



# СЛОВОВОЕ Д

Игра для 2-10  
игроков  
от 7 лет и старше



## В комплект входит

- Игровое поле – 1
- Игровые кубики – 3 (зеленый, желтый, белый)
- Штрафные жетоны – 50
- Правила игры – 1



## Цель игры

Назвать наибольшее количество слов, набрав при этом наименьшее количество штрафных жетонов.

## Подготовка к игре

На столе выкладывается игровое поле, три кубика и штрафные жетоны. В начале игры определяется вариант игры и соответствующие темы. От этого зависит, сколько кубиков будут бросать игроки: два (зеленый и желтый) или три (зеленый, желтый и белый). Также в начале игры определяются условия окончания игры.

## Варианты игры и возможные темы:

**Вариант №1: В игре используется только одна тема.**

В этом варианте игры используется только одна тема для всех игроков, игроки бросают только два кубика — зеленый и желтый. Возможные темы:

**Животные** — млекопитающие, птицы, насекомые, рыбы и т. д.

**Растения** — деревья, травы, цветы, фрукты, овощи, водоросли и т. д.

**Географические объекты** — страны, города, моря, реки, горы и т. д.

**Имена** — мужские и женские имена, имена героев книг, мультфильмов, сказок и т. д.  
**Неодушевленные предметы** — мебель, посуда, одежда, инструменты, транспорт и т. д.  
И т. д.

### Вариант №2: В игре используются несколько тем.

В этом варианте игры тема определяется в каждый ход игрока путем бросания третьего белого кубика. Грани белого кубика соответствуют следующим темам:



**Животные** — млекопитающие, птицы, насекомые, рыбы и т. д.



**Растения** — деревья, травы, цветы, фрукты, овощи, водоросли и т. д.



**Географические объекты** — страны, города, моря, реки, горы и т. д.



**Имена** — мужские и женские имена, имена героев книг, мультфильмов, сказок и т. д.



**Неодушевленные предметы** — мебель, посуда, одежда, инструменты, транспорт и т. д.



**Джокер** — игроку необходимо придумать не существующее в природе слово.

### Варианты окончания игры

1. Один из игроков набрал максимальное количество штрафных жетонов: 15, 10, 5 или любое другое количество, определяется самым старшим игроком.
2. Игровой процесс ограничивается определенным интервалом времени: 60 минут, 40 минут, 20 минут и т. д. Интервал определяет самый старший игрок.
3. Игра длится, пока есть желание в нее играть.

### Игровой процесс

#### Вариант №1: В игре используется только одна тема.

Игроки определяют тему игры и условия ее окончания. Игру начинает самый младший игрок. Он берет зеленый и желтый кубики и бросает их на стол. На кубиках выпадают цифры от 1 до 6, обозначающие координаты букв на игровом поле. Игрок определяет, какая буква соответствует выпавшим на кубиках цифрам, и называет слово, соответствующее теме игры.



### Пример 1:

Тема всей игры — **животные**.

Первый игрок выбросил следующие значения на кубиках: зеленый — **3**, желтый — **5**, координаты соответствуют букве **А**, первый игрок называет слово **Акула**.

Ход переходит ко второму игроку. Второй игрок выбросил: зеленый — **4**, желтый — **2**, координаты соответствуют букве **О**, второй игрок называет слово — **Орел**.

Третий игрок выбросил: зеленый — **3**, желтый — **5**, координаты соответствуют букве **А**, третий игрок назвать слово «Акула» уже не может. Он должен назвать другое животное на букву **А** (например: **Аист**, **Антилопа** и т. д.).

### Вариант №2: В игре используются несколько тем.

В игре участвуют 3 кубика, тема игры определяется путем бросания белого кубика в каждый ход игрока. Игроки определяют условия окончания игры. Игру начинает самый младший игрок.

### Пример 2:

Первый игрок выбросил следующие значения на кубиках: белый — **животные**, зеленый — **3**, желтый — **5**, координаты соответствуют букве **А**, первый игрок называет слово **Акула**.

Второй игрок выбросил: белый — **растения**, зеленый — **4**, желтый — **2**, координаты соответствуют букве **О**, второй игрок называет слово — **Орех**.

Третий игрок выбросил: белый — **географические объекты**, зеленый — **4**, желтый — **2**, координаты соответствуют букве **О**, третий игрок называет слово — **Омск**.

Четвертый игрок выбросил: белый — **джокер**, зеленый — **3**, желтый — **2**, координаты соответствуют букве **Ф**, четвертый игрок называет слово — **Фандувий**.

И т. д.

**Внимание!** Если игрок **не может назвать слово на выпавшую букву и заданную тему, он получает штрафной жетон**, и ход переходит к другому игроку. Ход переходит по очереди от одного игрока к другому по часовой стрелке до тех пор, пока не наступит окончание игры, оговоренное вначале.

**Нельзя повторять слова, уже названные другими игроками на одну и ту же букву.**

При необходимости все произнесенные игроками слова на соответствующие буквы можно записывать на бумаге, чтобы исключить возможность их повторения.

**Во время игры нельзя пользоваться справочниками и поисковыми системами!**

Проверить свои знания можно будет после окончания игры.

## Игровое поле

В клетках на игровом поле расположены буквы из русского алфавита (за исключением Й, Ъ, Ы, Ь). Буква Ё соответствует на игровом поле букве Е.



Стандартные клетки с буквами. Игрок должен назвать только **одно** слово на эту букву.



Специальные клетки с буквами. Они отмечены желтым цветом и соответствуют одинаковым цифрам (дублю) на зеленом и желтом кубиках: 1:1-Б, 2:2-С, 3:3-М, 4:4-П, 5:5-К, 6:6-Н. Игрок должен назвать **два** слова на эту букву. За каждое неназванное слово игрок получает штрафной жетон.



Специальные клетки со звездочкой. Они соответствуют значениям зеленого и желтого кубиков: 5:2-★ и 2:5-★. Эти клетки позволяют игроку назвать **одно** слово на **любую** букву

**Внимание!** Все называемые слова должны быть подтверждены словарями, справочниками или другими информационными источниками, не повторяться и соответствовать теме.

## Конец игры

После окончания игры каждый игрок подсчитывает свои штрафные жетоны. Игрок с наименьшим количеством штрафных жетонов объявляется победителем! Этот игрок до следующей игры будет считаться **самым осВЕдомленным** игроком!

Если в конце игры несколько игроков набрали одинаковое минимальное количество штрафных жетонов, то все эти игроки будут считаться победителями и иметь статус **осВЕдомленных** игроков!

