

## **EI-2917 Развивающая игрушка «Запас слов» (англ.яз.)**

Игра способствует пополнению словарного запаса, развивает навыки быстрого мышления. Игра подходит для 3-12 игроков.

В наборе

- 300 карт (1800 подсказок)
- 6 фишек
- игровое поле
- кубик

### **Как играть**

**Цель:** первым пройти по всему игровому полю и вернуться обратно на старт. Первый игрок или команда, который первым скажет слово, услышав его определение или «подсказку», имеет право переместить фишку.

### **Подготовка к игре**

- Игроки или команды выбирают красную, оранжевую, фиолетовую или зеленую фишку и помещают ее на старт (!). Синие и желтые части используются только для младших игроков (см. правила ниже).
- Поместите карточки в коробку. Всегда вытягивайте карты с конца коробки и размещайте использованные карты на противоположном конце.
- Решите, какую сторону карт использовать, или предоставьте это решение каждому игроку. На стороне со звездами есть более простые вопросы.
- Игроки бросают кубик. Игрок с самым большим числом вытягивает карту первым.

## **Правила игры**

1. Игрок бросает кубик. Выпавшее число определяет, какую подсказку на карте читать вслух (например, выпало число 5, тогда игрок читает пятую подсказку) и на сколько делений на игровом поле можно переместить фишку в случае правильного ответа.
2. Игроки выкрикивают слово, которое, по их мнению, определяет подсказка. Игроки могут ответить несколько раз. Штрафов за неправильные ответы – нет.
3. Первый игрок или команда, правильно ответившая, продвигается вперед на игровом поле по количеству клеток, выпавших на кубике.
4. Игрок передает коробку с картами по часовой стрелке следующему игроку или команде, чтобы тот вытащил новую карту.
5. Первый игрок или команда, которые вернутся на старт после обхода игрового поля, выигрывает игру. Точное выпадение числа на кубике не требуется.

### **Кто решает, кто выкрикивает первым?**

В индивидуальной игре игрок, который читал подсказку, судит, кто первым ответил правильно. В командной игре товарищи по команде игрока, который читал подсказку, НЕ отвечают, но помогают ему решить, кто первым ответил правильно.

### **«Это нечестно!»**

Если вы сомневаетесь в том, кто первым произнес правильное слово, прочтите еще одну подсказку!

### **«А что, если это ничья?»**

Если два игрока или команды ответили одновременно, другая подсказка читается ТОЛЬКО тем игрокам или командам, кто сыграл вничью. Читающий игрок (в индивидуальной игре) и читающий игрок и его товарищи по команде определяют победителя.

### «Мы сдаемся!»

Если никто не ответил правильно, коробка с карточками передается по часовой стрелке новому игроку, который бросает кубик и читает новую подсказку.

### **Бонусная игра**

Там, где игроки останавливаются на доске, они могут заработать дополнительные возможности для ответа.

### Один на один!

Если игрок или команда останавливается на уже занятом месте, этот игрок или команда бросает вызов другому игроку или команде на этой же клетке «Один на один». Нейтральный игрок вытягивает карту и читает любую подсказку.

- Если пришедший вторым на эту клетку игрок, первым отвечает правильно, то, стоявший на ней игрок, теряет пространство и перемещает свою фишку обратно на клетку, с которой пришел второй игрок.
- Если стоявший на клетке игрок первым отвечает правильно, то пришедший вторым игрок возвращается на клетку, с которой пришел.

*Примечание:* Даже если выбран нейтральный читающий игрок, порядок, в котором следующий игрок или команда становится читателем, остается прежним.

*Полезный совет:* Используйте кубик в качестве маркера, чтобы отметить, откуда произошел ход.

### Цветовая кодировка Один на один!

Если игрок или команда останавливается на клетке, которая соответствует цвету их собственной фишки, они могут вызвать на дуэль любого игрока или команду, опередившим их в игре. Это отличный способ опередить любого или ВСЕХ ваших противников за один раунд. Претендент перемещается в пространство игрока или команды, которой был брошен вызов.

Нейтральный игрок вытягивает карту и читает любую подсказку.

- Если претендент первым отвечает правильно, то лидер уступает место и перемещает свою фишку обратно на клетку, с которой пришел претендент.
- Если лидер первым отвечает правильно, то претендент возвращается на клетку, с которой он пришел.

## **Продвинутая игра**

### Придержите эту мысль

В этой версии игры вы можете ответить только один раз. Если вы скажете неправильный ответ, вы не отвечаете до тех пор, пока не будет прочитана другая подсказка. Так что говорите быстро, но осторожно! Если ваш ответ неверный, вы можете помочь игрокам противника.

### Назовите это слово

Всякий раз, когда выпадает шестерка, игроки или команды соревнуются, чтобы выиграть возможность угадать слово из указанного количества слов в подсказке.

1. Читающий игрок сообщает игрокам количество слов в подсказке (16).
2. Игроки делают ставку на количество слов, за которые, по их мнению, они могут отгадать слово.
3. Игрок или команда, предложившая наименьшее количество слов, получает возможность угадать слово. Только этот игрок или команда может отвечать.
4. Читающий игрок читает только количество слов в подсказке, предложенной игроком или командой (5).
5. Если игрок или команда правильно называет слово, они перемещаются вперед на шесть клеток. Если они ответят неверно, то двигаются на шесть клеток назад.

## **Версия игры для младших игроков (7-9 лет)**

В этой версии игры нет соревнований или цветовых кодировок «Один на один». Кубик не используется.

Игроки перемещают свои фигуры на игровом поле в соответствии с правилами, описанными в Шаге 5 ниже.

## Подготовка к игре

- Добавьте синие и желтые фишки, чтобы разместить больше игроков или команд.
- Дайте бумагу и карандаш каждому игроку или команде.

## Правила игры

1. Родитель или учитель читает верхнюю подсказку со стороны карточек со звездами. На них обычно загаданы более простые слова.
2. Игроки или команды не выкрикивают догадки. Вместо этого они записывают слово, которое, по их мнению, определяет подсказка.

*Примечание:* В зависимости от возраста и опыта игроков, вы может прочитать первую букву загаданного слова.

3. Игроки или команды записывают слово, стараясь определить его как можно лучше и скрывая его от других игроков или команд. В командной игре товарищи по команде могут шептаться друг с другом, чтобы найти ответ и написать его. Игроки в команде по очереди пишут слово.
4. Родитель или учитель проверяет все ответы игроков и их правильное написание.
5. Игроки перемещают свои фигуры в соответствии со следующими правилами:
  - Правильное слово, правильно написанное – переместите фишку на четыре клетки
  - Правильное слово, неправильно написанное – переместите фишку на три клетки
  - Неправильное слово – не двигайте фишку

6. Первый игрок или команда, которые вернутся к старту после обхода игрового поля, выигрывает игру. Если у вас ничья, то игрок или команда, у которых было наименьшее количество орфографических ошибок во время игры, является победителем.



### **Служба Заботы о Клиентах**

Наши специалисты с удовольствием расскажут Вам, как играть с уже приобретенной игрушкой. Мы поможем по максимуму раскрыть потенциал игры и ответим на все интересующие вопросы.

Пишите: [help@LRinfo.ru](mailto:help@LRinfo.ru)

Наш сайт: [LRinfo.ru](http://LRinfo.ru)