

ИНСТРУКЦИЯ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ ТРЕНАЖР ДЛЯ УМА

Состав игры: 1 игровое поле, 104 косточки с буквами, 4 подставки для косточек, 1 мешок для косточек. 104 косточки с буквами алфавита и 2 пустышки. Каждая косточка с буквой обладает ценностью по очкам (число внизу справа от буквы). Обе пустышки не имеют ценности по очкам, но могут использоваться в качестве любой желаемой буквы. При их использовании игрок должен установить, какую букву она представляет, после чего это не может быть изменено во время игры.

Ход игры: Приготовьте ручку и бумагу для записи счета. Положите игровое поле в центр. Каждый игрок берет подставку для косточек и кладет ее перед собой. Все косточки помещены в мешочек. Для того чтобы определить, кто будет ходить первым, каждый игрок берет одну косточку. Игрок, буква которого ближе всего к началу алфавита, ходит первым. При этом пустышки предшествуют букве «А». Затем косточки возвращаются обратно в мешочек и перемешиваются. Далее игроки по очереди берут по 7 новых косточек и размещают их на своих подставках. Игра идет по часовой стрелке. Подсчет очков. Одного игрока назначают ответственным за подсчет очков. Обмен очков: Любой из игроков может использовать свой ход для замены любой или всех косточек на своей подставке. Для этого необходимо перевернуть их буквой вниз, взять такое же количество новых косточек и смешать сброшенные косточки с оставшимися в мешочке. После этого игрок ждет следующего хода. Пас (пропуск хода). Вместо выставления косточек на поле или замены косточек игроку разрешается пасовать, независимо от того, может ли он составить слово (или слова) или нет. Если игрок два раза подряд пасует, то игра завершается. Составление первого слова. Первый игрок составляет слово из двух или более косточек и выкладывает их по горизонтали, либо по вертикали так, чтобы одна косточка попадала на центральную клетку (звездочку). Слова по диагонали составлять нельзя. Призовые клетки игрового поля. Игровое поле состоит из клеток, по 15 клеток в каждом из 15 рядов, с нанесенной сеткой для расположения косточек. На поле имеются специальные призовые клетки, обладающие премиальной ценностью по очкам: — светло-синяя клетка удваивает ценность поставленной на нее буквы — темно-синяя клетка утраивает ценность поставленной на нее буквы — светло-красная клетка удваивается ценность всего слова — темно-красная клетка утраивает ценность всего слова. Завершение очереди. В конце каждого хода игрок добывает такое количество косточек, которое он израсходовал за ход, следовательно, у него всегда должно быть семь косточек на подставке. Если игрок израсходовал за один ход сразу все косточки, то он получает приз в 50 очков в дополнение к обычным очкам, набранным в этом ходе. Конец игры. Игра заканчивается, когда выбраны все косточки, и у одного из игроков больше нет косточек на подставке. Игра также завершается, когда сделаны все возможные ходы, или когда все игроки последовательно пропустили свои ходы дважды. После подсчета всех очков, счет каждого игрока уменьшается на сумму не сыгранных косточек, а если один из игроков использовал все свои косточки, его счет увеличивается на сумму всех не сыгранных косточек всех других игроков. Помните – игру можно проиграть или выиграть, используя последнюю букву в мешочке!