

Автор игры
Юрий Давыдов

СЛОВО за СЛОВО ЗАМЕС

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ

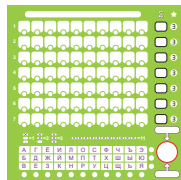
6 КУБИКОВ С БУКВАМИ



ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ



БЛОКНОТ



6 КАРАНДАШЕЙ



ЦЕЛЬ ИГРЫ



НАЧНЁМ С НАЧАЛА

- Положите **все** кубики и песочные часы на центр стола.
- Выдайте каждому игроку листок из блокнота и карандаш. Блокнот и лишние карандаши уберите в коробку.
- Каждый игрок подписывает свой листок.
- Определите первого игрока: им станет тот, кто быстрее всех назовёт 3 слова на букву «Ф».



ПРИГОТОВЬТЕСЬ К ЗАМЕСУ

Всего в игре 7 раундов, в течение которых игроки будут составлять слова и записывать их на своих листках. Начинает первый игрок, затем от него ход будет передаваться по часовой стрелке.

Итак, первый игрок бросает **все** 6 кубиков и **сразу же** переворачивает песочные часы. С этого момента у **всех** игроков есть 1 минута на то, чтобы придумать **одно** слово, которое содержало бы как можно больше букв из тех, что выпали на кубиках. При этом не обязательно стараться использовать в своём слове все выпавшие буквы, главное, чтобы как **минимум одна из них была**.

Как только кто-то из игроков придумал слово, он **тут же** произносит его вслух и записывает на своём листке в строке, соответствующей текущему раунду. Для всех остальных игроков это означает, что **нельзя повторить это же** слово ни в этом раунде, ни в последующих (т.е. на протяжении всей партии).

ЧТО ПИСАТЬ?

Есть несколько ограничений на то, какие слова писать можно, а какие — нет.



Нарицательные существительные в единственном числе и в именительном падеже.

Слова, в которых **3 и больше** букв.

Слова, в которых **10 и меньше** букв.



Любые другие части речи, кроме существительных: глаголы, прилагательные и т.д.

Аббревиатуры, имена собственные, выдуманные слова, слова во множественном числе, уменьшительно-ласкательные и иностранные.

Повторять слова, уже записанные другими игроками.

Слова, в которых **меньше 3** букв.

Слова, в которых **больше 10** букв.

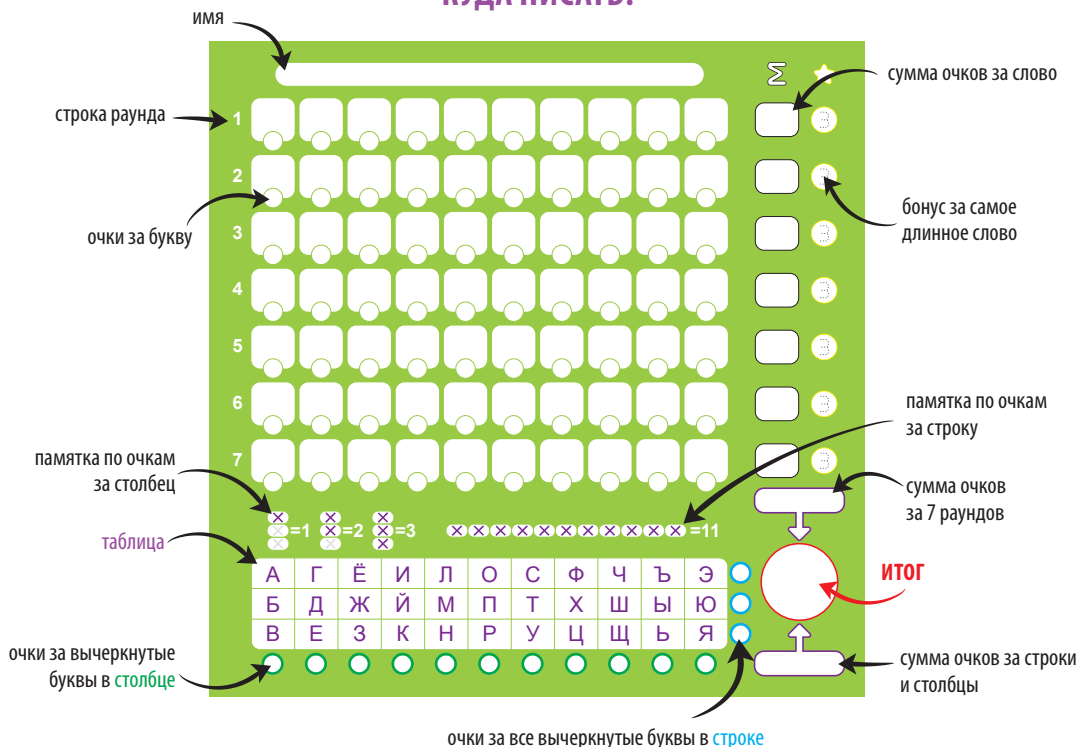


Если игрок начал писать своё слово, но понял, что оно длиннее 10 букв, он может или сократить до производного слова, или заменить его на любое другое (по обычным правилам **И** до того как закончится время).



Игорь написал слово «фантазёрство», но понял, что оно слишком длинное. Он может или сократить его до слова «фантазёр» или «фантазия», или написать любое другое, пока не вышло время. Конечно, сократить до несуществующего «фантазёрст» Игорь не может.

КУДА ПИСАТЬ?



РАУНД!

Раунд заканчивается либо как только закончится время, либо когда все игроки запишут свои слова. После этого игроки проверяют записанные слова друг у друга на предмет грамматических ошибок и исправляют их, если таковые имеются. Затем начинается подсчёт очков.

ПОСЧИТАЕМСЯ

Чем больше букв из тех, что выпали на кубиках, в своём слове использует игрок, тем больше очков получит. На кубиках указано, какая буква сколько очков приносит.



ИГРОК ПОЛУЧАЕТ ОЧКИ

если слово соответствует правилам;

за каждую выпавшую на кубиках букву **И** использованную в слове;

за повтор буквы в слове, если на двух кубиках выпали одинаковые буквы **И** игрок использовал в слове обе.

ИГРОК НЕ ПОЛУЧАЕТ ОЧКИ

если слово **НЕ** соответствует правилам;

за использованную в слове букву, если она в слове повторяется, а на кубиках — нет;

за букву, если она использована в слове неверно — т.е. допущена грамматическая ошибка;

если в слове не использовано ни одной буквы из тех, что выпали на кубиках;

если время истекло, а игрок не успел написать слово.

Тот игрок, который в этом раунде написал самое длинное слово, получает **3 бонусных** очка и обводит цифру 3 в крайнем правом столбце своего листка. Если таких игроков было несколько, то все они получают бонусные очки.

Теперь все игроки вычёркивают в таблице **все** буквы, из которых **состояло слово**. Это делается для того, чтобы получить дополнительные очки в конце игры. Буквы, из которых состоят слова, можно использовать в словах на протяжении всей игры сколько угодно, а вот вычеркнуть в таблице — **только один раз** за всю партию.

После того как все вычеркнули буквы на своих планшетах, начинается новый раунд. Теперь все кубики будет бросать игрок, сидящий слева от предыдущего.

ЕСТЬ ПРИМЕР!

На кубиках выпали буквы: **У**, **Х**, **М**, **Й**, **Н**, **У**.



ОЛЕГ

Σ ★

1

М

У

Н

Д

Ш

Т

У

К

11

⋮

332 3

ГЛЕБ

Σ ★

1

М

У

Х

О

Б

О

Й

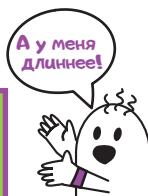
К

А

15

3

335 4



ИГОРЬ

Σ ★

1

Х

У

Р

М

А

11

⋮

53 3

Олег считает очки: **М** – 3, **У** – 3, **Н** – 2, **У** – 3. Буква **У** приносит очки дважды, потому что выпала на двух кубиках и обе буквы были использованы в слове. Олег набрал 11 очков – отличный результат! Олег вычёркивает в таблице буквы: **М**, **У**, **Н**, **Д**, **Ш**, **Т**, **К**.



А	Г	Ё	И	Л	О	С	Ф	Ч	Ъ	Э
Б	Д	Ж	Й	М	П	Т	Х	Ш	Ы	Ю
В	Е	З	К	Н	Р	У	Ц	Щ	Ь	Я

Глеб считает очки: **М** – 3, **У** – 3, **Х** – 5, **Й** – 4. Буква **У** считается только 1 раз, т.к. хоть и повторяется на кубиках, но в слове использована лишь 1 раз. Глеб набрал 15 очков + 3 за самое длинное слово (9 букв!) – супер! Глеб вычёркивает в таблице буквы: **М, У, Х, О, Б, Й, К, А.**

А	Г	Ё	И	Л	О	С	Ф	Ч	Ъ	Э
Б	Д	Ж	Й	М	П	Т	Х	Ш	Ы	Ю
В	Е	З	К	Н	Р	У	Ц	Щ	Ь	Я



Игорь считает очки: **Х** – 5, **У** – 3, **М** – 3. Буква **У**, как и в слове Глеба, тоже считается 1 раз. У Игоря хоть и короче слово, но тоже приносит 11 очков – замечательно! Глеб вычёркивает буквы: **Х, У, Р, М, А.**



А	Г	Ё	И	Л	О	С	Ф	Ч	Ъ	Э
Б	Д	Ж	Й	М	П	Т	Х	Ш	Ы	Ю
В	Е	З	К	Н	Р	У	Ц	Щ	Ь	Я

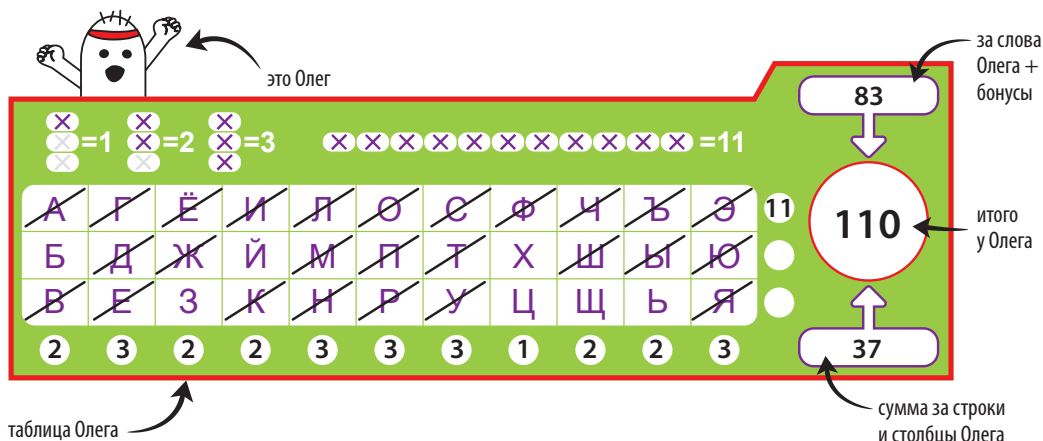
7 РАУНДОВ СПУСТЯ

Наступает конец игры и игроки подсчитывают, сколько очков они набрали за всю партию. Сначала посчитайте сумму очков за каждый раунд и прибавьте к ним все набранные **бонусные очки** за самые длинные слова.

Затем переходите к таблице: посчитайте, сколько очков удалось набрать за вычеркнутые буквы **в каждом столбце**: если вычеркнута только одна буква – получите 1 очко, если 2 буквы – 2 очка, 3 буквы – 3 очка. Если ни одной буквы в столбце вычеркнуть не удалось, то этот столбец очков не приносит. Запишите результат под каждым столбцом.

Теперь проверьте, удалось ли вычеркнуть **все буквы в строке**. Если да, получите 11 очков за каждую такую строку, если нет – очки за строку не начисляются.

После это сложите все-все-все полученные очки и запишите **итоговый результат** в красный круг на своём листке. Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем, а если таких было несколько – они делят победу.



НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:

Менеджер проекта: Чикулаева Валентина

Графический дизайн: Романова Татьяна

Продюсер: Комаров Константин

Общее руководство: Панов Евгений

Автор благодарит за помощь и поддержку

Викторию Давыдову, Рустама Маликова, Григора Аракеляна, семью Кругловых и Чету Няшек.

