

Настольная игра **Ундервуд** Серия «Правильные игры»

Описание игры

Суть игры — в составлении слов из букв, написанных на карточках.
Игра представляет собой колоду из 120 карт: 102 карты с буквами, 4 карты «Ундервуд», 14 призовых карт.



Карты с буквами используются для составления слов. В углу каждой карты написана её цена и количество таких карт в колоде. Карта «Ундервуд» — свободная карта. Она может стать любой буквой по вашему желанию.

Призовые карты могут выкладываться вместе со словами. Они увеличивают стоимость слова или дают игроку дополнительные возможности. У каждой призовой карты есть условие, которое определяет, к каким словам её можно применять.

Порядок игры

1. Перед началом игры

Приготовьте бумагу и ручку для записи очков.

Партия состоит из нескольких конов. В каждом коне игроки набирают очки, которые суммируются. Условьтесь, сколько очков потребуется игроку для победы. Мы рекомендуем играть до 100 очков. Игрок, первым набравший 100 очков побеждает в игре.

Договоритесь, какие слова можно будет составлять. Стандартный вариант: существительные, нарицательные, в именительном падеже и единственном числе (составлять слова во множественном числе разрешается, если они употребляются всегда или чаще всего во множественном числе, например: ножницы, брюки, ложки, тапки). Вы можете играть и в расширенный вариант, когда разрешено составлять любые существующие слова не короче двух букв.

2. Кон

Сдающий тасует колоду, раздаёт каждому игроку по 7 карт. Колода кладётся на стол рубашкой вверх. Верхняя карта переворачивается лицом вверх и кладётся рядом — это будет первая карта «ленты». Это должна быть непременно буквенная карта. Если попадается призовая карта или «Ундервуд», то эта карта кладётся под низ колоды, и вместо неё открывается следующая, и так пока не откроется карта с буквой.

В ходе игры «лента» будет удлиняться за счёт карт, положенных туда игроками. Каждая следующая карта кладётся рядом с предыдущей, таким образом:



Первым ходит тот, кто сидит следом за сдающим по часовой стрелке. Далее ходят по очереди, по часовой стрелке.

3. Ход игрока

Все действия совершаются игроком только в свой ход.

Ход игрока всегда начинается взятием карт из колоды и заканчивается тем, что игрок кладёт карту в «ленту».

а) Взять карты из колоды

Возьмите из колоды 3 карты. Если колода закончилась, то карты не берутся.

б) Обменять ненужные призовые карты

Если у вас есть призовые карты, которые вам не нужны, вы можете сбросить их (показать их всем игрокам и отложить в сторону) и взять вместо них карты сверху колоды. Если вам опять приходит ненужная призовая карта, то её тут же можно сбросить, и взять вместо неё из колоды следующую. Сброшенные карты выходят из игры до конца кона.

в) Выложить слово

Если у вас получается составить слово из имеющихся букв, то вы можете это слово выложить на стол перед собой. Выложенные слова приносят вам очки, которые подсчитываются по завершении кона. За ход можно выложить не больше одного слова.

Использование «ленты». Если для составления слова вам не хватает одной или нескольких букв, но эти буквы есть в «ленте», вы можете взять из «ленты» нужные буквы и использовать в своём слове. При этом все буквы, которые оказались «оторваны» от колоды (то есть все карты, положенные в ленту после самой ранней из взятых) вы так же забираете себе.

Самая ранняя из взятых вами из «ленты» карт должна быть тут же использована в слове. То есть, нельзя брать карты из «ленты» «про запас».

Нельзя выкладывать слово только из букв, взятых из ленты.

Карта «Ундервуд» может заменять в выложенном слове любую недостающую букву. Выкладывая «Ундервуд», вы должны точно сказать, какую именно букву он заменяет. В одном слове можно использовать несколько «Ундервудов».

Если у вас есть буква, которую заменяет «Ундервуд» в одном из выложенных вами или другим игроком слов, то вы можете положить букву на место «Ундервуда» и взять «Ундервуд» себе. Но только если вы его тут же используете в выложенном слове.

Нельзя брать букву для замены «Ундервуда» из «ленты». Буква должна быть у вас на руках. Исключение составляет тот случай, когда буква была взята из «ленты» как «оторванная», заодно с другой буквой, нужной для составления слова.

Призовые карты. Если у вас есть призовые карты, вы можете использовать их с выкладываемыми словами, если слово соответствует условию, указанному на карте. Призовая карта кладётся рядом со словом и может добавлять очки за слово или за отдельные буквы, или давать вам дополнительные возможности. К одному слову можно применить не больше одной призовой карты. Призовая карта остаётся на столе вместе со словом и повторно не используется.

г) Положить карту в «ленту»

В завершение хода положите одну карту в «ленту». В «ленту» можно положить любую буквенную карту из своей руки. «Ундервуд» и призовые карты в «ленту» класть нельзя. Если к этому моменту в руках не осталось ни одной буквенной карты, в «ленту» ничего не кладётся. После этого ход переходит к следующему игроку.

4. Конец кона

Когда один из игроков «вышел» (на руках не осталось карт или остались только призовые карты), все игроки подсчитывают очки, набранные за этот кон. Цена всех букв, выложенных игроком в словах, складывается. При этом призовые карты, выложенные со словами, могут увеличивать сумму очков за отдельные буквы или отдельные слова. Карта «Ундервуд», выложенная в слове, не приносит очков.

Если со словом использована призовая карта «размножить или сократить букву», то очки за слово считаются так, как считались бы за это слово, выложенное обычным способом, то есть: несколько карточек, положенные на месте одной буквы считаются за одну, размноженная буква считается несколько раз.

Стоимость букв, оставшихся у игрока на руках, вычитается из набранных им очков. Карта «Ундервуд», оставшаяся на руках, приносит -5 очков. Призовые карты, оставшиеся на руках, не приносят минуса. Таким образом, итог кона для игрока может оказаться отрицательным.

Если никто из игроков не «вышел», колода закончилась, и никто не может ни составить слова, ни положить карту в «ленту», кон заканчивается.

5. По окончании кона

После окончания кона, игроки прибавляют очки, набранные за кон к своей общей сумме. Если кто-то из игроков набрал условленную сумму, он выигрывает. Иначе все карты собираются в колоду, роль сдающего передаётся тому, кто сделал последний ход в прошедшем коне, и играется новый кон.