

## ЛИПА ДЕРЕВО СЛІВ — ігролад

**ЛИПА ДЕРЕВО СЛІВ** — це основна гра в коробці. В цій грі потрібно складати дерево зі слів на два відкритих склади, таких як СОВА, ЛИПА, МИША. Гру можна грати у трьох версіях:

- **МЕДОВА ЛИПА** – гравці вирощують одне дерево і намагаються пошвидше позбутись своїх карток.
- **МОЄ ДЕРЕВО** – гра-головоломка для одного гравця, який прагне виростити найбільше дерево – дерево з найбільшою кількістю слів.
- **ЛИПОВИЙ ГАЙ** – кожен гравець намагається виростити найбільше дерево зі своїх слів.

У **ДЕРЕВІ СЛІВ** використовуються плашки з **гілками**, **зворот** плашок з гілками (на звороті немає слів), плашки з **листочками**, фішки зі **сплячими бруньками**.



У всіх трьох іграх гравці вирощують дерево: одне на всіх чи кожен своє. Дерево вирощується однаковим чином, згідно **ПРАВИЛ РОСТУ**.

### ПРАВИЛА РОСТУ

В усіх трьох версіях гри дерева ростуть однаковим чином: на гілках виростають нові гілки або листки. Дерево починають будь-якою гілкою, яка буде **стовбуром** дерева.

#### ПЛАШКА З ГІЛКОЮ



У нашого дерева від кожної гілки може вирости **дві нових гілки** або **гілка і листок**, або **два листки**. Тому:

- До кожної плашки з гілкою можна докласти тільки **дві плашки**: дві гілки або два листка, або гілку і листок.
- У сусідніх плашках має співпадати **одна приголосна (сама приголосна, не голосна)**. Тобто до гілки СОВА можна докласти РОСА (співпадає С) або ВАЗА (співпадає В).



- Якщо до плашки з гілкою доклали **дві** плашки, її потрібно **перевернути**. Це робить гравець, який докладає другу плашку.



#### ПЛАШКА З ЛИСТКОМ



Гілки закінчуються листочками, від листків не відростають нові гілки чи листки. Тому:

- До плашки з листком не можна нічого докласти.
- Плашки з листками не перевертають.

#### СПЛЯЧА БРУНЬКА



На гілках та стовбурі справжніх дерев є сплячі бруньки, з яких можуть вирости нові гілки. У нашого дерева вони також є.

Спляча брунька дозволяє виростити гілку або листок від перевернутої гілки. Детальніше у грі **МЕДОВА ЛИПА**.

## Ігролад гри МЕДОВА ЛИПА

**Вік гравців:** від 5 років.

**Кількість гравців:** 2-5 гравців.

**Ціль гри:** пошвидше позбутись своїх плашок.

#### ПОЧАТОК ГРИ

Перед початком гри усі плашки зі словами добре перемішують, відбирають приблизно **половину** (50-60 шт.) та складають у мішечок. Також поряд кладуть **сплячі бруньки**, з розрахунку **три** на одного гравця. Решта плашок та фішок участі у грі не беруть.

Кожен з гравців навмання бере з мішечка по **7 плашок** зі словами, які кладе біля себе словом догори. Також поряд кладе **одну** сплячу бруньку.

Решта слів залишається у мішечку, решта бруньок на столі – у **резерві**.

#### ХОДИ ГРАВЦІВ

Гру починає **наймолодший** гравець. Він кладе першу гілку, яка буде **стовбуром** дерева. Наступні гравці по черзі докладають гілки або листки згідно **ПРАВИЛ РОСТУ**.

- За один хід гравець може покласти лише **одне** слово.
- Якщо гравець не має що покласти, він бере плашку з мішечка. Якщо слово підходить, він кладе його, якщо не підходить, докладає до своїх плашок і пропускає хід.

У деяких випадках гравець може використати **сплячу бруньку** (дивися нижче).



**Приклад перших ходів гри.** Шука почала гру та поклала перше слово ПУМА, Жабка кладе своє слово - ЛАМА (співпадає буква М), Гава кладе ГУПІ (співпадає П) і перевертає слово ПУМА. Далі знову ходить Шука, вона вирощує гілку ВАГА від слова ГУПІ (співпадає Г). Тепер ходить Жабка, вона вирощує гілку ЗИМА від словаЛАМА (співпадає М). Гра продовжується.



**Приклад гри після 15-го ходу.** Усі гілки, які продовжені двома плашками, мають бути перевернуті і слів не буде видно. Відповідні плашки темно-зелені. Перевернутими мають бути гілки ПУМА, ГУПІ, ЛАМА, ПІЦА, ПОЛЕ та ВАГА і на них більше гілок не виросте. Від гілок ЗИМА, ДУМА, ГОРА, ГИРЯ, КУЛЯ та ЛИЦЕ ще можна відростити гілки або листки. Також у дерева є листки ДІЖА, ВЕЖА та ПОНІ, їх продовжити не можна.

З перевернутими плашками грати гру значно зручніше - краще видно слова, які ще можна продовжити.

**СПЛЯЧА БРУНЬКА** допоможе виростити гілку чи листок від перевернутої гілки. Для цього брунька кладеться поверх будь-якої перевернутої гілки і одразу продовжується гілкою або листком. Її можна використати:

- Якщо плашок у гравця **більше 10** і потрібної плашки серед них немає. Гравець використовує свою сплячу бруньку.
- Якщо закінчилися плашки в мішечку, а потрібних плашок немає. Гравець використовує свою сплячу бруньку.
- Якщо під час гри склалась така ситуація, що всі гілки закінчуються листками, тобто немає можливості докладати гілки чи листки, гравець використовує бруньку з **резерву** і робить свій хід.



### КІНЕЦЬ ГРИ

Виграє той, хто **швидше** викладе усі свої плашки. Або той, у кого під кінець гри залишилось **найменше** невикористаних плашок.

## Ігролад гри МОЄ ДЕРЕВО

**Вік гравців:** від 7 років.

**Кількість гравців:** гра-головоломка для одного гравця.

**Ціль гри:** скласти дерево з найбільшою кількістю слів.

Перед початком гри усі плашки зі словами на один склад добре перемішують, відбирають приблизно **половину** (50-60 шт.) та складають у мішечок. Решта плашок та бруньки участі у грі не беруть.

Гравець бере **10 плашок** і починає складати дерево відповідно до **ПРАВИЛ РОСТУ** (на початку статті).

- Якщо кількість плашок стає менше **5** або немає слів, які можна покласти до дерева, гравець добирає плашки до **10** і продовжує далі.
- Гравець кладе гілку або листок, навіть якщо йому це **невигідно**.
- Плашок у гравця не може бути більше **10**.
- Гілки та листки, що уже є частиною дерева, міняти місцями чи забирати не можна.



Гра закінчується, якщо гравець не може покласти жодне зі своїх слів до дерева. Гравець перераховує слова у дереві та може порівняти їх кількість зі своїм попереднім результатом.

## Ігролад гри ЛИПОВИЙ ГАЙ

**Вік гравців:** від 6 років.

**Кількість гравців:** 2-5 гравців.

**Ціль гри:** скласти дерево з найбільшою кількістю слів.

Перед початком гри гравці добре перемішують плашки з гілками та листками і складають їх у мішечок. Бруньки участі в грі не беруть. Гравці беруть собі **однакову** кількість плашок (якщо гравців двоє або троє – по **30**, четверо – по **23**, п'ятеро – по **19** слів). Також посередині столу кладуть **10 плашок** лицем догори (**10 відкритих слів**).

Кожен з гравців складає **дерево** зі своїх слів згідно з **ПРАВИЛАМИ РОСТУ** (на початку статті).

- Гравець бачить одразу усі свої слова і може перекладати їх скільки завгодно разів.
- Також гравець може обмінювати свої слова на слова зі столу. Але на столі має бути завжди **10 плашок**.
- Плашки з мішечка не добирають. Використовують тільки ті плашки, які взяли на початку гри.



**Виграє** той, хто зуміє використати у своєму дереві **найбільше** слів.