

# Hangman (game)

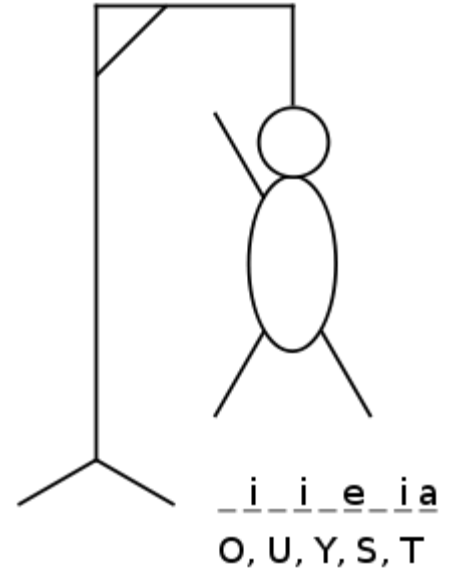
The word to guess is represented by a row of dashes, giving the number of letters, numbers and category. If the guessing player suggests a letter or number which occurs in the word, the other player writes it in all its correct positions. If the suggested letter or number does not occur in the word, the other player draws one element of the hanged man stick figure as a tally mark. The game is over when:

- The guessing player completes the word, or guesses the whole word correctly
- The other player completes the diagram:

This diagram is, in fact, designed to look like a hanging man. Although debates have arisen about the questionable taste of this picture,<sup>[2]</sup> it is still in use today. A common alternative for teachers is to draw an apple tree with ten apples, erasing or crossing out the apples as the guesses are used up.

The exact nature of the diagram differs; some players draw the gallows before play and draw parts of the man's body (traditionally the head, then the torso, then the arms and legs one by one). Some players begin with no diagram at all, and drawing the individual elements of the gallows as part of the game, effectively giving the guessing players more chances. The amount of detail on the man can also vary, affecting the number of chances. Many players include a face on the head, either all at once or one feature at a time.

Some modifications to game play to increase difficulty level are sometimes implemented, such as limiting guesses on high-frequency consonants and vowels. Another alternative is to give the definition of the word. This can be used to facilitate the learning of a foreign language.



# Algojo (game)

Kata menebak diwakili oleh deretan tanda hubung, memberikan jumlah huruf, angka dan kategori. Jika pemain menebak menunjukkan huruf atau angka yang terjadi dalam kata, pemain lain menulis dalam semua posisi yang benar. Jika huruf atau angka yang disarankan tidak terjadi dalam kata, pemain lain menarik salah satu elemen dari digantung pria tongkat tokoh sebagai tanda penghitungan. Permainan berakhir jika:

- Pemain menebak melengkapi kata , atau menebak seluruh kata dengan benar
- Para pemain lain melengkapi diagram :

Diagram ini , pada kenyataannya , yang dirancang untuk terlihat seperti seorang pria tergantung . Meskipun perdebatan telah muncul tentang rasa dipertanyakan gambar ini , [ 2 ] itu masih digunakan sampai sekarang . Sebuah alternatif umum untuk guru adalah untuk menarik pohon apel dengan sepuluh apel, menghapus atau mencoret apel sebagai menebak habis .

Sifat dari diagram berbeda , beberapa pemain menarik tiang gantungan sebelum bermain dan menggambar bagian tubuh manusia ( tradisional kepala , maka batang tubuh , maka pada lengan dan kaki satu per satu ) . Beberapa pemain mulai dengan diagram tidak sama sekali, dan menggambar elemen individu dari tiang gantungan sebagai bagian dari permainan , efektif memberikan pemain menebak lebih banyak kesempatan . Jumlah detail pada pria juga dapat bervariasi , yang mempengaruhi sejumlah peluang . Banyak pemain termasuk wajah di kepala , baik sekaligus atau satu fitur pada suatu waktu .

Beberapa modifikasi untuk bermain game untuk meningkatkan tingkat kesulitan kadang-kadang dilaksanakan , seperti membatasi menebak pada konsonan frekuensi tinggi dan vokal . Alternatif lain adalah dengan memberikan definisi kata . Hal ini dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa asing .