

ШЕВЕЛИ ИЗВИЛИНОЙ

Комплектация:

110 карт, 6 фишек, игровое поле, правила.

Виды карт:



Карта с одной буквой позволяет использовать только указанную букву.



Карта с разными буквами позволяет выбрать только одну из указанных букв, которая не меняется на протяжении составления слова.



Карта Алфавит позволяет выбрать любую букву. Используя эту карту, назовите нужную букву. Она не меняется на протяжении составления слова.



Карты с буквами Её, Ы, Ъ позволяют выбрать букву Е или Ё, И или Ы, Ъ или Ь, которая не меняется на протяжении составления слова.



Пример выкладки слова показан далее на слове «МУХА».

ИГРА 1:

ЦЕЛЬ ИГРЫ - проявляя эрудицию, прийти на клетку «ШИ» первым!

Начало:

Выберите себе фишки и разместите их на поле на клетке «Ъ Ж Х Ю Ы Я». Перемешайте колоду и раздайте по 6 карт каждому игроку. Колоду положите на стол рубашкой вверх, чтобы всем было удобно до нее дотянуться, а верхнюю карту колоды откройте и положите рядом, с этой буквы будет начинаться первое слово. Если открылась карта «Алфавит» или карта с буквой, с которой нельзя начать слово (например, буквы «Ъ/Ь» и пр.), то уберите ее обратно в колоду и откройте другую карту. Если открылась карта с двумя буквами, то выбирайте любую (она будет первой буквой слова) и начинайте игру с игрока, после сдающего и далее по очереди по часовой стрелке.

Обязательно договоритесь, какие слова можно составлять. Рекомендует вам использовать существительные нарицательные в единственном числе (например: окно, стол, и пр.), а также слова во множественном числе, если иначе они не употребляются (например: ножницы, сани и пр.).

Ход игры:

В свой ход можно класть только одну карту (если не указано иного) и только таким образом, чтобы в дальнейшем получилось слово.

Например, в начале игры открыта буква «М», игрок кладет карту с буквой «У», имея ввиду слово «МУ». Следующий игрок, на получившуюся из карт комбинацию «МУ», кладет карту с буквой «Х», подразумевая слово «МУХОБОЙКА». Следующий же игрок, на комбинацию из карт «МУХ», кладет карту с буквой «А», тем самым составляя слово «МУХА», и объявляет об этом. Игрок, составивший слово, делает

ход своей фишкой по полю на столько клеток, сколько букв в этом слове. В данном примере («МУХА») на 4 клетки. Далее, последняя буква составленного слова остается на столе (в примере - буква «А»), с нее будет начинаться новое слово, остальные карты сбрасываются.

Побеждает тот, кто первым придет на клетку «ШИ»!

Правила:

- Если из карт на руках вы не можете сделать ход, возьмите одну карту из колоды. Если она подходит, можете сходить ей, если нет, пропустите ход.
- На руках нельзя иметь больше 10 карт. Если, имея 10 карт, вы не можете сделать ход, сбросьте любую карту и возьмите новую из колоды. Если она подходит, можете сходить ей, если нет, пропустите ход. Если вы попадете на клетку с заданием взять карты, возьмите их из колоды. Если у вас получилось более 10 карт на руках, сбросьте лишние.
- Если после составления слова остается буква, с которой нельзя начать слово, то на столе остается карта с предпоследней буквой. Например, слово «НОЧЬ» заканчивается на «Ь», с нее нельзя начинать слово, значит, оставьте букву «Ч», а остальные сбросьте.
- Если у вас закончились карты во время игры, то просто возьмите 6 карт в свой ход и играйте дальше.
- Следуйте заданиям, указанным на клетках.
- Задания выполняются только игроками, стоящими на этих клетках, кроме клеток «ЕДА», «ГОРОДА» и «ИМЕНА».
- Клетки «ЕДА», «ГОРОДА», «ИМЕНА» позволяют всем игрокам составлять слово на эти темы, но только до тех пор, пока кто-то находится на данных клетках. Клетка «ЕДА»



дает возможность составлять названия блюд и напитков, «ГОРОДА» – названия городов, а «ИМЕНА» – имена людей.

- Если вы попали на клетку «поменяться местами с игроком позади всех», а вы и есть этот игрок, то сделайте ход на 2 клетки назад.
- Попав на клетку "+- "карты", возьмите или сбросьте указанное количество карт.
- Попав на клетку "+- "клетки", переместите фишку вперед или назад на указанное количество клеток.
- Если игроки заметили, что составляется несуществующее слово (например, «НОФЕЛЕТ») или с орфографической ошибкой (например, «РОЩЯ» вместо «РОЩА»), они забирают свои карты обратно до тех букв/буквы, из которых можно продолжить составление слова.
- Если один из игроков составляет слово, которое другие игроки не знают, при этом не уточняя, существует ли оно и как правильно пишется (скрывает слово), а игроки, в свою очередь пропускают ход, набирая карты, и, в итоге, слово оказывается неверным, игрок, составивший это слово, забирает обратно свои карты со стола и делает ход на 3 клетки назад. Это правило действует, даже если слово составлено не полностью.

Пример 1:

Игроки разыграли карты, получив комбинацию «НОФЕ». Заметив, что таким образом нельзя составить слово, игроки забирают принадлежащие им карты до комбинации «НО», т.к. из такого набора букв можно составить слово, например, «НОЧЬ». Игра продолжается с игрока, положившего карту с буквой «Ф», он должен положить букву, которая позволит продолжить составление слова, например, «Ч». Если подходящей карты нет, см. правила выше.

Пример 2:

Игроки разыграли карты так, что один из

игроков составил слово «НОФЕЛЕТ». Заметив, что такого слова не существует, игроки забирают принадлежащие им карты до комбинации «НО», т.к. из такого набора букв можно составить слово, к примеру, «НОРА». Игра продолжается с игрока, положившего карту с буквой «Ф», он должен положить букву, которая позволит продолжить составление слова, например, «Р». Если подходящей карты нет, см. правила выше.

Пример 3:

Игроки разыграли карты так, что один из игроков составил слово «РОЩЯ». Заметив, что слово составлено с ошибкой, игрок, положивший букву «Я», забирает ее обратно, и должен положить правильную букву, в данном случае «А». Если подходящей карты нет, см. правила выше.

ИГРА 2:

ЦЕЛЬ ИГРЫ – составляя слова, захватить как можно больше карт!

Начало:

Отложите поле и фишки в сторону, здесь они вам не понадобятся. Перемешайте колоду и раздайте карты согласно таблице:

6 игроков	5 игроков	4 игрока	3 игрока	2 игрока
18 карт каждому	21 карта каждому	27 карт каждому	36 карт каждому	54 карты каждому

Одна из оставшихся карт кладется в центр стола, с нее будет начинаться первое слово. Остальные откладываются в сторону и в игре не участвуют.

Ход игры:

После объявления о начале игры, игроки одновременно (не по очереди) кладут карты, чтобы

быстрее других составить слово. Игра продолжается до тех пор, пока у одного из игроков не останется карт на руках. Остаться без карт можно только составив (закончив) слово.

Пример выкладки слов показан ранее на слове «МУХА».

Правила:

- Можно класть только одну карту и только таким образом, чтобы в дальнейшем получилось слово.
- Игрок, положивший последнюю букву, тем самым закончив слово, оставляет последнюю карту на столе, а остальные забирает в свой личный сброс. Карты из сброса использовать нельзя.
- Когда кладете карту, произносите букву. Закончив слово, назовите его.
- Если вы кинули карту одновременно с другим/ми игроком/ами, то остается карта, оказавшаяся ниже. Если не можете договориться, решите спор игрой в «Камень-Ножницы-Бумага».
- Если игроки составляют несуществующее слово или слово с ошибкой, то, выяснив это, забирают свои карты (кроме первой, с которой начиналось слово), и составляют слово заново.
- Если, под конец игры, из карт на руках и карт на столе ни у кого не получается составить слово, игра заканчивается, и начинается подсчет захваченных карт из личного сброса, с вычетом тех карт, что остались на руках. Побеждает тот, у кого карт больше.

Благодарим Галину Дрогайцеву за поддержку!

Разработано компанией GAMES Corporation.

© 2015 Все права защищены.

Любое копирование преследуется по закону.
Сделано в России.

www.gamescorporation.ru

GAMES
CORPORATION