

Zasady gry - <http://www.pfs.org.pl/regulaminy.php>

#### Uwagi:

Zgodnie z poleceniem akceptowane są tylko wyrazy składające się z maksymalnie pięciu liter oraz nie występują premiowane pola.

#### Instrukcja gry

1. Rozpoczęcie gry  
Użytkownik zaczyna grę od ustalenia ilości graczy ( Ilość graczy 2-4).  
Następnie należy wprowadzić nazwy graczy, aby graczem sterował komputer należy jego nazwę zacząć od ciągu liter „bot” (Wielkość liter w ciągu „bot” nie ma znaczenia)
2. Kto zaczyna  
Każdy gracz dostaje losową literę z zestawu. Gracz, który ma literę najbliższą początkowi alfabetu, będzie zaczynać. Wyniki losowania są pokazywane.
3. Ułożenie pierwszego wyrazu  
Warunki muszą być spełnione: Gracz posiada litery niezbędne do utworzenia wyrazu oraz jedna z liter znajduje się na środku planszy (Pole - H, 8)  
Podczas swojego ruchu gracz zostanie zapytany jaki ruch chce wykonać:  
1 – wymiana liter, 2 – ułożenie wyrazu, 3 – przeczekanie tury  
1 – gracz podaje pojedynczo indeksy liter, które chce wymienić (indeksy liter zostaną przedtem pokazane). Aby zakończyć wpisuje „0”  
2 – gracz wpisuje wyraz jaki chce utworzyć, następnie wybiera czy jest to wyraz pionowy(1) czy poziomy(2). Następnie podaje miejsce na planszy w którym wyraz się zaczyna. Kolumna(1-15), Wiersz(A-O). W przypadku niepoprawnych danych lub próby dodania wyrazu w niewłaściwy sposób zostanie przekazany jaki błąd gracz popełnił oraz ruch zacznie się od początku.  
3 – zaczęcie ruchu kolejnego gracza
4. Układanie kolejnych wyrazów  
Warunki muszą być spełnione: Wyraz łączy się z co najmniej jedną płytką na planszy i nowe litery potrzebne do przedłużenia/utworzenia nowego słowa muszą znajdować się na stojaku gracza.  
Przebieg ruchu jest taki sam jak opisany w punkcie 3.  
W przypadku niepoprawnych danych lub próby dodania wyrazu w niewłaściwy sposób zostanie pokazane jaki błąd gracz popełnił oraz ruch zacznie się od początku
5. Gra kończy się, gdy każdy z graczy pominie ruch dwa razy z rzędu lub jeden z graczy wykorzysta wszystkie litery.  
Po zsumowaniu wszystkich punktów wynik każdego gracza zmniejsza się o sumę punktów widniejących na płytkach pozostających na jego stojaku, a jeżeli jeden z graczy wykorzystał wszystkie płytki, jego wynik zwiększa się o sumę niewykorzystanych płytek wszystkich pozostałych uczestników gry.  
Gra kończy się pokazaniem końcowego stanu planszy, wyrazów jakie każdy gracz ułożył oraz sumą punktów zdobytą przez każdego gracza. Wygrywa gracz z największą ilością punktów.