

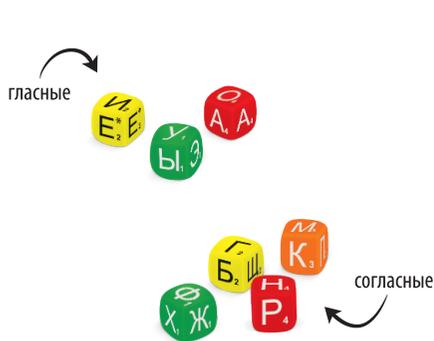
СЛОВО за СЛОВО вечеринка

ПРАВИЛА ИГРЫ

По очереди объясняйте слова товарищам по команде, **не используя** буквы, выпавшие на кубиках. Победит команда, которая к концу игры наберёт наибольшее количество очков.

СОСТАВ ИГРЫ

7 КУБИКОВ С БУКВАМИ



ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ



56 КАРТОЧЕК СО СЛОВАМИ



НАЧНЁМ С НАЧАЛА

- Отсортируйте карточки по оборотам и сложите их в 2 стопки.
- Выберите уровень сложности: будете ли вы играть с темами или без них.
- Выбранную стопку перемешайте и положите на центр стола оборотом вверх, вторую уберите в коробку. Положите на стол **все** кубики и песочные часы.
- Разделитесь на две команды и придумайте обеим названия. (В одной команде может быть на одного игрока больше!)
- Возьмите лист бумаги, ручку и запишите названия команд. Если вас трое, сначала прочтите правила, а затем см. **«Сообразим на троих»**.
- Определите первого игрока: им станет тот, кто быстрее всех назовёт 3 слова на букву «В». Этот игрок становится первым **говорящим**.

ГОВОРЯЩИЙ

Игрок, который будет объяснять слово, называется говорящим, от него ход будет передаваться другой команде. Его задача — объяснить слово **своей** команде и при этом постараться не ошибиться. Участники его команды отгадывают слово, говоря вслух свои версии.

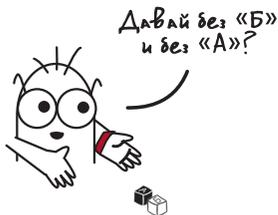
Прежде всего любой **игрок из другой команды** называет цифру от 1 до 6. Затем **говорящий** пошагово выполняет действия:

1. Берёт карточку из стопки и, никому не показывая, смотрит, какое слово соответствует названной цифре. Именно это слово он будет объяснять своей команде.



На карточках с темами у некоторых слов есть **×** — это значит, что говорящий **может отказаться** от этого слова. Новую карточку он не берёт, тот же игрок из команды противников называет другую цифру. Это слово говорящий должен будет объяснить.

2. Выбирает и бросает **два кубика** – один с гласными и один с согласными. Цвет кубика обозначает сложность объяснения: красный – самый сложный, зелёный – самый простой, а цифра на нём – очки. Выпавшие буквы нельзя произносить в ходе объяснения.



Наличие буквы в слове определяется его **написанием**, а не произношением!

Ошибка – когда говорящий произнёс букву, которая **пишется** в этом слове.

Если выпала буква [Е*], говорящий не должен произносить буквы «Е» и «Ё».

На кубиках говорящего выпали буквы [А] и [Р]. Объясняя слово «корова», Глеб сказал «молоко». Ошибок нет: в слове пишется 3 буквы «О», буквы «Р» нет.

На кубиках говорящего выпали буквы [Е*] и [Ш]. Объясняя слово «иголки», Олег сказал «Ёж» и этим допустил 1 ошибку, произнеся букву «Ё».

3. Отдаёт карточку команде оппонентов. Они **молча читают**, какое слово досталось говорящему. Теперь говорящий переворачивает песочные часы, **убирает руки за спину** и начинает объяснять слово.

МОЖНО

Использовать любые части речи и ассоциации, говорить целыми предложениями или словосочетаниями, сказать всё сразу или постепенно добавлять информацию.

НЕЛЬЗЯ

Жестикулировать, указывать на предметы, произносить однокоренные и выдуманные слова, кивать и качать головой.

Задавать вопросы говорящему нельзя!

КОМАНДА ПРОТИВНИКОВ

Задача участников этой команды ловить говорящего на ошибках и получать за это очки. Если кто-то из команды противников услышит, что говорящий...

- ...произнёс слово с буквой на **на одном из кубиков**, он **немедленно** хватается этот кубик и вслух повторяет слово с ошибкой. Раунд продолжается, но кубик (а значит и очки!) становится **схваченным**.
- ...произнёс слово с буквой на **втором кубике**, он **немедленно** хватается этот кубик и вслух повторяет слово с ошибкой — это конец раунда.
- ...произнёс слово с буквой на **уже схваченном** кубике, он **немедленно** повторяет это слово — это конец раунда.
- ...произнёс однокоренное или выдуманное слово, он **немедленно** повторяет его — это конец раунда.

Если ошибка не была замечена сразу же, позже о ней вспомнить нельзя.

Ловить на ошибках нужно немедленно, а не потом! Говорящий не имеет права мешать хватать кубик, зато может стараться не ошибаться.

РАУНД!

Раунд заканчивается **в одном из случаев**:

- 1) команда отгадала слово;
- 2) закончилось время;
- 3) сказано однокоренное или выдуманное слово;
- 4) выпавшая на кубике буква произнесена дважды;
- 5) оба кубика схвачены.



Теперь противники показывают карточку всем игрокам, а затем убирают в сброс. Команды подсчитывают очки за раунд и записывают результаты.

ПОСЧИТАЕМСЯ



КОМАНДА ГОВОРЯЩЕГО



КОМАНДА ПРОТИВНИКОВ

Команда получает очки

Если ошибок не было **И** слово отгадано: столько очков, сколько указано на каждом выбранном кубике и 1 дополнительное очко за отгаданное слово.

Если допущена **ОДНА** ошибка **И** слово отгадано: столько очков, сколько указано на оставшемся кубике и 1 дополнительное очко за отгаданное слово.

За каждый схваченный кубик столько очков, сколько на нём указано.

Команда не получает очки, если:

- слово не отгадано;
- сказано однокоренное или выдуманное слово (если обвинение ложно, команда получает заработанные очки!);
- выпавшая на кубике буква произнесена дважды;
- оба кубика схвачены.

ни одного кубика схватить не удалось.

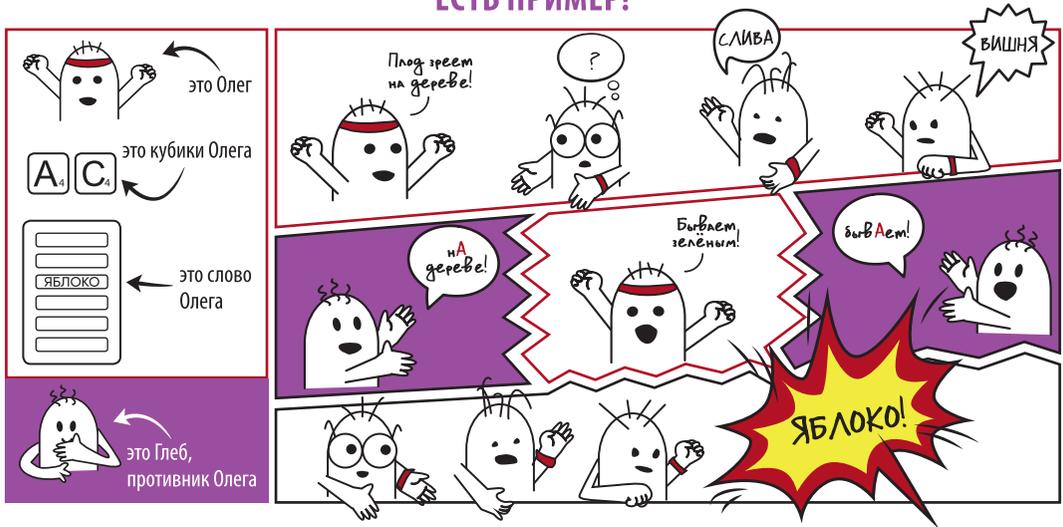
Если в одно и то же время говорящего поймали на **ВТОРОЙ** ошибке (сказано слово с буквой на втором кубике/повтор выпавшей на кубике буквы) **И** его команда отгадала слово

очки не получает.

получает очки за схваченные кубики.

После подсчёта очков начинается следующий раунд: говорящим становится игрок из команды противников, сидящий напротив предыдущего.

ЕСТЬ ПРИМЕР!



Отгадано! Но команда Олега очки не получает, т.к. говорящий дважды произнёс выпавшую на кубике букву и был на этом пойман.

Схвачено! Команда Глеба получает 4 очка за **А** (**повтор буквы очков не приносит**). За **С** никто очки не получает.

Например, Олег так сказал: «Плод, зреет **на** дереве. Много **С**ортов». Глеб поймал его на обеих ошибках, команда слово отгадала. Команда Олега не получает очков, т.к. говорящий ошибся дважды, а команда Глеба – 4 очка за **А** и 4 очка за **С**.

Например, Олег так сказал: «Этот плод от **яблони** рядышком шмяк». Глеб поймал его на однокоренном слове «яблони» – никто очки не получает (команда Глеба не схватила кубик, а Олег сказал однокоренное слово, и не важно, отгадала команда слово или нет). Если Олег не ошибётся, команда получит 4 очка за **А**, 4 очка за **С** и 1 очко за отгаданное слово.

КОГДА ЗАКОНЧИТСЯ ИГРА И КТО ПОБЕДИЛ?

В зависимости от количества участников игра будет длиться определённое количество раундов:

- 4-5 игроков – столько раундов, сколько игроков, при этом каждый игрок должен побывать говорящим дважды (т.е. 8 или 10 раундов).
- 6 игроков и более – столько раундов, сколько игроков.

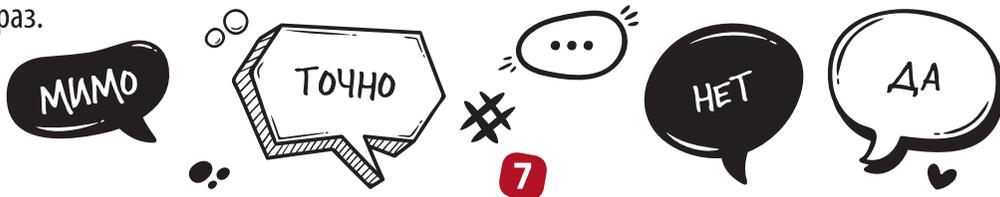
Если игроков нечётное количество: после того как очередь снова дошла до первого игрока, команда, в которой игроков меньше, играет ещё 1 раунд. Говорящим становится любой игрок из этой команды.

Посчитайте, сколько очков набрала каждая команда по итогам всех раундов. Побеждает команда, набравшая больше всех очков. Если количество очков равное, объявляется ничья. (Если очень-очень хотите определить победителя, то каждая команда играет по 1 раунду, говорящих команды выбирают сами.)

А МОЖНО И ПОПРОЩЕ

Игру можно упростить несколькими способами:

- а) Перед началом партии договоритесь, какими словами будете давать своей команде подсказки, насколько они близки к ответу (вне зависимости от того, какие буквы выпали на кубиках). Например: да/нет; холодно/горячо; мимо/точно и т.д.
- б) Используйте карточки с темами – они подскажут из какой категории слово.
- в) Добавьте больше времени: как только закончился песок в часах, переверните их ещё раз.



СООБРАЗИМ НА ТРОИХ?

Игра проходит по обычным правилам, за исключением:

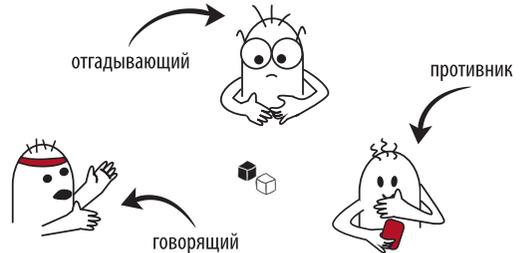
1. Сидящий слева от первого игрока становится **отгадывающим**, а третий игрок – противником.

2. Игра длится 6 раундов (каждый игрок должен побывать в каждой роли дважды).

3. **После 3 раунда меняется направление хода** – первый игрок объясняет слово игроку, сидящему справа (сидящий слева – противник) и т.д.

4. Победные очки записываются **каждому** игроку. Если слово отгадано, **говорящий и отгадывающий** получают **равное** количество очков (начисляются по обычным правилам). Очки за ошибки говорящего получает только противник.

Победителем объявляется игрок, у которого по итогам 6 раундов наибольшее количество очков. Если количество очков равное, объявляется ничья.



НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:

Менеджер проекта: Чикулаева Валентина

Графический дизайн: Романова Татьяна

Продюсер: Комаров Константин

Общее руководство: Панов Евгений

Автор благодарит за помощь и поддержку
Нону Кицмаришвили, Наталью Чопорову
и Андрея Колупаева.



8885



© Zvezda. All rights reserved.