

RULES

AIM OF THE GAME

To score points, look at the letter dice and try to come up with the most words no one else did - before the time runs out!

BEFORE THE GAME

Give each player a pencil and a sheet from the pad.

HOW TO PLAY

1. The oldest player rolls the dice and turns the sand timer.
2. Now all the players try to form three words from the letters on the dice and write them on their sheet before the time runs out. The Joker Die counts as any letter! Easy, right? Just remember these rules:
 - Write just one word on each row.
 - You can use each die (also the Joker) only once for each word.
 - You can write a word on any row on your sheet, but you have to use all the squares on that row.
 - Don't say the words aloud during the round, and don't peek at everyone else's words!
3. When the sand has run out in the timer, the round is over. Now the players compare the words they just wrote and mark down their scores.
 - For each word no one else wrote on this round or the previous rounds, you score the maximum points on that row.
 - If two or more players have written the same words on the same round, neither one of them scores points for it. Mark 0 points on that row.

- If a player has written a word someone else wrote on a previous round, the score for the previous round remains the same, but score for the word on this round is 0.
4. The scores for the round are marked on the sheets next to the words. If you cannot think of three words before the time is up, write a score of 0 next to as many rows as you missed. This way, each player uses three rows on each round.
 5. If someone has written more than three words, they are still only scored for three. The extra words are disqualified and scored 0 points.

PLAYING A NEW ROUND

After the scoring, roll the dice again and play the new round as above.

END OF THE GAME

When you have played four rounds, the player with the highest score wins. If the game ends in a tie, the winner is the player, who got the highest score on the final round.

2-PLAYER GAME

If there are only two players, play as above, but only play three rounds and write four words on each round. In a 2-player game, the players end up with different scores, because there is less time to come up with words.

ПРАВИЛА

МЕТА ГРИ

Отримуйте переможні бали: дивіться на кубики з літерами та записуйте на аркуші більше унікальних слів, поки час раунду не закінчиться!

ПЕРЕД ПОЧАТКОМ ГРИ

Дайте кожному гравцеві олівець та аркуш із блокнота.

ЯК ГРАТИ

1. Найстарший гравець кидає кубики й запускає пісковий годинник.
2. Усі гравці намагаються скласти три слова з літер на кубиках та записати їх на своєму аркуші до закінчення часу. Кубик-Джoker без літер вважається будь-якою літерою! Справді легко? Просто запам'ятайте такі правила:
 - Записуйте лише одне слово в кожному рядку.
 - Ви можете використати кожен кубик (а також Джокера) в кожному слові лише один раз.
 - Ви можете записати слово в будь-якому рядку вашого аркуша, але ви повинні використати всі квадратики в цьому рядку.
 - Не вимовляйте слова вголос під час раунду та не підглядайте в аркуші інших гравців!
3. Коли пісок у годиннику закінчився, раунд закінчено. Тепер гравці порівнюють слова, які вони щойно написали, і визначають кількість отриманих балів.
 - За кожне слово, яке ніхто інший не написав у цьому або попередніх раундах, ви набираєте максимальну у цьому рядку кількість балів.

- Якщо два або більше гравців написали однакові слова в одному раунді, жоден з них не отримує за це балів. Позначте 0 балів у цьому рядку.
 - Якщо гравець написав слово, яке написав інший гравець у попередніх раундах, оцінка за попередній раунд залишається незмінною, але оцінка за слово в цьому раунді дорівнює 0.
4. Бали за раунд виставляються на аркушах біля слів. Якщо ви не можете придумати три слова до закінчення часу, запишіть оцінку 0 біля стількох рядків, які ви не заповнили. Таким чином, кожному гравцеві зараховується три ряди в кожному раунді.
 5. Якщо хтось написав більше ніж три слова, він все одно отримує бали лише за три. Зайві слова оцінюються в 0 балів та дискваліфікуються.

НОВИЙ РАУНД

Після підрахунку балів знову кидайте кубики та грайте новий раунд, як описано вище.

КІНЕЦЬ ГРИ

Коли ви зіграли чотири раунди, можна визначити переможця гри. Ним стає гравець з найбільшою кількістю балів. Якщо гра закінчується внічию, перемагає гравець, який набрав найбільшу кількість балів у 4-му раунді.

ГРА ДЛЯ 2-х ГРАВЦІВ

Якщо гратимуть лише два гравці, гра триватиме три раунди та в кожному раунді гравцям потрібно буде скласти чотири слова. У цьому варіанті часу на складання слів менше.