

СОСТАВ ИГРЫ

- 20 карточек с тайными буквами



- 20 карточек с буквами-подсказками



- карточка «Обратный отсчёт»



В игре есть два набора карточек с буквами – русскими (буквы «Б», «В», «Д», «К», «М», «Н», «П», «Р», «С», «Т») и английскими (буквы «С», «D», «F», «H», «L», «M», «N», «R», «S», «T»).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Подготовьте набор карточек с буквами-подсказками.

В одной игре используйте карточки или с русскими, или с английскими буквами.

Используя карточки с английскими буквами, вы можете играть на разных языках.

Возьмите столько карточек с буквами-подсказками, сколько игроков участвует в игре, и добавьте к ним ещё несколько карточек в зависимости от выбранного вами уровня сложности. Оставшиеся карточки положите обратно в коробку.

Выложите подготовленные карточки с буквами-подсказками в центр стола цветной стороной вверх.

Уровни сложности

Уровень сложности зависит от количества дополнительных карточек с буквами, которые вы добавите в игру.

Простой режим: добавьте 1 лишнюю букву.

Средний режим: добавьте 2 лишние буквы.

Сложный режим: добавьте 3 лишние буквы.

Сверхсложный режим: добавьте 4 или 5 букв, но готовьтесь к очень напряжённой и непредсказуемой игре.

2. Подготовьте набор карточек с тайными буквами.

Выберите карточки с теми буквами, которые вы уже выложили в центре стола. Выбранные карточки с тайными буквами перемешайте и раздайте в закрытую каждому участнику по одной карточке. Оставшиеся карточки положите обратно в коробку.

Втайне от других игроков посмотрите полученные карточки.

Не показывайте свою карточку другим игрокам и не подсматривайте карточки, которые не участвуют в игре.

3. Игрок, быстрее других назвавший слово с тремя одинаковыми гласными, ходит первым.

ХОД ИГРЫ ДЛЯ 3–7 УЧАСТНИКОВ

Игроки ходят по очереди, ход передаётся по часовой стрелке.

А. В свой ход игрок должен назвать слово, соблюдая два правила.

- В слове должна обязательно присутствовать тайная буква игрока, а также другие буквы-подсказки.

В вашем слове может быть любое количество букв-подсказок, выложенных в центре стола. Вам выгодно, чтобы их было как можно больше.

- Названное слово должно ассоциироваться со словом предыдущего игрока.

Если ассоциация вызывает споры, объясните вашу идею. У вас всегда есть возможность убедить других участников.

На столе лежат буквы КЛМНТ. Тайная буква Антона «Л», он придумывает слово «Клемантин», используя все 5 букв. Настя говорит «Лимон». И Антон может сделать вывод, что у Насти «М» или «Н»... он с нетерпением ждет её следующего слова.

Б. Перед тем как называть слово, игрок может попытаться раскрыть тайную букву другого игрока.

Игрок называет любого участника и принадлежащую ему букву.

Если буква угадана верно

Игрок, которого проверяли, открывает свою букву, отдаёт её игроку, который его проверял, и выбывает из игры.

Карточка с отгаданной буквой-подсказкой в центре стола переворачивается стороной с чёрной буквой вверх.

Игрок, отгадавший букву, продолжает ход и называет своё слово. Полученную букву он кладёт рядом с собой.

Если буква не угадана

Игрок, назвавший букву, выбывает из игры. Он в закрытую отдаёт свою карточку с тайной буквой игроку, которого проверял.

Игрок, которого проверяли, убирает свою карточку с тайной буквой в коробку, не открывая её. Он продолжает игру с буквой, полученной от проверявшего игрока.

Ход переходит к следующему по часовой стрелке игроку. Он может начать новую цепочку ассоциаций или продолжить предыдущую.

КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Как только в игре остаются два участника, наступает финальная дуэль: игра останавливается и оба финалиста называют предполагаемые тайные буквы своего соперника.

Побеждает игрок, отгадавший букву соперника.

Если оба игрока угадали буквы или одновременно ошиблись, побеждает игрок с наибольшим количеством ранее угаданных букв. Для этого посчитайте карточки, полученные игроками во время партии.

Если и в этом случае выявить победителя не удалось, сыграйте ещё одну партию, записав количество букв, угаданных каждым участником в текущей игре.

ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Игра проходит по основным правилам с некоторыми изменениями.

1. У каждого игрока есть по две попытки угадать тайную букву соперника.
 2. Игра заканчивается, как только будет отгадана буква одного из игроков.
- Советуем вам провести серию игр до 5 угаданных букв.

СЕРИЯ ИГР

Мы предлагаем вам провести серию игр из 3–5 партий.

Игрок, отгадавший букву соперника, получает его карточку с тайной буквой. Даже если игрок выбывает из игры, он сохраняет все ранее полученные им карточки.

В конце партии подсчитайте количество букв, угаданных каждым из игроков, запомните или запишите их количество.

Победит игрок, угадавший наибольшее количество тайных букв по результатам серии игр.

ПРАВИЛА ИГРЫ С КАРТОЧКОЙ «ОБРАТНЫЙ ОТСЧЁТ»

Усложните игру, сделав её ещё более напряжённой и динамичной.

При подготовке к игре положите в центре стола карточку «Обратный

отсчёт» цифрой 5 вверх. В процессе игры, как только ход вернётся к первому игроку, переверните карточку по часовой стрелке так, чтобы наверху оказалась другая цифра: по убыванию 5 – 4 – 3 – 2.

Карточка «Обратный отсчёт» показывает количество букв-подсказок, которые может использовать в своём слове игрок.

Например, в начале хода Антона карточка «Обратный отсчёт» лежит цифрой 4 вверх. Это означает, что Антон может использовать не более 4 букв, из лежащих в центре стола (одна из них обязательно должна быть тайной буквой Антона, 3 другие могут быть любыми).

Если игра не закончилась раньше, карточка «Обратный отсчёт» останавливается на цифре 2 и действует таким образом до конца игры.

S K F G

Эврикс



БУКВЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Как спрятать вашу тайную букву? Добавьте к ней ещё гласных и согласных – и получится слово!

В этой игре вам предстоит вычислить тайные буквы других игроков и одновременно не дать отгадать свою букву. Для этого придумывайте слова с вашей тайной буквой так, чтобы в них повторялись как можно больше других букв. Внимательно следите за словами соперников, ведь победу одержит тот, кто раскроет как можно больше тайн.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вычислить тайные буквы других игроков и не дать отгадать свою букву.