



КВЕРТИ

Q W E
R T Y

22 век. Перед тобой семья Путейкиных из самого обычного города.

Как и у всех больших семей, у них есть машина, только не простая, а космическая. Космический корабль для загородных поездок! Здорово, не правда ли? Ведь Путейкины обожают путешествовать (даже их собака, такса Моська, хотя она никогда об этом и не скажет).

И вот, возвращаясь на своём корабле домой, они рассматривают фотографии и предаются воспоминаниям о захватывающих приключениях! Где только они не были: и вместе с инопланетянами устраивали пикник, и катались на лыжах на планете Холд, и просто отдыхали на даче у бабушки.

Устраивайтесь в кресле поудобнее и путешествуйте по Вселенной вместе с Путейкиными!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

- 1** Каждый игрок берет по 9 обычных фишек и 1 особенную, они должны быть одного цвета.



Особенные фишки



Обычные фишки

*Особенная — удваивает очки
Обычная — 1 очко*

- 2** Игроки выбирают одну из фотографий, сделанных Путейкиными во время путешествия. Каждый игрок, глядя на фотографию, загадывает какое-либо слово — название предмета или чье-то имя... Когда раунд закончен, можно выбрать еще одну фотографию.

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Первым ходит самый младший участник или на усмотрение игроков.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Набрать как можно больше очков, закрывая на поле буквы и составляя из них слова, которые можно показать на выбранной картинке.



УЧИМСЯ

Учимся составлять слова, развиваем стратегическое мышление.

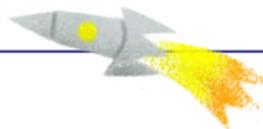
ПРАВИЛА ИГРЫ:

- 1** Игрок в свой ход ставит свою фишку или перемещает уже находящуюся на поле фишку на любую свободную фишку.
- 2** После этого игрок может назвать слово, которое можно показать на картинке и которое можно составить из любых занятых фишками букв.
- 3** Когда игрок назовёт слово, он должен выставить использованные в слове фишки на дисплей и подсчитать очки.
- 4** Теперь ход передается следующему игроку. В свой ход игрок обязан выполнить одно из действий с фишками.

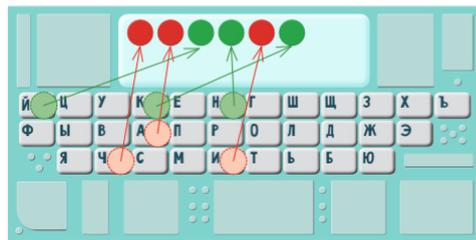
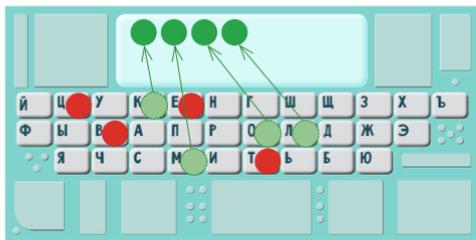
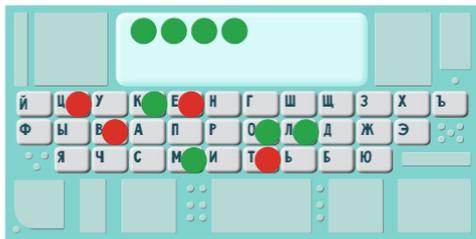
- На одной букве может стоять только 1 фишка.
- При выставлении слова можно использовать все фишки, находящиеся на поле, в том числе фишки других игроков.
- Запрещено повторять слова, ранее использованные в игре.
- Игроки могут пытаться угадать, какие слова загадали другие игроки, и «украсть» у соперника его слово, то есть ставить на нужные буквы свои фишки.
- Чем больше ваших фишек в любом слове, тем больше оно принесет вам очков.



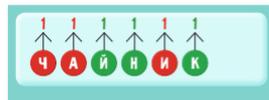
ПОДСЧЕТ БАЛЛОВ:



- 1 Обычная фишка приносит 1 очко за каждую букву в слове, на которой она стояла.



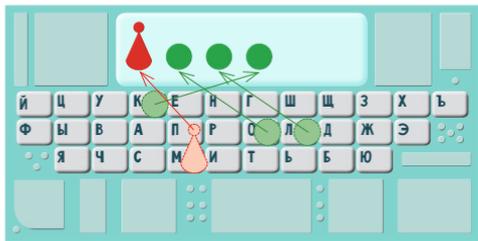
МОЛОКО
красный 0 очков
зеленый 6 очков



ЧАЙНИК
красный 3 очка
зеленый 3 очка



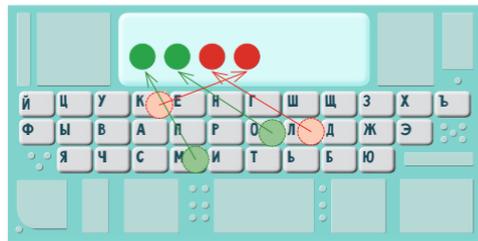
2 Особая фишка сама по себе очков не приносит, а лишь удваивает количество очков, набранных обычными фишками. Если это единственная фишка игрока в слове, очков он не получает.



Молоко
красный 0 очков
зеленый 5 очков



3 Очки начисляются всем игрокам, чьи фишки задействованы в слове. Если одна и та же буква используется несколько раз, то фишка, стоящая на этой букве, приносит столько очков, сколько раз она повторяется в слове.



молоко
красный 2 очка
зеленый 4 очка



МОЛОКО
красный 3 очка
зеленый 0*2=0 очков

4 После подсчета те фишки, которые соответствуют первой и последней буквам собранного слова, нужно вернуть на поле, в том числе и особенные, остальные фишки забирают игроки.

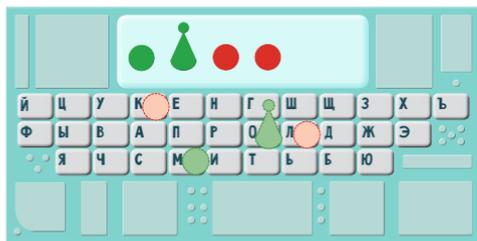
5 Фишки, которые были выставлены на поле раньше и в последнем слове не использованы, остаются на поле.



ПРИМЕРЫ КОМБИНАЦИЙ:

Зеленый игрок против Красного игрока.

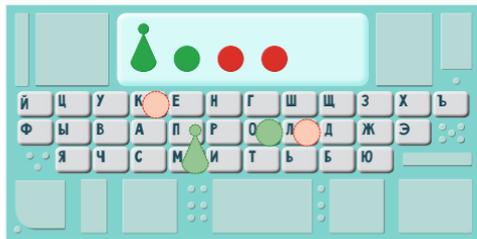
(прим.: заглавные буквы — особые фишки, остальные обычные)



мОлОкО

красный 2 очка

зеленый $1*2=2$ очка



Мо́локо

красный 2 очка

зеленый $3*2=6$ очков



мОлОкО

красный 0 очков

зеленый $3*2=6$ очков



Мо́локо

красный 0 очков

зеленый $5*2=10$ очков



ИДЕЯ: Вы можете использовать для этой игры не только карточки в наборе, но и любые открытки.