

Автор игры:
Мартин Андерсон

СЛОВО за СЛОВО ПРАВИЛА ИГРЫ

8945



СОСТАВ ИГРЫ

Песочные часы



Кубики с буквами – 12 шт.



Специальный кубик

Карточки тем – 56 шт.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Называя слова набрать 50 очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры тщательно перемешайте колоду. Положите ее лицом вниз на центр стола. Возьмите все кубики

и песочные часы и положите их рядом с колодой. Также вам понадобятся бумага и карандаш.

ХОД ИГРЫ

Игра идет несколько раундов. За один раунд игроки делают следующее:

1. Откройте 1 карточку и положите ее на центр стола, так чтобы ее все видели.

2. Бросьте 12 цветных кубиков с буквами. На каждой стороне кубика указана буква, которая должна присутствовать в словах называемых игроками. А также цифры, которые показывают, сколько очков получает игрок за названное слово.

3. Бросьте специальный кубик. Этот кубик показывает какая по счету должна быть буква в называемых словах. Если выпало «1» — буква должна быть первой в называемом слове в этом раунде, если выпало «2» — второй, если выпало «П» — буква должна быть последней в этом слове.

4. Переверните песочные часы. Время пошло, как только время закончится — закончится и раунд.

5. Произнесите слово. Пока идет время в песочных часах, любой игрок должен назвать тему на открытой карточке

и слово, и забрать себе кубик с буквой, использованной в этом слове. Слово должно соответствовать 2 условиям: 1. Слово должно подходить к одной из тем указанных на открытой карточке в этом раунде. 2. Буква, которая указана на кубике, должна находиться в слове там как показывает специальный кубик.

6. Подсчет очков. После того как закончилось время, раунд заканчивается. Игроки подсчитывают очки. Каждый игрок получает столько очков, сколько указано на кубике, на той букве которую он использовал. Плюс дополнительно 1 очко за каждый кубик, если в этом раунде на белом кубике выпало «2». Или дополнительные 2 очка за каждый кубик, если в этом раунде на белом кубике выпало «П». Также игрок, который заберет себе последней из 12 кубиков с буквами, получит дополнительно 3 очка. После того как все очки подсчитаны, запишите очки каждого игрока.

Затем начинается следующий раунд в том же порядке.

Пример раунда:

1. Игроки открыли карточку, на ней написано: «В рюкзаке», «Хрупкое» и «Орех».

2. Бросили 12 кубиков, выпали буквы: «Ы», «Д», «Р», «Б», «И», «О», «О», «Х», «Ж», «Н», «К», «Э».

3. Бросили белый кубик, выпало «2». Значит, игрокам надо будет называть слова, в которых буквы, выпавшие до этого, будут идти вторыми по счету.

4. Игроки перевернули часы.

5. Игроки начинают называть слова которые подходят к одной из тем и у которых, вторые буквы в этих словах выпали на кубиках. Один из игроков сказал «хрупкое» — «бОкал», и забрал себе кубик на котором написано «О». Другой игрок сказал «в рюкзаке» — «дЫра» и забрал себе кубик с буквой «Ы». Затем этот

же игрок сказал «в рюкзаке» — «нОски» и забирает себе кубик с буквой «О»...

6. Раунд закончен. Игрок, который забрал себе букву «О», получает 1 очко за саму букву (как указано на кубике) и дополнительно 1 очко, так как в этом раунде на белом кубике выпало «2» и все игроки называли слова, в которых выпавшие буквы были 2-ой. Итого этот игрок записывает себе 2 очка. Другой игрок, который забрал себе буквы «Ы» и «О» получает, 4 очка за букву «Ы», 1 очко за букву «О» и 2 (1+1) очка за буквы в этом раунде за специальный кубик. Итого этот игрок записывает себе 7 очков.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только при подсчете очков выясняется, что один из игроков набрал 50 очков. Если несколько игроков набирают 50 и более очков, выигрывает тот, кто набрал очков больше.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

При желании вы можете упростить или усложнить игру. Варианты приведены ниже.

Обговорите их со всеми участниками до начала игры.

1. Без специального кубика. Вариант игры без специального кубика упрощает игру. В этом случае все раунды будут проходить так, как будто на специальном кубике выпало «1». То есть выпавшая на кубиках буква должна стоять в называемых игроками словах первой.

2. Упрощенная цифра «2». В этом случае при выпадении цифры «2» надо будет называть слова, в которых выпавшая на кубиках буква стоит в середине. (Первое и последнее место — нельзя). В этом варианте без специального кубика не обойтись.

3. Другое количество баллов. Вы можете договориться играть до другого количества баллов. К примеру,

для варианта игры «Без специального кубика» для определения победителя рекомендуется выбрать меньшее количество баллов — 30.

4. Фиксированная тема. Это вариант для продвинутых игроков. Определите первого игрока. В первом раунде этот игрок будет открывать карточку. Перед тем как открыть её, он называет цифру от 1 до 3. Затем игрок открывает карточку, и, в соответствии с названной цифрой, озвучивает тему на весь раунд. В следующем раунде, игрок, сидящий слева от первого, называет цифру от 1 до 3 и открывает карточку и т.д.

5. Детский вариант. В этом варианте игры вам не понадобятся карточки с темами. Слова можно называть на любую тему. Этот вариант исключает вариант «Фиксированная тема». Но вы легко можете совместить его с вариантом «без белого кубика».