vyhrává ten hráč, který po závěrečném počítání dosáhl nejvyšší bodové hodnoty.

POVOLENÁ SLOVA

Přípustná slova a jejich tvary vycházejí z pravidel České asociace Scrabblu (<http://scrabble.hrejsi.cz/pravidla/pripustnost-slov>), ta však byla značně zjednodušena.

Minimální délka vyloženého slova jsou dvě písmena. Je možné tvořit všechny druhy slov (vyjma slov v části Nepřípustná slova viz níže), která jsou uvedena jako heslo ve Slovníku spisovného jazyka českého (dále SSJČ, kontrola dle online slovníku na <http://ssjc.ujc.cas.cz>). Od přípustných heslových slov lze tvořit další tvary podle platných mluvnických zásad jazyka českého (skloňováním, stupňováním, časováním, odvozováním), přípustné tvary jsou uvedeny v části Přípustné tvary slov. Ověření správnosti tvaru se ověřuje podle platné mluvnické zásady jazyka českého (kontrolu dle prirucka.ujc.cas.cz, dále příručka). U tvarů, správně vytvořených podle výše uvedených zásad, se neověřuje jejich smysluplnost a správnost z hlediska významového (např. „ženatá, vdaný, zrňme, voň“ jsou tvary přípustné).

Přípustné ohýbání slov [příklady]

- **Podstatná jména**
 - 1. pády jednotného i množného čísla všech rodů [auto, auta].
- **Přídavná jména**
 - 1. pády jednotného i množného čísla všech rodů [zelený, zelená, zelené, zelení].
 - 2. a 3. stupeň [zelený, zelenější, nejzelenější] – kontrola dle příručky.
- **Zájmena**
 - 1. pád čísla jednotného i množného všech rodů a druhů.
- **Číslovky**
 - 1. pád čísla jednotného i množného všech rodů a druhů.
- **Slovesa** (zvrátaná bez částice „se“, „sí“)
 - **Zjednodušeně** – uznávají se všechny tvary sloves uvedené v příručce kromě přechodníků.
 - **Podrobně:**
 - Infinitiv v obou tvarech („-t/-ti“ nebo „-ct/-ci“) [nést i nésti, říct i říci].
 - 1-3. osoba jednotného i množného čísla přítomného i budoucího času, včetně všech zakončení hovorových a knižních (pokud dané sloveso patří ke vzoru, u něhož jsou tato zakončení uvedena v SSJČ nebo příručce) [nesu, neseš, nese, nesem(e), nesete, nesou; ponesu, poneseš, ponese, ponese(m), ponese(m), ponese(m)].
 - Příčestí činné (minulý čas) v jednotném i množném čísle všech rodů [nesl, nesla, neslo, nesli, nesly]. Nepřípustné je vynechávání koncového „-l“ v mužském rodě jednotného čísla [„fouk“ namísto přípustného „foukl“].
 - Příčestí trpné v jednotném i množném čísle všech rodů přechodných [nesen, nesena, neseno, neseni, neseny].
 - Rozkazovací způsob [nes, nesme, neste, ponese, ponese(m), ponese(m)].
- **Příslowce**
 - 1., 2. a 3. stupeň [zeleně, zeleněji, nejzeleněji].
- **Předložky**
- **Spojky**
- **Částice**

Přípustné tvoření slov – slovo nemusí být v SSJČ [příklad]

- **Podstatná jména slovesná** z (existujícího) příčestí trpného [dělání, bytí] – v příručce jako verbální substantivum.
- **Jmenné tvary**, jsou-li uvedeny alespoň v jednom tvaru u příslušného příd. jména v SSJČ [šťasten, šťastna, šťastno].
- **Záporné tvary** pouze, jsou-li přímo uvedeny alespoň v jednom rodě jako heslo v SSJČ [nevelký, nevelká, nevelké].
- **Přídavná jména individuálně přivlastňovací** pouze ta, jež jsou uvedena v SSJČ jako možný tvar příslušného podst. jména [matčin].
- **Přídavná jména slovesná** z přechodníku přítomného nedokonavých sloves – pouze to co je jako heslo v SSJČ [tvořící – ano, dělající – ne].
- **Záporné tvary sloves** od sloves uvedených v SSJČ, pokud není záporný tvar tvořen nepravidelně [je - není].

Nepřípustná slova [příklad]

- **Citoslovce** [prrr, tú, hó].
- **Zkratky** [aj., apod., atd., např.].
- **Značky** [km, hl].
- **Slova obsahující velké písmeno** [Afrika, Josef, eBanka].
- **Přídavná jména** odvozená od místních názvů [ostravská].
- **Výrazy, obsahující jiné znaky než písmena** [chceš-li].
- **Nesamostatná slova** – část složených slov [mikro-].
- **Víceslovné výrazy** [big beat, na základě hesla „big beat“ není přípustné ani „big“, ani „beat“].
- **Zkrácené tvary odvozených slov** [např. zkrácený tvar slova „jsi“, byls, anebos, tys, žes].