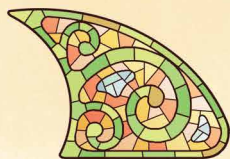


Эволюция «Ундервуда»

АНАГРАММЫ

Новые правила для игры



«Ундервуд» – замечательная игра! Однако если за столом собирается слишком много игроков, обычные правила оказываются недостаточными динамичными. На этот случай мы советуем вам воспользоваться альтернативным вариантом правил для игры «Ундервуд», известным как «Анаграммы». Эти правила позволят сделать игру более интерактивной и быстрой, но от этого не менее увлекательной! В основе этих правил лежат перестановки букв, приводящие к появлению новых слов, например, игра – рига (рига – это такая сельскохозяйственная постройка).

«Анаграммы» известны еще с XIX века, по неизвестной причине они более популярны в англоязычных странах, где их называют «Пиратский скрэббл». Почему «Пиратский»? Потому что в процессе игры можно не только составлять слова, но и отнимать уже собранные слова у других игроков. Ну что, уже интересно?

Правила игры «Анаграммы»

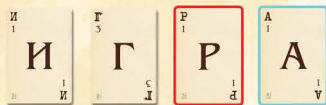
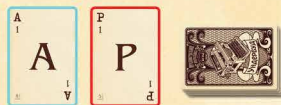
Перед началом игры уберите из колоды все призовые карты и карты «Ундервуд». Вам понадобятся только карты с буквами. Перетасуйте колоду и положите её лицом вниз посередине стола.

Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок берёт из колоды одну карту и выкладывает её на середину стола лицом вверх так, чтобы она не закрывала собой других карт. Открывать карту следует движением от себя – так, чтобы букву, расположенную с обратной стороны карты, первым смог увидеть игрок, сидящий напротив. Игрок не обязан открывать карту сразу после того, как получил ход. Он может сперва изучить те карты, которые уже лежат на столе, и только потом открывать новую.

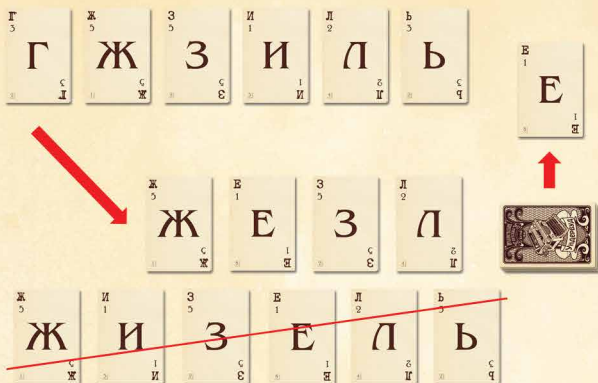
Договоритесь заранее, как будете выкладывать карты: аккуратно лентой или же беспорядочной кучей. Во втором случае новые карты будут частично или полностью заслонять старые, однако вы по-прежнему можете использовать для составления слов все карты на столе.

В любой момент игры любой участник имеет право назвать слово, которое, как он считает, можно сложить из открытых карт. Если такое слово действительно есть, игрок берёт со стола нужные карты, собирает из них это слово и кладёт перед собой. В противном случае ничего не происходит. Игра продолжается своим чередом.

Как и в обычном «Ундервуде», игроки имеют право составлять нарицательные существительные в именительном падеже и единственном числе. Собранные слова должны состоять как минимум из трех букв. Разумеется, перед игрой вы можете договориться и о других условиях.



Пример: на столе выложены «Г», «Ж», «З», «И», «Л», «Б». Слава в свой ход открывает из колоды «Е». Костя говорит: «Жизель». Однако это имя собственное, его составлять нельзя, поэтому Костя не берёт карт. Слава говорит: «Жезл» и забирает себе соответствующие карты. Теперь ходит Костя. К оставшимся на столе «Г», «И», «Б» он открывает букву «А». Никто не может составить слова. Следующим ходит Ваня. Он открывает букву «Р», Костя тут же говорит «Игра», и получает все четыре буквы этого слова.



Собранные слова игроки держат перед собой в открытую, отдельно друг от друга. Собранные слова должны быть расположены «вверх ногами» по отношению к игроку, который их собрал. Это делается для того, чтобы их было удобнее читать остальным участникам игры.

Когда игрок называет слово, он может использовать не только карты с середины стола, но и одно или несколько готовых слов (как чужих, так и своих). При этом каждое такое слово должно быть включено в новое целиком, всеми своими буквами. Кроме того, обязательно использовать хотя бы одну букву с середины стола.



Пример: Слава собрал «Пар», а Костя — «Ход», на столе лежит «Ы». Костя открывает «Т» и говорит: «Отдых», берёт обе буквы со стола и добавляет к своему слову «Ход». Следующим ходом открывается «О». Если бы Костя на прошлом ходу не изменил своё слово, то можно было бы составить «Пароход», но теперь такой возможности нет.

Игра заканчивается, когда в колоде не осталось карт, а из оставшихся на столе букв никто не может составить новое слово. Каждый игрок подсчитывает количество букв во всех лежащих перед ним словах. Выигрывает тот игрок, перед которым лежит больше всего букв. При этом не важно, собрал ли он несколько длинных или много коротких слов. Стоимость букв также не учитывается данными правилами.

© ООО «Правильные игры», 2013

Специальная благодарность: А. Глаголевой, Д. Кнорре, А. Мачиной, С. Мачину, Ф. Мячину, А. Осипенко, И. Туловскому, П. Тюленеву, Д. Шахматову, О. Шахматовой