

ЛОВЛЮ НА СЛОВЕ!

ПРАВИЛА ИГРЫ



СМОЖЕТЕ ВСПОМНИТЬ 3 СЛОВА НА ЗАДАННУЮ ТЕМУ? А ПОЙМАТЬ НА СЛОВЕ СОПЕРНИКОВ И ПОМЕШАТЬ ИМ ВЫИГРАТЬ?

Также каждому игроку
понадобится карандаш или ручка

КОМПОНЕНТЫ

- 21 жетон с буквами
- 6 кубиков с символами
- 90 победных кристалликов
- 6 картонных ширм
- 1 песочные часы
- 1 блокнот
- Правила игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок берёт ширму, листок из блокнота, а также карандаш или ручку.

Поставьте ширму перед собой так, чтобы закрыть листок от других игроков. Перемешайте жетоны с буквами и сложите их стопкой на столе буквами вниз. Положите неподалёку кубики и победные кристаллики. В центре стола поставьте песочные часы.

ХОД ИГРЫ

Самый младший игрок начинает игру. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход бросьте одновременно все 6 кубиков. Затем выберите один из выпавших символов и положите кубик с этим символом перед собой на столе. Не поворачивайте кубик до конца раунда. Далее кубик выбирает следующий игрок по часовой стрелке и т. д., пока каждый игрок не выберет по 1 кубику. Если в игре менее 6 участников, уберите оставшиеся кубики в сторону — до конца раунда они вам не понадобятся. Значения символов приведены на ширмах и в конце правил.

После того как все игроки выберут по кубику, переверните верхний жетон с буквой и песочные часы.

Теперь у игроков есть 90 секунд, чтобы записать слова, которые относятся к символу на их кубике и начинаются с буквы на перевёрнутом жетоне. Игроки также могут записывать слова, относящиеся к символам соперников.

СКОЛЬКО СЛОВ МОЖНО ЗАПИСАТЬ?

Для своего символа игрок может записать не более 3 слов. Для символов соперников можно записать столько слов, сколько игроков участвует в партии. Например, при игре вчетвером для символов соперников разрешается записать всего не более 4 слов. Каждый игрок сам решает, записывать слова для одного или нескольких чужих символов.

ПРИМЕР



Лев написал максимальное количество слов для своего символа «Автомобиль» – 3. Для символов трёх других игроков он также записал максимальное количество слов – 4.

ВРЕМЯ ВЫШЛО

Как только в верхней части часов заканчивается песок, снова наступает очередь первого игрока раунда. В свой ход игрок зачитывает только слова, которые он записал для своего символа. Если кто-либо из других игроков записал такие же слова для данного символа, он должен немедленно об этом сказать, и тогда активный игрок должен будет вычеркнуть это слово на своём листке. За это слово игрок очков **не получает**. За каждое слово, которого **нет** у других игроков, активный игрок получает по одному победному кристаллику.

Далее свои слова зачитывает следующий игрок по часовой стрелке и т. д., пока каждый игрок не зачитает слова для выбранного им символа и не получит за них победные кристаллики.

Вы получаете очки только за слова для **своего** символа и только в том случае, если **ни один** из других игроков не записал для вашего символа тех же слов!

ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ

После того как все игроки зачитают свои слова, начинается новый раунд. Первым игроком очередного раунда становится игрок слева от предыдущего первого игрока. Игра продолжается по правилам, описанным в разделе «ХОД ИГРЫ».

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только хотя бы один из игроков соберёт 15 победных кристалликов. Побеждает игрок с наибольшим количеством кристалликов. Если таких игроков несколько, все они объявляются победителями.

СИМВОЛЫ

Предложенная справа расшифровка символов на кубиках – лишь наши рекомендации, вы можете по желанию расширить или сузить приведённые значения.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

В начале раунда сначала переверните жетон с буквой, а затем бросьте кубики. После этого друг за другом по часовой стрелке выберите по одному кубику. Далее игра продолжается по указанному выше правилам.

Также игроки могут выбирать кубики одновременно. Кто первым схватит самый лёгкий, по общему мнению, символ?



РАСШИФРОВКА СИМВОЛОВ



Блюда
из кулинарной книги



Фрукты и овощи



Автозапчасти
и марки автомобилей



Названия
океанов, рек и озёр



Игрушки и названия игр



Предметы одежды,
имена дизайнеров
и марки одежды



Животные



Сладости
и торговые марки
сладостей



Города



Страны



Виды спорта



Профессии



Напитки
и марки напитков



Электроприборы
и их торговые марки



Музыкальные
инструменты, музыканты,
музыкальные группы,
названия песен
и имена исполнителей



Названия фильмов
и телепередач,
имена актёров
и телеведущих



Названия книг
и имена авторов



Растения



настольные игры
стиль жизни



Редактор-переводчик: Кравченко Мария
Вёрстка: Виноградова Татьяна
Особая благодарность выражается Александру Пешкову
и Екатерине Плужниковой.

Автор игры: Хартвиг Якубик
Авторы идеи: Михаэль Кислинг и Вольфганг Крамер

© 2018 HUCH! www.hutter-trade.com



Если вам понравилась эта игра, загляните
на сайт компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте
множество других интересных настольных
игр для взрослых и детей!