



РОЗУМАКА

РОЗУМАКА – це гра у слова для 2, 3 або 4 гравців.

Гра в упорядковані еполучені між собою елів на дошці для гри у РОЗУМАКУ.

Слова упорядковуються за допомогою паличок із літерами з різною кількістю балів, на зразок кросворду. Мета гри – набрати найбільшу кількість балів. Кожен гравець змагається, використовуючи свої палички в зручних комбінаціях на екшорах, аким надає перевагу. Різні літери на прихові екшори на дошці дають можливість набрати різну кількість балів. Загальна кількість балів у грі може бути від 400 до 800 або вище, залежно від майстерності гравця.

ЗРОБЛЕНО В УКРАЇНІ

ВМІСТ

- 1 гральна дошка
- 1 кришка
- 4 підєявкі для паличок
- 1 мішечок для паличок
- 116 паличок з літерами +3 запаені



Палички з літерами:

- + Є 116 паличок із літерами алфавіту з двома прєими паличками (зірочками).
- + Кожна паличка з літерою має варієть в балах, ака вказана у правому нижньому куті літери.
- + Дві прєі палички не дають балів, і їх можна використовувати замієть буб-акої літери. Гравець повинен обрати літеру, ака буде позначати прєі паличка. Обрану літеру не можна змінювати до кінця гри.

ПЕРЕД ГРОЮ:

- + Приготуйте руху і папір, щоб записувати бали.
- + Покладіть дошку посередині еполу.
- + Кожен гравець бере підєявку для впорядкування своїх паличок і кладає перед собою.
- + Деі палички кладаються у відповідний мішок. Кожен гравець бере паличку, щоб дізнатися, хто ходитиме першим. Гравець, акий одержує паличку з літерою, найближчою до початку абетки, ходить першим. Взапі для цього палички кладають назад у мішок, після того палички в мішку перемішують.
- + Гравці по черзі вилачують по 7 паличок і розмішують їх на своїй підєявці. Тепер деі готові грали у Розумаку. Грають по черзі за годинниковим епріахом.

ПРАВИЛА ГРИ

Ак записувати бали

Обирається один гравець, акий записуватиме бали. Він записує результати кожного гравця після кожного ходу.

Обмін паличок

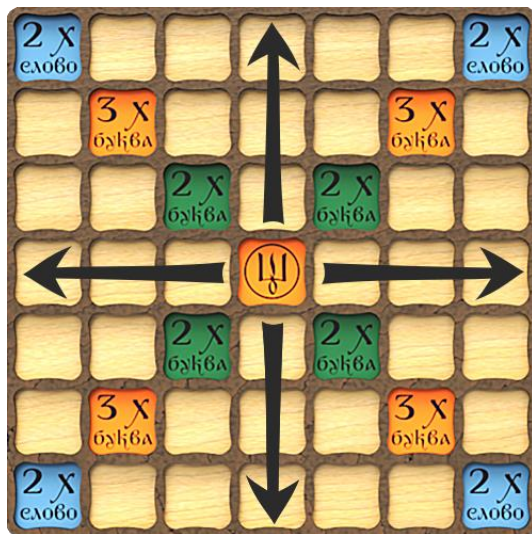
Кожен гравець може використовувати свої хід для зміни буб-акої або деіх паличок на підєявці. Це можна зробити, перевернувши палички бубами донизу, вказавши паличку з кількістю нових паличок на змінавши відкинуті палички з ними, що залишаються в мішку. Потім гравець має укласти свої черги для наступного ходу.

Пає (пропущення ходу)

Замість того, щоб класти палички на дошку або обмінювати їх, гравець може паєвати, незалежно від того, чи може він утворити слово (або слова). Пропе, аки деі гравці пають двічі поспіль, гра закінчується.

Утворення першого слова

Перший гравець комбінує дві або кілька своїх плиток, щоб утворити слово, і кладе їх на дошку грах, щоб вони утворювали або горизонтально або вертикально, а одна з викладених плиток лежала в центральному полі (середні). Слова по діагоналі не допускаються.



Кожна плитка, що використовується під час гри, на полі повинна торкатися однієї або декількох інших плиток, що використовуються під час гри.

Дозволені слова

Ви можете утворювати будь-які слова, які є у стандартному українському словнику, за винятком слів, які пишуться з великої літери, екорочень, префіксів та суфіксів, слів з дефісом. Іноземні слова у стандартному українському словнику вважаються іноземними та є дозволеними. Перед початком гри ці грабці мають домовитися про словник, який вони використовуватимуть.

Після того, як плитка кладеться на дошку, вона не повинна переміщуватися, якщо слово не буде заперечене.

Заперечування слів

Після утворення слова, його можна заперечити до того, як бали будуть додані, і наступний гравець зробить свій хід. Лише у цей момент ви можете експліцитно словником, щоб перевірити написання та використання слова. Якщо заперечене слово є неприйнятним, гравець повинен забрати свої плитки, хід він втрачає.

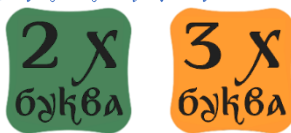
Призові екштори дошки

Гральна дошка складається з 15 x 15 екшторів на гральній поверхні з сіткою для відокремлення екшторів. На дошці є особливі призові екштори з бонусними очками:

- Призові екштори літер

Зелений екштор подвоєє бали за літеру, яка кладеться на нього.

Помаранчевий екштор потроєє бали за літеру, яка кладеться на нього.



- Призові екштори слів

Синій екштор подвоєє бали за слово.

Червоний екштор потроєє бали за слово.



[illegible]

В даному випадку в графі на підєржавці палички $\boxed{\text{H}_1 \text{ } \xi_5 \text{ } A_1 \text{ } B_1 \text{ } \Pi_2 \text{ } D_2 \text{ } O_1}$ і він викладає слово ПОНАД.



Бали за перше слово

Гравець завершує свій хід, рахуючи пів оголошуючи свої бали, які записує гравець, що відповідає за їх підрахунок. Бали за хід розраховуються доданим до цих чисел на плитках до балів від призових ескінів.

Примітка: Центральний сектор помаранчевого кольору - вважатиметься призовим сектором ліній, якому бали за цю лінію першого слова поприраховуються 3X.

Забвршена хоџа

Наприкінці кожного ходу гравець прагне стільки нових пліток, скільки він поклав на дошку, прах, щоб на підставці завжди було сім пліток.

Після 1-го ходу гравець має B₁Z₅ на своїй підставці, тому він повинен підняти 5 нових плиток.

Отримання 50 бонусних балів

Будь-який гравець, який кладе всі свої п'ять хідів, отримав 50 бонусних балів на додаток до звичайних балів за цей хід. 50 балів додаються після подвоєння чи 3х балів за слово.

1 γραβевъ κλαδε Π₂Ο₁Η₁Α₁Δ₂Α₁Μ₂, ζαροβλαβουι Χ βαλίβ γ ζβιγαίνιή γρί +50 βαλίβ ζα δοηγευε ελοβο = Χ βαλίβ. Ποπίμ βίν παβνε 7 νοβιχ πλιποκ, ί νόοι χίδ ζαβερшено.



Хід наслідуючого гравця

Другий гравець і кожен гравець після нього має вибір: обміняти плитку, пастипати або додати одну або кілька плиток до вже викладених, щоб утворити нові слова з двох або кількох літер.

Слова можуть бути викладені лише горизонтально або вертикально. Літери на плитках, що докладаються під час ходу повинні формувати слово або слова з усіма літерами на плитках, до яких доприєднуються. Гравець одержує бали за всі слова, які він змінює своє слово, вкляну з бонусними очками, одержаними завдяки призовим екіпорам, на які клядуться плитку.

Є п'ять різних шляхів утворення нових слів:

1. Додавання однієї або декількох плиток на початку або в кінці слова, яке вже є на дошці, або одностано на початку на в кінці. Наприклад, ОНА епач ПОНАДАМИ.



Остання літера знаходиться на полі поприєння балів слова, тому кількається балів слова поприєється. Бонусні бали клітинки, на яких лежать літери з слів, викладених в одному з попередніх ходів, не враховуються.

2. Утворення слова під прямими кутами до наявного слова.

У новому слові повинна використовуватися одна з літер слова, яка вже є на дошці.



Наприклад, РАМА додається до літери А, яка вже є на дошці, утворюючи слово РАМА.

3. Утворення повного слова паралельно до вже утвореного слова так, щоб хочіні плитки також утворювали повні слова. Наприклад, клядуться УЕЕ, такжж утворюючи НУ, АЕ та ДУ.



У цьому прикладі утворюється більше одного слова за один хід, і кожне слово зараховується. Спільні літери (з усіма призовими очками, якщо на призових екіпорах) враховуються в балах для кожного слова.

4. Нове слово також може додаватися літеру до наявного слова.



5. Окреплений варіант має бути «містком» між двома або кількома літерами.
(Таке може трапитися лише на 4-ому ході або пізніше)



Іноді слово може потрапити на два призові ескітори еліт.

Бали за слово подвоюються, потім подвоюються ще раз, отже бали за слово множаться на 4.
Або вони подвоюються і ще раз подвоюються, або бали за слово множаться на 9!

Кінець гри

Гра закінчується, коли:

- усі плитки використані, і один із гравців викидав усі плити зі своєї підставки
- зроблені всі можливі ходи
- усі гравці падають діві поспіль

Врешті всі бали додаються, від балів кожного гравця віднімається сума балів з плиток, які залишаються в нього, і якщо один гравець викидав усі плити, його бали збільшуються на суму не використаних плиток решти гравців. Наприклад, якщо перший гравець все ще має плити А і Ц у підставці наприкінці гри, його бали зменшуються на 9 балів. Гравець, який викидав усі плити, додає 9 до своїх балів.

Пам'ятайте: гру можна виграти або програсти на окремих літерах в мішку!

ПОДЕНЕННІ ПРАВИЛА

- Якщо бачиш, що плитка потрібна іншій плитці в єдиному ряді, вона повинна збиратися з усіма іншими плитками у єдине слово або ціле слово на зразок кросворду.
- Одне слово може з'являтися у грі кілька разів.
- Дозволяються слова у множині.
- Слова можна продовжувати з обох кінців за один хід, наприклад, від РАБ до КОРАБЕЛЬ.
- За один хід слова можна збирати тільки по горизонталі або по вертикалі.
- Гравці не можуть додавати плити до різних еліт або збирати нові слова на різних уламках дошки за один хід.
- Бонусні бали, що на призових ескіторах, використовуються лише до ходу, під час якого плити кладуться на них.
- Якщо за один хід збирається більше одного слова, зараховується кожне слово. Єдині літери (з усіма призовими очками, що на призових ескіторах) враховуються в балах для кожного слова.

- Якщо слово потрапляє на два призових еектор, бали за слово множаться на 4, або потроєно і ще раз потроєно, отже бали за слово множаться на 9.
- Коли на еектор подвоєнн або потроєнн балів за слово кладається претя плитка, сума плиток у слові подвоюється або потроєється не зважаючи на те, що сама претя плитка не дає жодних балів. Коли її кладуть на еектор 3X або 2X балів за літеру, варієється претої плиткі залишається нульовою.
- Гра закінчується, коли один гравець викидав всі плиткі, і мішок для плиток порожній. У деяких іграх жоден гравець не викидає всі плиткі. У цьому разі гра припадає, доки не будуть зроблені всі можливі ходи. Якщо гравець не може зробити хід, він пропускає його (паузу). Якщо всі гравці падають довіч поспіль, гра закінчується.
- Словник або посібник не можна використовувати під час гри для пошуку слів, які можна скласти з плиток на підставі. Їх можна використовувати лише після зупинки або завершення слова.

РІЗНОВИДИ ГРИ

ВАРІАНТИ

Варіанти можна грати лише за згодою всіх гравців.

У разі незгоди рекомендається застосовувати стандартні правила.

ДОМАШНІ ПРАВИЛА

Повторне використання претя плиток

Офіційні правила стверджують, що якщо викладено претя плитку, її вже не можна переміщувати.

Існують варіанти, де претя плитку можна використовувати повторно екільки разів.

Якщо зупинене слово REMONT з претою плиткою, що означає T, потім якийсь гравець, який має T, може забрати собі претя плитку, замінивши її на T, після цього він може використовувати претя плитку негайно у тому ж ході.

Відкритий словник

Деякі гравці грають з «відкритими» словниками. Під час гри гравець може шукати будь-яке слово перед тим, як викласти його на дошці, без жодного штрафу. Цей варіант зокрема є корисним для вивчення нових слів.

Тематична РОЗУМКА

Тематична РОЗУМКА – гарна розвага.

Якщо ви граєте на Різдо, додайте 5 додаткових балів за кожне слово, пов'язане з Різдом.

Якщо всі ви – любителі спорту, спробуйте зупинити слова, пов'язані зі спортом, щодня.

Те, як гравці намагалися довести, що їхнє слово пов'язане з заданою темою, уявляється приводом для веселощів.

«Jacks to Open»

Аби пошук був цікавішим, і гра була відкритою, можна ввести таке правило: гравці повинні зупинити щонайменше з 5 літер під час першого ходу в грі.

Це нагадує правило «Jacks to Open» у джекпот-покері.

Якщо особа, яка має зробити перший хід, не може зупинити слово щонайменше з 5 літер, вона пропускає хід, і гра далі, доки один із гравців не зможе зупинити слово з 5 або більше літер.

Якщо ніхто не здатен зупинити слово з 5 літер, гравець, що починає, може зупинити слово щонайменше з 4 літер, якщо він не може зупинити ні цього слова, він пропускає хід, як зазначено вище.

РОЗУМКА з двома мішками

Аби спростити гру, розділіть літери на два набори – приголосні і голосні, поклавши їх у 2 окремі мішки і дозволивши гравцям, коли вони витягують літери, обирати, бажать вони голосну чи приголосну.

РОЗУМКА НАВПАКИ

Після того, як ви програли у РОЗУМКУ, спробуйте РОЗУМКА НАВПАКИ.

Кожен гравець по черзі знімає щонайменше одну, але не більше шість літер із дошки.

Гравці повинні знімати плитку з одного слова на дошці, і після ходу всі слова, що залишилися на дошці, повинні бути дієними і з'єднуватися як у кросворді.

Гра припадає, доки всі плитки не будуть зняті або доки не можна буде зробити жодного правильного ходу.

Бали гравців нараховуються з цих знайдених плиток.

FOZУМАКА Бінго

Гра FOZУМАКА Бінго схожа на звичайну гру «Бінго», в якій грають плитками від FOZУМАКИ.

Для гри:

а) Придумайте два слова по сім літер і запишіть їх.

Переконайтеся, що ви не використовували більше літер, ніж у наборі FOZУМАКИ

(перевірте уявний літер на гравчій дошці).

Наприклад, у наборі FOZУМАКИ є чотири літери В, отже ви повинні переконатися, що у ваших двох словах разом не більше чотирьох літер В.

б) Один із гравців або особа, яка не грає, випадково вибирає літери з мішка FOZУМАКА і називає їх.

Викреслюйте ті, які є у ваших словах. Коли ви викреслите всі літери в обох словах, екажіть «Fозумака-бінго».

Особа, яка вибирає плитки, має перевірити, що ви завершили гру правильно.

Зауваження: Ви можете викреслювати лише одну літеру за один раз, пробілою якою ви маєте чотири В у ваших двох словах, ви можете викреслити лише одну В, коли оголошуєте «В».

ПРАВИЛА ТУРНИРУ

Використання таймера

Таймер можна використовувати для обмеження часу, який кожен гравець може використовувати для ходу.

Загальне обмеження – 2 хвилини на хід. На чемпіонаті зі SCRABBLE застосовуються шахові годинники, і кожен гравець має 25 хвилин на всі ходи, при перевищенні даного ліміту з гравця знімаються шпраніх 10 балів за кожну хвилину.

Обмеження заміни

Правила чемпіонату також забороняють заміну, з моменту, коли в мішку залишаються 6 літер або менше.

Це правило введено для того, щоб гравці не міняли її, якщо вони не мають і напирікнці гри.

ПАСЬАНЕ FOZУМАКА

Хоча FOZУМАКА розроблена для двох-чотирьох гравців, багато людей вважають його захопливою формою пасьянсу. Є різні шляхи розкласти цей пасьянс:

а) Гравець може спробувати перевищити власний результат, користуючись лише однією підказкою.

Правила такі самі, як і в звичайній FOZУМАЦІ.

б) Гравець встановлює дві підказки, одна з яких – для загального суперника.

в) Плитки відкриваються справа. Продуманим вибором, користуючись словником, гравець намагається досягнути найвищого результату.

Який результат можна одержати у FOZУМАКА – все це загадка.

ПОДВІЙНА FOZУМАКА

Цей епоєб винайшов бельгієць Іполит Вортере. Всі гравці грають тими ж плитками, але одержують бали лише за утворені слова. У подвійній FOZУМАЦІ безінна не грає ролі. У цю гру може грати скільки завгодно гравців. Можна грати взагалі самотою, хоча у франкомовних країнах, де ця гра є дуже популярною, в одній грі брали у середньому понад 1000 гравців.

Дла гри:

Кожен гравець має повний набір плиток, підскавки і дошки. Перед тим, як гра починається, гравці розкладають свої плитки за алфавітом буквою вгору. Єдаа (або один із гравців, якщо єдаа немає) випадає сім плиток навмання з мішка для плиток, або з тих, що лежать буквами донизу на кришці коробки, і називає їх. Зві гравці випадають ті ж плитки, складають їх на свої підскавки і намагаються знайти слово, яке має можливість набрати найбільшу кількість балів. За три хвилини вони повинні написати на папірці слово, кількість балів і номер клітинки першої літери слова (дивиться літери і числа, надруковані на краї дошки). Якщо слово горизонтально розміщено – першою пишуть літеру, наприклад: Д8; якщо вертикально – першим пишуть число, наприклад: 8Д.

Єдаа збирає всі папірці і називає слово з найбільшого кількості балів. Тепер зві гравці викладають це слово на свої дошки (видаючи власне слово, якщо воно не збігається з ним), пам'ятаючи, що індивідуальні бали нараховуються за слово, зтворене у гри. Якщо слово відхилене як неприпустиме, гравець нічого не одержує. Єдаа дає нові плитки, поки загальна їх кількість у підскавці досягне цифри 7, називаючи їх.

У перших п'ятинадцяти підскавках випадають плитки повинно бути щонайменше дві голосні та дві приголосні. Починаючи з шістнадцятої рамки повинно бути щонайменше одна голосна й одна приголосна. (Після плиток вважаються або голосною, або приголосною). Якщо це не так, зві плитки кладуться назад у мішок, і падають нові сім плиток.

Гравці знову намагаються зтворити слово з найбільшого кількості балів і викладають його на дошці, пов'язуючи з першим словом як у кросворді та збігаючи РОЗУМАКІ. Гравці записують друге слово, бали та номер клітинки на другому папірці.

Гра припадає, доки не будуть випадають й розіграні всі плитки, або доки не залишиться голосних або приголосних. Переможцем є гравець з найбільшого кількості балів. У подвійній РОЗУМАКІ немає стратегії, гравці на кожному кроці просять намагаються відшукати слово з найбільшого кількості балів.



Щоб використовувати онлайн словник під час гри,

переходьте на нашу сторінку **Розумак**

за допомогою QR-коду або за посиланням:

<https://www.wpgroup.com.ua/gra-rozumaka.html>

Автор гри Рутенія - Василь Чебаник

Сайт - **WPGroup**

www.wpgroup.com.ua

