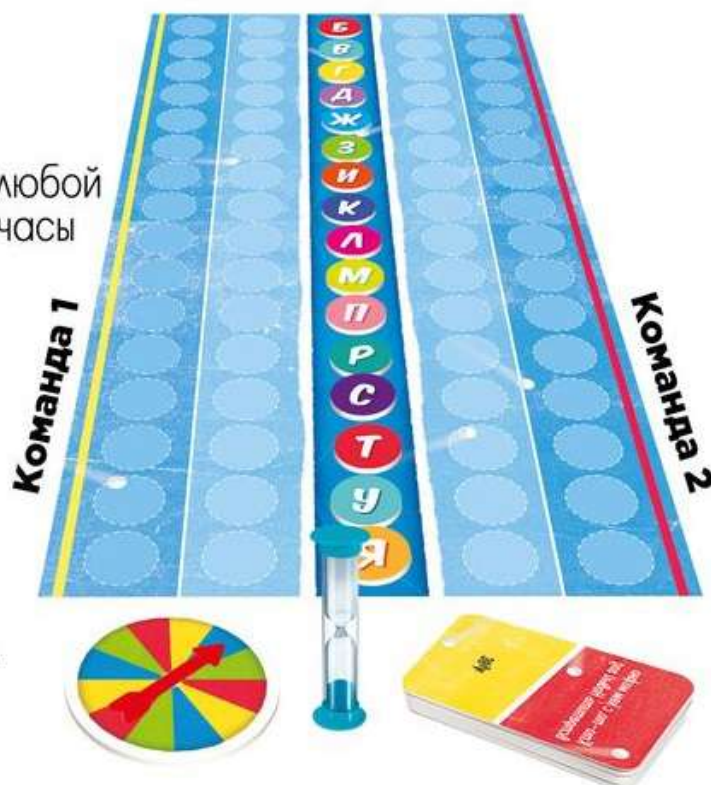


Подготовка к игре

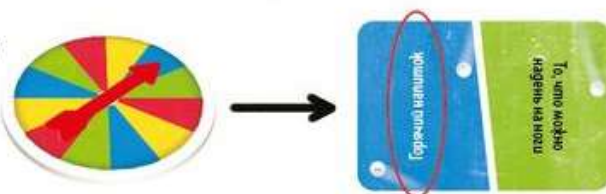
- Перемешайте карты и сложите их в стопку любой стороной вверх. Рядом поставьте песочные часы и рулетку.
- Разложите поле на ровной поверхности. На места, обозначенные на центральной дорожке, положите фишки.
- Игроки делятся на две команды с равным числом игроков и садятся друг напротив друга по разные стороны поля.
- Определитесь, какая команда ходит первой.



Как играть?

Цель — выдвинуть как можно больше букв за пределы своей стороны поля.

- Один из игроков команды, которая ходит первой, крутит рулетку. После этого он берёт верхнюю карточку и читает вслух тему того цвета, который выпал на рулетке.
- Соперники сразу же переворачивают часы. Пока не кончилось время, команда должна придумать слово на прозвучавшую тему.



Какие слова разрешены?

- Вы можете использовать только существительные в именительном падеже, единственном числе, без уменьшительно-ласкательных суффиксов (если иное не предусмотрено темой с карточки). Это могут быть как имена собственные, так и нарицательные.
 - Для темы можно назвать лишь одно слово. Например, вы не можете использовать «Дед Мороз» для темы «Герой сказок». Но разрешено называть сложные существительные, которые пишутся через дефис: «жар-птица». Использовать предлоги и союзы запрещено.
- !** До конца игры участникам запрещено повторять свои или чужие ответы.

- Как только команда придумала слово, один из игроков сдвигает в сторону противников буквы, которые есть в этом слове.

! Буква сдвигается на столько шагов, сколько раз она встречается в слове.

! Игроки не могут поменять слово, если они уже начали двигать фишки.

- Если игроки не успели закончить свой ход, а время истекло, соперники кричат: «Время!». Все фишки остаются на месте, даже если игроки не сдвинули все буквы.



- Разыгранная карточка отправляется в сброс, ход передаётся противоположной команде, и игра продолжается по известным правилам.
- Если букву выдвинули за пределы поля, она больше не используется в игре, команда забирает её себе.

Проверка

Как только команда закончила свой ход, соперники имеют право проверить орфографию, верные ли буквы сдвинула команда.

! Если игроки найдут орфографическую ошибку, придётся вернуть все фишки на исходную, где они стояли до начала хода команды.

Полезные советы

! Старайтесь придумывать такие слова, которые помогут помешать соперникам забрать буквы себе.

! Чем длиннее придумываемые слова, тем ближе вы к победе.

Конец

- Как только каждая команда сходила по 10 раз, игра заканчивается.

! Вы можете продлить игру и закончить её тогда, когда одна из команд соберёт 7 букв.

- Побеждает та команда, на стороне у которой меньше всего жетонов.

Если вы хотите усложнить игру

- Перед началом расставьте буквы на центральной дорожке вперемешку.
- Ограничьте максимальное количество букв в слове, например до 7.
- Самые смелые игроки могут установить ограничение до 4-5 букв.