

БУКВОВЕД

МАСТЕР

«Буквовед» – это классическая настольная игра в слова для детей и взрослых старше 8 лет. В ней могут участвовать от 2 до 4-х игроков.

Игра «Буквовед» занимательная лингвистическая игра, которая развивает творческое мышление и расширяет словарный запас. А хороший словарный запас, как известно, раскрывает весь потенциал вашего разума!

Игра №1. Игра проводится на игровом поле с клетками. Запаситесь ручкой и бумажкой. Они вам пригодятся для записи и подсчета очков. Перед началом игры выбирается ведущий, который ведет подсчет очков и записывает их после хода каждого игрока. Сам ведущий также играет в игре. Фишки перемешиваются и выкладываются на стол буквами вниз. Каждый игрок берет себе по **три фишки** с буквами. Основная задача игры - составлять слова используя имеющиеся на руках фишки и уже находящимися на игровом поле буквами. В игре разрешается использовать только существительные в единственном числе именительного падежа. Можно, конечно, играть используя весь словарь русского языка, если так договориться перед началом игры. Первым игру начинает игрок, сидящий слева от ведущего, а дальше игра идет по часовой стрелке. Фишки могут быть расположены только в предусмотренных для них квадратах.

Начало игры. Слова должны составляться либо горизонтально, либо вертикально. Соответственно и читаться должны либо слева направо, либо сверху вниз. Составлять слова по диагонали нельзя. После того, как фишки были поставлены на игровое поле, их уже нельзя двигать до конца игры. В конце хода игрок подбирает столько фишек, сколько он израсходовал во время своего хода. Соответственно, у каждого игрока в начале следующего хода на руках будет ровно три фишки. Если во время своего хода игрок не может или не хочет составить слово, но имеет право поменять только **две фишки** и пропустить ход.

Все фишки, используемые во время одного хода можно ставить только в один ряд или в одну колонну. Если фишки касаются других фишек в соседних рядах, они должны образовывать с ними законченное слово по принципу кроссворда. Игрок записывает на свой счет все слова, образованные или измененные во время его хода.

Подсчет очков. После каждого составленного слова ведущий записывает причитаемую сумму в актив игрока. Сумма каждого слова состоит из суммы очков, написанных на составляющих слово фишках, при этом очки от букв нанесенных на игровое поле - удваиваются.

Конец игры. Игра заканчивается, когда второй круг подряд ни у кого из игроков не получается добавить слово. Для каждого игрока ведущий суммирует все набранные во время игры очки, а из них вычитывает сумму тех фишек, которые остались у него на руках.

Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество очков!

Игра №2. Игра проводится на игровом поле с цветными клетками. Запаситесь ручкой и бумажкой, они вам пригодятся для записи и подсчета очков. Перед началом игры выбирается ведущий, который ведет подсчет очков и записывает их после хода каждого игрока. Сам ведущий также играет в игре. Фишки перемешиваются и выкладываются на стол буквами вниз. Каждый игрок берет себе по **7 фишек** с буквами. Основная задача игры - составлять слова используя имеющиеся на руках фишки с буквами. В игре разрешается использовать только существительные в единственном числе именительного падежа. Можно, конечно, играть используя весь словарь русского языка, если так договориться перед началом игры. Первым игру начинает игрок, сидящий слева от ведущего, а дальше игра идет по часовой стрелке.

Начало игры. Первое составленное слово должно обязательно пересекать центральную клетку поля. Слова должны составляться либо горизонтально, либо вертикально. Соответственно и читаться должны либо слева направо, либо сверху вниз. Составлять слова по диагонали нельзя. После того, как фишки были поставлены на игровое поле, их уже нельзя двигать до конца игры. В конце хода игрок подбирает столько фишек, сколько он израсходовал во время своего хода. Соответственно, у каждого игрока в начале следующего хода на руках будет ровно семь фишек. Если во время своего хода игрок не может или не хочет составить слово, но имеет право поменять сколько угодно фишек (от 0 до 7) и пропустить ход.

В каждом следующем составленном слове обязательно должна быть использована минимум одна буква, уже расположенная на поле. Все фишки, используемые во время одного хода можно ставить только в один ряд или в одну колонну. Если фишки касаются других фишек в соседних рядах, они должны образовывать с ними законченное слово по принципу кроссворда. Игрок записывает на свой счет все слова, образованные или измененные во время его хода.

Подсчет очков. После каждого составленного слова ведущий записывает причитаемую сумму в актив игрока. Сумма каждого слова состоит из суммы очков, написанных на составляющих слово фишках.

Бонусные клетки. В игре присутствуют также бонусные клетки, попадая на которые можно получить бонусные очки за составленное слово. Так если при составлении слова одна из букв располагается на клетке **желтого** цвета, сумма очков начисляемое за все это слово **удваивается**, на клетке **синего** цвета - **утраивается**. А если у игрока получается расположить букву своего слова на клетке **красного** цвета, сумма очков за это слово **умножается на пять!** Бонусные очки причитаются только во время того хода, во время которого на бонусные клетки ставятся фишки. Если слово пересекает 2 бонусные клетки, то задействуются сразу оба множителя.

Конец игры. Игра заканчивается, когда второй круг подряд ни у кого из игроков не получается добавить слово. Для каждого игрока ведущий суммирует все набранные во время игры очки, а из них вычитывает сумму тех фишек, которые остались у него на руках. Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество очков!

А	7	Д	4	И	6	М	4	Р	4	Ф	2	Ш	2	Ы	1
Б	3	Е	7	Й	1	Н	3	С	4	Х	2	Щ	1	Э	1
В	4	Ж	3	К	4	О	7	Т	3	Ц	2	Ь	2	Ю	1
Г	3	З	3	Л	3	П	4	У	3	Ч	2	Ъ	1	Я	2