

НЕТ СЛОВ

УЧИМ АНГЛИЙСКИЙ

Настольная игра для 2–6 человек

Правила игры

Состав игры

76 карт с чёрными буквами
8 карт с красными буквами
Правила игры

Суть игры

«Нет слов: Учим английский» — новая версия популярной игры «Нет слов» (также известной как «Запретные слова»). Теперь вместо русских букв и слов мы играем с английскими буквами и словами, проверяя свои языковые познания. Играйте в «Нет слов» и увеличивайте свой багаж английской лексики!

Как правило, в карточных играх с буквами нужно составлять слова. Здесь всё наоборот: буквы выкладываются таким образом, чтобы из них нельзя было составить ни одного слова. И так — намного веселее!

В «Нет слов» два вида карт: с красными и чёрными буквами латинского алфавита.

Красные буквы присутствуют на восьми картах — это самые частые гласные английского языка, каждая встречается дважды: **A, E, I, O**. Красные буквы лежат на столе в открытую. Их каждый может вводить в игру.

Чёрные буквы изображены на большинстве карт. Игроки тянут их из общей колоды на руку, не показывая друг другу. Каждый игрок всегда держит на руке три чёрные буквы.

Подготовка к игре

1) Перетасуйте 8 карт с красными буквами. Две случайные красные буквы выложите в открытую так, чтобы они были хорошо видны всем игрокам. С этих двух букв начинается **разговор** — общая игровая зона, куда игроки будут выкладывать буквы.

2) Оставшиеся 6 красных букв положите в открытую недалеко от разговора. Они формируют **витрину**. Карты должны лежать так, чтобы любой игрок мог до них дотянуться.

3) Перетасуйте колоду чёрных букв и раздайте по 3 карты каждому игроку в закрытую. Положите **колоду** неподалёку от витрины так, чтобы все игроки имели к ней доступ.

Первым ходит игрок, который последний печатал на клавиатуре.



Порядок хода

В свой ход игрок **обязан** выложить в разговор одну букву. Это может быть:

- 1) **одна красная буква с витрины** (можно сделать только в том случае, если на витрине лежит **5 или более красных букв**) ИЛИ
- 2) **одна чёрная буква с руки**. В таком случае, выложив букву, игрок тянет на руку новую карту из колоды.

Обратите внимание

- В разговоре не может быть больше 4 красных букв.
- На руке игрока всегда находятся три чёрные буквы.
- Порядок букв в разговоре не имеет значения. Игроки могут выкладывать буквы в ряд, в круг или как-то иначе — как удобно.

После выкладывания карты в разговор право хода передаётся следующему игроку по часовой стрелке. Этого может не произойти, если после сделанного хода из букв разговора кто-то из соперников сумел составить слово **из 3 или более букв**. Этот игрок должен сказать: «Don't say ...!», где «...» — получившееся слово.

Пример: если составляется слово «door», игрок скажет завершившему ход сопернику: «Don't say DOOR!»

Как составляются слова

- Слово может быть составлено **из любого числа букв разговора**, т. е. не обязательно использовать все буквы.
- **Порядок букв в разговоре не имеет значения**. Главное, чтобы из них можно было составить слово.
- В слове должно быть **не менее 3 букв**.
- Слово может быть почти любым словом из английского словаря: существительным (в единственном числе), глаголом (в инфинитиве), прилагательным, наречием, числительным. Множественное число существительного разрешено только в том случае, если единственное число отличается от множественного (например, как в парах *child — children* или *mouse — mice*). Нельзя составлять имена собственные и жаргонные слова, а также местоимения, вторые и третьи формы глаголов, междометия, предлоги, союзы и артикли *the*.

Если **из букв разговора удаётся составить слово**, то игрок, завершивший ход (то есть выложивший последнюю букву), забирает себе все чёрные буквы этого слова и кладёт в личный отбой, а красные буквы этого слова возвращает на витрину (их снова можно будет использовать). Если после взятия букв **в разговоре осталось менее двух красных букв**, то все чёрные буквы из разговора сбрасываются в общий отбой, а красные буквы из разговора перемешиваются с красными буквами витрины. Создаётся новый разговор, который начинается с двух случайных красных букв — точно так же, как это происходило в начале игры.

Каждая буква в личном отбое игрока приносит ему **1 штрафное очко**. Игрок, забравший буквы в личный отбой, может выбрать, кто будет ходить следующим: он сам или его соперник слева.

Конец игры

Игра завершается в двух случаях.

- 1) **В личном отбое одного из игроков накопилось 10 чёрных букв**, то есть 10 штрафных очков.
- 2) **Из колоды взята последняя чёрная буква** (маловероятно).

По завершении игры каждый игрок считает карты в своём отбое. Тот, у кого их меньше, становится победителем. Если у нескольких игроков одинаковое наименьшее количество карт, то они вместе делят победу.

Важное тактическое замечание

Иногда после хода игрока соперники не замечают, что из выложенных букв можно составить слово, и слово обнаруживают только после хода другого игрока. В этом случае буквы слова забирает тот игрок, кто ходил (выложил буквы) последним. Из этого следует:

- Если вы видите, что любой ваш ход приведёт к возможности составить слово, то можете надеяться, что соперники не заметят получившегося слова.

- Если вы видите, что после хода игрока другие ваши соперники не замечают получившегося слова, вы имеете право промолчать и назвать это слово после хода другого игрока. Таким образом вы можете отдавать штрафные очки тем игрокам, которые ближе к победе.

Игра на очки

Если вы планируете сыграть в «Нет слов» несколько партий, то можете в конце каждой партии записывать штрафные очки игроков. В серии партий побеждает игрок с наименьшим количеством штрафных очков.

Какие слова использовать

Игроки могут заранее договориться, как они будут проверять, существует ли составленное слово в современном английском языке. Для проверки могут использоваться, к примеру, словарь или «Википедия». Если игрок, завершивший ход, сомневается, существует ли составленное слово в английском языке, и вы не используете средства проверки, то можете начать голосование за или против. Если слово набирает большинство голосов, значит, его можно составить. В случае равенства голосов составленное слово не засчитывается. Помните, что игрок, завершивший ход, рассчитывает на вашу честность — не обманывайте друг друга.

Также игроки могут заранее договориться об усложнении игры, разрешив составлять имена собственные или жаргонные слова из какой-либо сферы жизни (например, игровой жаргон или интернет-жаргон).

printgames.ru

Создатели игры

Автор: Николай Пегасов

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Редактура: Александр Киселев

Дизайн и верстка: Дарья Смирнова, Иван Суховой, uildrim

Иллюстрации: Дмитрий Иванов

Корректур: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов

(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



© 2015 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно

