



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 выигршей. 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 выигршей, пока игрок не соберёт несколько карточек из главных слов (слово номер 1 в каждой карточке), из которых можно составить предложение (которое может быть даже несурразным). 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 выигршей.

**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 выигршей. Со словами “Снеговик”, “Плавать” и “Ананас” можно составить предложение “Снеговик плывёт с ананасом”.*

После того, как карточка помещена в стопку выигршей, 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](http://www.tactic.net/lexicojr)



UK



# LEXICO

## JUNIOR

ПРАВИЛА RULES

### CONTENTS

200 cards, 1-2-3 die

### AIM OF THE GAME

To collect more cards than the other players by correctly translating the words on them. In the more difficult version the words also have to be ones that can form sentences, and the player with the most cards in scoring pile wins.

### SETUP

Shuffle the cards and take a suitable amount, for example 40 cards for 4 players. (the more cards you use, the longer the game will be). Deal four cards to each player. These cards are placed in front of the players so that the side you will be translating from is facing up, and the side that you will translate into is facing down. The rest of the cards are placed in a deck in the middle of the table.

### HOW TO PLAY

The youngest player starts, and the turns pass clockwise. On your turn, point to a card in front of any other player, roll the die and try to correctly translate the word corresponding to the die roll on the chosen card. The player, in front of whom the card is, picks the card up and checks the translation.

**Correct** ..... If the translation was **correct**, you get the card – place it in your scoring pile. The missing card is replaced with the top card from the deck.

**Incorrect**..... If the translation was **incorrect**, the other player tells you the correct translation, and returns the card to where it was.

The turn then goes to the next player.

### WINNER

The game ends when there are no more cards in the deck, and no more cards in front of the players. The player with the most cards wins.

### MAKING SENTENCES

In this game version the cards are not placed in the scoring pile before a player has collected a set of cards (where the main words number 1 in each card could actually form a sentence, albeit a crazy one). You can tell which words could form a sentence by looking at the different colour frames of the cards. All cards with **BLUE** frames are characters, those with **RED** frames are actions and those with **GREEN** frames are objects. When you have one of each, you may put them in your scoring pile (you can also try to form a sentence, and then place the cards in your scoring pile).

**Example:** *A player has won the following cards “Dog”, “Buy” and “Flower”. He can use them to form the (strange) sentence “The dog buys a flower”. With the words “Snowman”, “Swim” and “Pineapple”, the sentence “The snowman swims with a pineapple” could be formed. You are not obliged to form a sentence.*

Once a card has been placed in the scoring pile it cannot be used again in the same game. Again the winner is the player with the most cards in the scoring pile when the players are out of cards.

### HOW DO I PRONOUNCE THIS WORD?

Go to the Tactic language studio and learn more! [www.tactic.net/lexicojr](http://www.tactic.net/lexicojr)