



Перекаати- слово

ПРАВИЛА

Об игре

Это весёлая игра в слова для двух команд или двух игроков. Вы будете по очереди придумывать слово на случайную тему и двигать буквы в этом слове в сторону соперника.

Когда вы выталкиваете букву за пределы поля, вы становитесь ближе к победе.

Победит та команда или тот игрок, кто первым вытолкнет пять букв на сторону соперника.



2–12 игроков



От 8 лет



Партия 20 минут



Объясняется за минуту



Очень весёлая



Можно играть в семье



Для вечеринки

Состав:

- Игровое поле.



- 208 карт с темами – всего 416 тем.



- Жетон первой команды.



- Песочные часы на 30 секунд.



- 17 фишек с буквами.



- Правила игры, их вы сейчас читаете.

Подготовка

1. Разделитесь на две команды, можно не поровну.
2. Положите игровое поле между командами. Рядом поставьте песочные часы.
3. Перемешайте все карты с темами и положите рядом с полем любой стороной вверх.
4. Положите фишки с буквами на обозначенные для них места на игровом поле.
5. Первой ходит команда с самым младшим игроком. Дайте этой команде жетон первой команды – он нужен, чтобы все команды сделали одинаковое количество ходов.

Вы готовы играть, попутно читая правила.

Как играть

1 Команда, которая ходит первой, выбирает своего ведущего. Ведущий берёт верхнюю карту темы и читает тему вслух. Затем он переворачивает песочные часы.

Если вы играете с детьми и тема кажется вам сложной или неподходящей, переверните карту и зачитайте тему на другой стороне. Если и она не подходит, поменяйте карту.

2 В своей команде придумайте слово на заданную тему.

Какие слова можно называть

- Ваш ответ на тему должен состоять из одного слова. Например, для темы «Город в России» подойдёт ответ «Краснодар» и не подойдёт «Нижний Новгород».
- Слова должны быть существительными (кроме случаев, когда тема требует назвать другую часть речи), могут быть именами собственными или нарицательными.

ПРОДОЛЖЕНИЕ





- Допускаются слова в множественном числе. Например, для темы «Начинка для пиццы» можно ответить «маслины» – ведь для пиццы мы берём не одну маслину.
- Допускаются многокоренные (сложные) слова, если они пишутся через дефис. Например, можно ответить «Санкт-Петербург». Игнорируйте дефис, когда двигаете буквы.
- Нельзя повторять свои или чужие ответы до конца партии. Будьте оригинальными!
- Темы про профессии и известных личностей иногда сформулированы в мужском роде, это сделано для универсальности карточек. Называть можно и мужчин, и женщин.

3 Если все в команде согласны с выбором слова, ведущий произносит его (после этого нельзя менять слово) и двигает каждую букву, которая есть в этом слове, на один шаг в сторону соперников. Сдвигайте каждую букву столько раз, сколько она появляется в слове.

Важно:

- Если время в песочных часах истекло, команда соперников говорит: «Стоп!» После этого ваша команда не может двигать буквы, даже если вы не успели придумать слово или только начали двигать буквы.
- Когда буква выходит за пределы поля на стороне соперников, она считается выбывшей и больше не участвует в игре. Вы можете составлять слова с этой буквой, но не можете её двигать.

Например: Аня и Боря играют в одной команде, Боря ведущий. Им попадает тема «Что-то сладкое». Боря переворачивает часы, Аня предлагает слово «торт». «Наше слово – торт!» – объявляет Боря и двигает на поле в сторону соперников буквы Т, Р и ещё раз Т. Буквы О на поле нет. Буква Т выходит за пределы поля и с этого момента считается выбывшей. Ещё четыре такие буквы, и Аня с Борей победят!

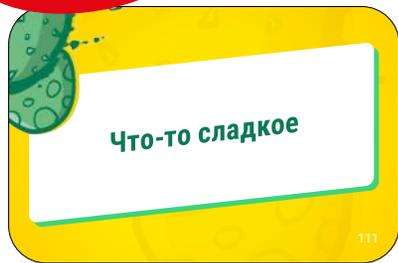


Аня

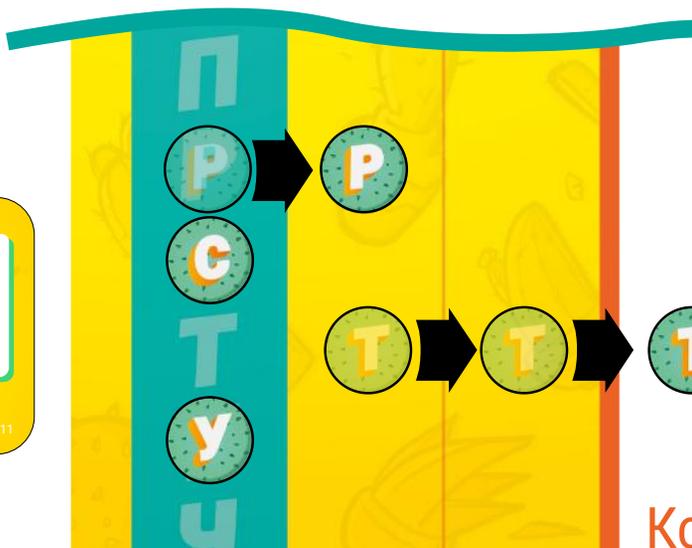


Боря

Торт!



Команда 1



Галя



Ваня

Команда 2



Проверка орфографии

После того как вы переместили свои буквы, команда соперников, если захочет, может проверить по словарю, правильно ли вы «написали» слово (то есть верные ли буквы подвинули).

- Если соперники окажутся правы и найдут у вас ошибку, верните все буквы, которые вы двигали, на их прежнее место (туда, где они были в начале вашего хода). После этого ходят соперники, а ваш ход считается потерянным.
- Если соперники ошиблись и зря вас заподозрили (вы верно подвинули все буквы), то они пропускают ход, а ваша команда ходит снова.

4 Когда вы подвинули буквы или когда закончилось время, ваш ход заканчивается.

5 Передайте ход команде соперников. Они также выбирают ведущего, берут карту темы, переворачивают часы, выбирают слово и двигают буквы на поле.

Каждый ход вы можете менять ведущего в команде, чтобы все побыли в этой роли.

Играйте по очереди, пока на стороне одной из команд не окажется пять выбывших букв.

Конец игры и победа

Убедитесь, что все сыграли одинаковое количество ходов: последней должна ходить команда, у которой нет жетона первой команды.

Побеждает команда, которая вытолкнула за пределы поля пять или больше букв на сторону соперников. Если вышла ничья, то побеждает команда, у которой нет жетона первой команды.

Если в следующей партии вы хотите поиграть подольше, закончите игру, когда наберётся шесть или больше выбывших букв.



Автор игры Джек Дегнан.
Художник Себастьян Бизо.

Локализация игры

Разработка: Анна Половцева, Дмитрий Чупикин,
Анна Давыдова, Павел Коврижкин.

Дизайн и вёрстка Евгений Загатин.

Корректор Ксения Ларина.



МОСИГРА
mosigra.ru



Magellan
mglan.ru



Играть интересно
hobbyworld.ru



scorpionmasque.com

© 2021 Le Scorpion masqué inc. Все права защищены.

© Издание на русском языке. ООО «Магеллан Производство», 2022.

111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал, дом 11, строение 9, этаж 2, комната 205. Тел.: +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.

И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!