



Make words, not war!

СЛОМАСТЕР

Суть игры



“Эрудит” (он же “Scrabble”) — мировой хит, слова которого придумал не поэт-песенник, а пишут сами участники. Составляя слова из букв и выкладывая их на поле, игроки набирают очки. Побеждает, как обычно, самый очкастый. Этакий кроссворд-наоборот: здесь не разгадывают слова в клеточках, а вписывают любые — главное, чтобы хватало букв и эрудиции их использовать!

Сломастер — это Эрудит, который мы перенесли на бумагу, как обычно, не устояв перед соблазном добавить в правила несколько новых опций.

Простая, по-настоящему универсальная игра, интересная и взрослым, и детям, и офисным работникам, и профессорам *Кафедры Нелинейной Гимнастики*.

Ударим Сломастером по безграмотности и нечитайству!
Желаем вам не сломать голову над партией. :)

Правила



Число игроков: от 2 до 6, при большом желании можно до 8.
Размер поля: 15x15 классика, 10x10 быстрая игра, 20x20 для профи.
Ход: каждый игрок получает стартовый набор букв (7 шт.). В ход можно выставить любое число букв (хоть все семь) и составить тем самым любое количество слов. Но каждое слово должно иметь с уже выложенными словами одну или больше общих букв (*Рисунок 1-1*). То есть, все слова на поле образуют этакий плетеный словрик. Если игрок не может выставить слово, он может наугад поменять 1 или 2 буквы и пропустить ход.
Слова должны читаться только по горизонтали слева-направо и по вертикали сверху-вниз. Другие варианты не считаются; строить слова “лесенкой” нельзя (*Рисунок 1-2*).
Очки: игрок получает очки за каждую использованную букву, а также бонусы за различные обстоятельства (см. “Подробнее”).
Победа: можно играть до заранее установленного числа очков например, 200 (поле 11x11), 300 (поле 15x15) и 500 (поле 21x21). А можно до тех пор, пока у одного из игроков не кончатся буквы.

Рисунок 1

1 — Выставление нового слова на поле (“король” уже стоит): “пар” не правильно, “дом” правильно.

2 — Слова только по горизонтали или вертикали, диагональ или “лесенка” не засчитываются.

3 — Первый ход всегда в центр поля (серый квадратик).



Рисунок 2

1 — Буква “а” в слове “бал” удваивается, “о” в “коть” утраивается.
2 — Слово “Кот” удваивается, “Мех” утраивается.



Note: слова на поле расставлены не по правилам (не соединены друг с другом).

Это просто пример расположения букв и слов в призовых секторах.

Подробнее



Запрещены некоторые категории слов: имена собственные (фамилии, названия стран), просторечия (телик, велик), сленг и жаргон (паднак, бакс, мент), склонения (дом, а не дома, дому, доме), уменьшительно-ласкательная форма (котеночек, облачко), сокращения и аббревиатуры (ООН, КПСС, JRRТ), мат и ругательства (даже такие милые как “падла” и “курва”).

Стоимость у каждой буквы своя (зависит от ее распространенности): А, О — 1 очко, И — 2 очка, Е — 3 очка, Н, Р, Т — 4 очка, К, Л, С — 5 очков, В, М, П — 8 очков. Б, Г, Д, Ж, З, Й, У, Ф, Х, Ц, Ч, Ш, Щ, Ъ, Ы, Ь, Э, Ю, Я — 10 очков.

Бонус за буквы: на поле есть отдельные клетки, при проставлении буквы в которую, ее цена удваивается или утраивается (*Рисунок 2-1*).

Бонусы за слова: А) Бонус-клетки. Если слово проходит через одну из них, общая сумма очков за него удваивается или утраивается (*Рисунок 2-2*). Б) Если игрок выложил в один ход все 7 букв, он получает бонус 20 очков и звезду, которая, как джокер в покере, равна любой букве. Если длина слова больше пяти букв, игрок получает +10 очков. Если больше семи, +20.

Попробовать



- ➔ **Тематично:** устройте несколько тематических игр — про животных, о профессиях, “вещи” и т.п. Помимо сломастерения, в игру добавляется пласт обосновать корректность своего слова перед другими игроками. Относится ли “капкан” к теме “животные”, или нет?!
- ➔ **Безгранично:** засчитывайте слова по диагонали, читающиеся слева-направо, лесенками и зигзагами, в общем слова, которые можно прочитать в любой форме. Это кардинально расширит очковость игры и введет ходы с двойной, тройной и даже четверной выгодой! Выставив одну букву, вы создадите три или даже четыре новых слова. Планку очков в такой игре лучше ставить на 100 выше. Бонусы за цветные клетки не начисляются.
- ➔ **Лотерейно:** буквы для игры выдаются с помощью специальных механик (см. *страницу 2*). А в этом варианте игрок раскрывает страницу любой книги наугад и берет первые 7 букв первых семи строк (т.е. по 1 первой буквы из строк 1-7). Или из последних семи строк. В случае, если ему надо обменять буквы, он вычеркивает из своего листа 1 или 2, и записывает столько же, взяв их из книги.

