



RU



LEXICO JUNIOR

ПРАВИЛА RULES

СОДЕРЖИМОЕ ИГРЫ

200 карточек, кубик 1-2-3

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Собрать больше карточек, чем остальные игроки, правильно переводя слова, написанные на карточках.

В более сложном варианте слова должны быть такими, чтобы их можно было использовать в предложениях, а выигрывает игрок с наибольшим количеством слов в предложениях.

ПОДГОТОВКА

Перемешайте карточки и возьмите подходящее количество, например, 40 карточек для 4 игроков. (Чем больше карточек Вы используете, тем дольше будет игра). Сдайте по четыре карточки каждому игроку. Эти карточки помещаются перед игроком стороной с тем языком, с **которого** Вы будете переводить, вверх, а тем языком, **на который** Вы будете переводить - вниз. Остальные карточки кладут в колоду посередине стола.

КАК ИГРАТЬ

Начинает самый младший игрок, ход переходит по часовой стрелке. На своём ходу укажите на карточку любого другого игрока, бросьте кубик и попробуйте правильно перевести указанное кубиком слово на выбранной карточке. Игрок, перед которым лежит карточка, поднимает её и проверяет перевод.

Правильно

Если перевод правильный, Вы получаете карточку и кладёте её в свою стопку выигрышей. Вышедшую из игры карточку заменяют верхней карточкой из колоды.

Неправильно

Если перевод неправильный, то другой игрок говорит Вам правильный перевод и возвращает карточку на место.

Затем ход переходит к следующему игроку.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Игра заканчивается, когда в колоде и перед игроками не остаётся карточек. Побеждает игрок, у которого больше всего карточек.

СОСТАВЛЕНИЕ ПРЕДЛОЖЕНИЙ

В этом варианте игры карточки не складывают в стопку выигрыша, пока игрок не соберёт несколько карточек из главных слов (слово номер 1 в каждой карточке), из которых можно составить предложение (которое может быть даже несусальным). Вы можете заранее определить, какие слова могут составить предложение, ориентируясь на разные цвета рамок карточек. Все карточки с **СИНИМИ** рамками - действующие лица, карточки с **КРАСНЫМИ** рамками означают действия, а карточки с **ЗЕЛЁНЫМИ** рамками - предметы. Выиграв по карточке каждого типа, можно попробовать составить предложение, а затем положить карточки в свою стопку выигрышей.

Пример: Серёжа выиграл карточки “Собака”, “Покупать” и “Цветок”. Он может использовать их, чтобы составить (странное) предложение “Собака покупает цветок”, и затем положить все три карточки в свою стопку выигрыша. Со словами “Снеговик”, “Плавать” и “Ананас” можно составить предложение “Снеговик плавёт с ананасом”.

После того, как карточка помещена в стопку выигрышей, её нельзя использовать в той же игре во второй раз.

Победителем также становится игрок, который набрал больше всего карточек к концу игры.

КАК ПРОИЗНЕСТИ ЭТО СЛОВО?

Зайдите на сайт языковой студии Tactic и узнайте больше! www.tactic.net/lexicojr