



ИНСТРУКЦИИ К ИГРАМ

ПОКАЗУХА

Игра «Показуха» поможет развить в детях воображение, артистические способности и логическое мышление, а время за игрой пройдет весело и увлекательно. Ваш ребенок сможет не только вспомнить те слова, которые он уже знает, но и познакомиться с новыми, что значительно увеличит его словарный запас.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Игра «Показуха» состоит из 64 карточек. Каждая карточка содержит 6 уровней, расположенных от легкого к сложному.

1 уровень: угадать животных и профессии. На этом уровне загаданное слово нужно показать мимикой и жестами.

2 уровень: угадать, что делает человек. Загаданное действие нужно показать мимикой и жестами.

3 уровень: угадать предмет. Загаданный предмет нужно показать мимикой и жестами.

4 уровень: угадать овощи, фрукты, злаки и грибы. На этом уровне, чтобы показать загаданное слово, можно использовать два способа: показать мимикой и жестами или описать словами (но только в том случае, если не получилось изобразить). Причем при словесном описании участники получают в два раза меньше баллов (см. **подсчет баллов**).

5 уровень: угадать героев мультфильмов (советских, русских и диснеевских) и фильмов. На этом уровне, чтобы показать загаданное слово, можно использовать два способа: показать мимикой и жестами или описать словами (но только в том случае, если не получилось изобразить). Причем при словесном описании участники получают в два раза меньше баллов (см. **подсчет баллов**).

6 уровень: угадать пословицу. На этом уровне, чтобы показать загаданное слово, можно использовать два способа: показать мимикой и жестами или описать словами (но только в том случае, если не получилось изобразить). Причем при словесном описании участники получают в два раза меньше баллов (см. **подсчет баллов**).

Играть можно как команда на команду, так и каждый сам за себя.

КОМАНДНАЯ ИГРА

Карточки делятся на две команды (по 32 карточки на команду). В команде может быть от 2 до 5 человек.

Первой начинает команда, которой выпал ход по жеребьевке. Карточки обеих команд лежат рубашкой вверх.

Игроки первой команды выбирают из своих карточек первую попавшуюся и дают задание игроку из второй команды.

Игрок второй команды должен изобразить значение заданного слова таким образом, чтобы его команде удалось в течение 1-2 минут угадать заданное слово.

Если команда угадала, то получает 1 или 2 балла (в зависимости от использованного способа. См. **подсчет баллов**), и ход переходит к ней.

Если же второй команде не удалось отгадать, то первая команда загадывает новое слово.

Использованные во время игры карточки убираются в сторону до следующего уровня.

В каждом из шести уровней выигрывает та команда, которая первой набрала 10 баллов, после чего игра переходит на второй уровень – и так до 6 уровня.

ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ИГРА

Карточки делятся на четырех игроков (по 16 карточек на каждого). Первым начинает игрок, которому выпал ход по жеребьевке, а дальше по часовой стрелке. Карточки 4 игроков лежат рубашкой вверх.

Первый игрок выбирает из списка своих карточек первую попавшуюся и загадывает слово второму игроку. Второй игрок старается показать или описать слово двум остальным игрокам таким образом, чтобы они смогли в течение 1-2 минут отгадать загаданное слово.

Тот игрок, который сможет первым угадать слово, получает 1 или 2 балла (в зависимости от использованного способа. См. **подсчет баллов**), и ход переходит к нему.

Если никому из игроков угадать слово не удалось, то первый игрок загадывает новое слово.

Использованные во время игры карточки убираются в сторону до следующего уровня.

В каждом из шести уровней выигрывает тот игрок, который смог первым набрать 5 баллов, после чего игра переходит на второй уровень. И так до 6 уровня.

ПОДСЧЕТ БАЛЛОВ

За слова, отгаданные по мимике и жестам, начисляется **2 балла**.

За слова, отгаданные по словесному описанию, начисляется **1 балл**.

За неотгаданное слово баллы не начисляются.

МАФИЯ

СОСТАВ ИГРЫ

В состав игры входят следующие карты:

**ведущий – 1, мафия – 4,
комиссар – 1, доктор – 1,
мирные жители – 7.**

ХОД ИГРЫ

Перед началом игры все знакомятся с картами и персонажами, определяют состав. Приятней всего играть в составе 9-12 человек, но можно начинать и с шести.

Рекомендуемый набор карт в зависимости от количества игроков:

6-8 человек. Ведущий, мафия (2), комиссар, доктор, мирные жители (1-3).

9-10 человек. Ведущий, мафия (3), комиссар, доктор, мирные жители (3-4).

11-14 человек. Ведущий, мафия (4), комиссар, доктор, мирные жители (4-7).

НАЧАЛО ИГРЫ

Желательно, чтобы в первую раздачу карта ведущего не разыгрывалась, а досталась самому опытному игроку: тому, кто уже играл в «Мафию». Игроки рассказывают по кругу, лишние карты убираются, остальные ведущий перетасовывает и сдает по одной каждому игроку рубашкой вверх. Игроки смотрят свои карты, делают комментарии, прогнозы и предположения, представляются кем угодно, включая истинную правду, но при этом свою карту никто никому не показывают. Игрок, чью карту увидел кто-то другой, выбывает из игры. Если количество игроков большое, игра продолжается без этого игрока, если же участников игры немного, то карты пересдаются. На этом первый подготовительный этап заканчивается и наступает следующий.

ПЕРВАЯ НОЧЬ

Ведущий объявляет наступление ночи и предлагает всем закрыть глаза. Убедившись, что все выполнили эту команду, он предлагает мафии открыть глаза. Игроки из команды мафии видят друг друга. Однако этого мало – надо, чтобы мафиози узнали статус друг друга и своего главаря – именно он принимает окончательные решения в команде, а в случае его гибели – следующий по рангу и т.д. Для этого обычно мафиози показывают друг другу свои карты. Познакомившись друг с другом, мафия засыпает по команде ведущего. После этого по команде ведущего просыпается и знакомится с ведущим комиссар, а после того, как он заснул, с ведущим знакомится доктор. Потом засыпает и он. Таким образом, первая ночь – это ночь знакомств, и проходит она без убийств.

ДЕНЬ

Ведущий объявляет наступление первого дня. Все открывают глаза, и игра начинается. Как вы уже поняли, мафия – командная игра; команд две: мафия и честные жители. Каждую ночь мафия убивает одного жителя, а комиссар пытается убить или разоблачить кого-то из мафиози; днем все горожане могут казнить одного подозреваемого. Перед казнью все горожане должны высказаться и предложить кого-то казнить. Казнят демократически: игру покидает тот игрок, против которого проголосовало большинство. При этом соблюдается принцип – один человек голосует за казнь кого-то одного. Мирным жителям важно казнить именно мафиози, а не кого-то из мирных граждан. Казнить кого-то из мафиози не так-то просто: никто не знает, кто есть кто на самом деле, и мафия принимает участие в обсуждении и голосовании наравне со всеми. Итак, день заканчивается казнью, приговоренный отдает свою карту ведущему, а тот объявляет результат (например: «Умелыми действиями горожан был обезврежен мафиози такой-то...» или «И тут введенные в заблуждение горожане узнали, что казнили по ошибке мирного жителя/доктора/комиссара»). Игроки оценивают и обсуждают произошедшее, пытаются сделать выводы из случившегося, а затем засыпают по команде ведущего.

НОЧЬ

Ночью по команде ведущего по очереди просыпаются сначала мафия, затем – доктор и после – комиссар. Проснувшись, мафиози совещаются друг с другом при помощи жестов и мимики, а затем старший из них показывает, в кого стреляет мафия. У мафии жесткая «вертикаль власти»: главный по статусу принимает единоличное решение, причем в некоторых случаях игры он может убить даже одного из мелких мафиози для пользы дела. Сделав свое черное дело, мафия засыпает, и приходит очередь просыпаться доктору. Он указывает на игрока, которого «лечит» и который теперь в любом случае доживет до утра, даже если в него стреляла мафия или чуть позже выстрелит комиссар. Доктор может заниматься самолечением, но не имеет права лечить одного и того же человека, в том числе себя, две ночи подряд.

И, наконец, просыпается главный защитник города – комиссар. В первом варианте игры комиссар стреляет в подозрительного жителя, указывая на него ведущему. Этот вариант хорош только в том случае, если в игре много участников, мафия играет в полном составе и постоянно одерживает победу; если же ситуация обратная – лучше ограничить возможности комиссара. В этом случае он не стреляет, а узнает статус (мафия или мирный житель) интересующего его игрока, указав на него ведущему.

УТРО

Наступает утро, и ведущий подводит итог ночи, озвучивая потери. Ведущий показывает карту выбывающего игрока с комментариями: «Ночью мафией был зверски убит мирный житель/комиссар/доктор такой-то...» или «Метким выстрелом комиссара был уничтожен матерый преступник такой-то...» (в случае, если комиссар стрелял в мафиози). В случае, когда комиссар выстрелил в мирного жителя, а тот остался живым, ведущий комментирует событие следующим образом: «А вот комиссар в эту ночь промахнулся!» или «Мафия пережила эту ночь без потерь». Для варианта с «не стреляющим комиссаром» все сводится к объявлению о том, был ли кто-то убит мафией в эту ночь.

О том, кто кого лечил, ведущий не сообщает.

Преследуя свои цели, мафия и комиссар могут никого не убивать ночью – в таком случае горожане услышат утром от ведущего слова: «Город проснулся и узнал, что пережил эту ночь без потерь». Такая же фраза звучит, к примеру, если комиссар промахнулся по мафии либо если доктор вылечил именно того мирного жителя, в которого стреляла мафия.

Город вновь начинает новое дневное обсуждение кандидатуры осуждаемого на казнь.

И так день за днем, ночь за ночью – до победы одной из команд.

СОВЕТЫ

В игре процесс важнее результата. Подглядывая, вы в первую очередь лишаете удовольствия себя, а уже потом портите игру остальных.

Говорить можно что угодно (желательно, избегая слов и выражений «клянусь», «честное слово» и им подобных). А вот показывать свои карты нельзя.

«Трупы молчат»: выбывшие из игры в обсуждениях участия не принимают и не выдают своих эмоций.

Ведущий не должен своими действиями или репликами давать какие-либо подсказки, советы, намеки. Особенно ночью.

Если в вашей компании 15 человек и все хотят выиграть, можно выбрать ведущего, а его карту использовать как карту обычного мирного жителя.

Равенство голосов при отправке на казнь – патовая ситуация. В таком случае обсуждение с последующим голосованием повторяется и, если ничего не меняется, решается заранее оговоренным способом, вплоть до жребия.

Приятного Вам вечера!

РУССКОЕ ЛОТО

Слово «лото» произошло, по всей видимости, от французского («loto») или итальянского языков («lotto»). Оно объединяет азартные игры с использованием специальных карт с нанесенными на них цифрами (обычно рядами и колонками).

Правила игры в «Русское лото» просты и понятны. Играть в лото можно дома или в любом другом месте, главное, чтобы была подходящая «компания». Существует несколько разновидностей правил игры «Русское лото»: простое лото, короткое лото и лото «три на три». Перед началом игры участники договариваются, в какую игру «Русское лото» будут играть.

СОСТАВ ИГРЫ

- деревянные бочонки 90 штук, с цифрами на торцах от 1 до 90;
- игровые картонные карточки 24 штуки, на каждой карточке имеется три ряда клеток, в каждом ряду в произвольном порядке расположены по пять цифр от 1 до 90;
- пластиковые или картонные фишки (маркеры) для закрывания клеток с цифрами;
- непрозрачный мешочек для хранения деревянных бочонков.

ПРАВИЛА ИГРЫ В ПРОСТОЕ «РУССКОЕ ЛОТО»

Каждый игрок получает по три игровых карточки и располагает их перед собой в удобном для себя порядке. Количество игроков ограничивается количеством карточек. Назначается ведущий – игрок, который достает бочонки из мешочка и объявляет номера.

Игроки, которым выпал номер или номера, закрывают их фишками (маркерами). Если игрок закрывает одну из строк на своих карточках, он обязан предупредить об этом других участников игры словом «квартира», после этого ведущий достает из мешочка не более одного бочонка.

Выигрывает тот игрок, кто первым закроет все цифры на одной из карточек.

ПРАВИЛА ИГРЫ В КОРОТКОЕ «РУССКОЕ ЛОТО»

Каждый игрок получает по одной игровой карточке. Количество игроков ограничивается количеством карточек. Назначается ведущий – игрок, который достает бочонки из мешочка и объявляет номера.

Игроки, которым выпал номер или номера, закрывают их фишками (маркерами). Если игрок закрывает в любой строке четыре из пяти номеров, он обязан предупредить об этом других участников игры словом «квартира», после этого ведущий достает из мешочка не более одного бочонка.

Выигрывает тот игрок, кто первым закроет все цифры любой строки.

ПРАВИЛА ИГРЫ В «РУССКОЕ ЛОТО» ТРИ НА ТРИ

Считается самой «азартной» игрой в «Русское лото». Игроки покупают карточки, при этом это необязательно могут быть деньги, главное – соблюсти «интерес». Назначается ведущий – игрок, который достает бочонки из мешочка и объявляет номера.

Игроки, которым выпал номер или номера, закрывают их фишками (маркерами).

Если игрок закрывает в любой строке четыре из пяти номеров, он обязан предупредить об этом других участников игры словом «квартира», после этого ведущий достает из мешочка не более одного бочонка.

В том случае, если:

- игрок закрывает верхнюю строчку на карточке, другие игроки докладывают кон, и игра продолжается дальше;
- игрок закрывает среднюю строчку на карточке, он забирает себе третью часть кона, а остальные докладывают кон, и игра продолжается дальше;
- игрок закрывает нижнюю строчку на карточке, он забирает себе кон, и игра прекращается.

У игроков лото существует свой жаргон с множеством «заводилок».

НАИБОЛЕЕ ИЗВЕСТНЫЕ, «КАНОНИЗИРОВАННЫЕ»:

- 3** Трое, На троих
- 44** Стульчики
- 11** Барабанные палочки
- 50** Полста
- 13** Чертова дюжина
- 55** Перчатки
- 18** В первый раз
- 66** Валенки
- 21** Очко
- 69** Туда-сюда
- 22** Утята, Гуси-лебеди
- 77** Топорики
- 25** Опять 25
- 89** Дедушкин сосед
- 33** Кудри
- 90** Дедушка, Дед

МЕНЕЕ РАСПРОСТРАНЕННЫЕ, ПОРОЙ ИМЕЮЩИЕ МНОГО ВАРИАНТОВ И «НОВОДЕЛОВ»:

- 1** Кол, Совсем один
- 41** Ем один
- 2** Лебедь, Гусь, Опять двойка
- 43** Сталинград
- 4** Стул, Стульчик
- 45** Баба ягодка опять
- 6 и 9** Точка снизу (затем уточняют номер)
- 47** Баба ягодка совсем
- 7** Топор, Топорик, Кочережка
- 48** Половинку просим
- 8** Обручальные кольца, Кольца
- 51** Великолепная пятерка и вратарь
- 10** Бычий глаз, Часовой, Череп
- 38** Петровка 38 или 38 попугаев
- 61** Гагарин
- 12** Дюжина, Шекспир - Двенадцатая ночь
- 63** Терешкова
- 14** Сочи, Олимпиада в Сочи
- 70** Топор в озере
- 20** Гусь на тарелке, Лебединое озеро
- 81** Бабка с клюшкой
- 23** Два притопа, три прихлопа
- 82** Бабушка надвое сказала
- 24** Лебедь на стуле, Гусь на стуле
- 85** Перестройка
- 27** Лебедь с топором, Гусь с топором
- 88** Матрешки, Крендельки

ТАРАНТИНКИ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом первой игры необходимо разрезать прилагаемую резинку на 8 частей (приблизительно по 30 см). Концы каждой резинки необходимо привязать к отверстиям в диадемках-держателях, стараясь сделать это аккуратно и экономно. Теперь они хорошо будут держаться на головах даже самых активных и непоседливых игроков.

Для игры детей младшего возраста желателен ведущий – взрослый или ребенок постарше.

Дети постарше могут играть без ведущего.

Игроки надевают диадемки-держатели на голову, ведущий объясняет правила, устанавливает очередность хода, перемешивает карточки и закрепляет каждому игроку в диадемку-держатель доставшуюся ему карточку. Оставшиеся карточки кладутся стопкой картинками вниз в центре стола.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Игроки рассаживаются по кругу, и игра начинается. Первый игрок переворачивает песочные часы и начинает задавать вопросы всем остальным игрокам или какому-то конкретному игроку, пытаясь идентифицировать себя (угадать, кто или что изображено на его карточке). Игроки обязаны быстро, четко и правдиво отвечать «да» или «нет» на его вопросы. Если игроку удастся угадать, что изображено на его карточке, он забирает ее себе. Затем он выбирает следующую карточку из лежащих в центре стола и крепит на голове. Игра продолжается, пока сыпется песок. Ход заканчивается вместе с песком в верхней половине часов. Следующий по очереди игрок начинает свой ход с того, что переворачивает часы.

Если за время хода угадать карточку не удалось, игрок продолжает попытки в следующие свои ходы.

Если карта никак не отгадывается, можно менять ее на другую, но не очень часто – к примеру, раз в два хода.

Победителем признается тот игрок, кто собрал наибольшее количество карточек.

Игра предназначена для детей от 7 лет, но в нее могут играть и дети более старшего возраста, и взрослые.

Чтобы игра стала еще интереснее, можно придумать и нарисовать свои собственные карточки, вырезав их из картона или бумаги.

Веселого вам времяпрепровождения!

БРЕЙК ДАНС

«Брейк Данс» представляет собой большое игровое поле, которое размечено четырьмя рядами цветных кругов. В каждом ряду их по шесть штук – желтого, красного, зеленого, синего цвета. К игре прилагается рулетка, которая представляет собой круг, поделенный на 4 секции: левая и правая рука, левая и правая нога. В каждой секции по четыре круга – синего, зеленого, желтого и красного цвета. На одном поле может играть от 2 до 4 игроков, для большего количества участников потребуется несколько полей, которые необходимо сложить вместе.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Для игры в «Брейк Данс» надо расстелить поле на полу, снять обувь и выбрать ведущего, который должен крутить рулетку и называть комбинации игрокам. Например, если стрелка показывает на зеленую отметку с надписью «Правая нога», то всем игрокам объявляется требование поставить правую ногу на зеленый кружок. Также ведущий является и судьей, который должен следить за всеми действиями игроков и указывать на нарушения. Так, на игровое поле нельзя становиться локтями и коленями. В одно и тоже время только один игрок может касаться одного круга. Кроме этого, нельзя поднимать руки или ноги без особого указания на этого ведущего. Например, по указанию ведущего один из игроков может поднять ногу, чтобы другой игрок смог протянуть руку к кругу. Если Ваша конечность уже находится на названном цвете круга, то переместите ее на другой круг этого же цвета. Также, возможно, потребуется решение спора, кто первый поставил руку или ногу на тот или иной кружок. Когда все шесть кругов одного цвета будут заняты, следует крутить рулетку до тех пор, пока не выпадет свободный цвет.

Победителем же становится тот последний герой, который смог устоять на игровом поле в столь сложном закрученном положении, не упал и не коснулся коврика коленом или локтем.

ПАДАЮЩАЯ БАШНЯ

Участвовать в этой веселой игре могут от 2 до 10 игроков возрасте от 5 до 99 лет, время игры от 5 до 20 минут.

В комплект «Бам-бум mini» входят:

- деревянные брусочки размером 60х10х20 мм – 54 шт;

Задания (фанты) нанесены на бруски специальной краской, никакие пленки наклеивать не надо, открываем коробку и играем. Краска безопасна, долговечна и износостойка. Брусочки по-прежнему ничем не покрыты, изготовлены из массива сухой вятской березы. Наличие надписи никак не отражается на игровых свойствах, все бруски скользят одинаково.

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Постройте башню: укладывайте по три бруска в ряд так, чтобы следующий этаж башни лежал перпендикулярно предыдущему.
2. Теперь начинайте по очереди вытаскивать по одному бруску, аккуратно складывая их на «верхний этаж».
3. Проиграл тот, в чей ход башня обрушилась.

Сложность игры заключается в том, что с каждым новым ходом конструкция башни теряет свою устойчивость и может в любую минуту упасть!

✗ НЕЛЬЗЯ

- Вытаскивать бруски из под самого верхнего этажа.
- Дотрагиваться до башни двумя руками.

✓ МОЖНО

- Вытаскивать бруски одной рукой.
- Дотрагиваться до брусков, чтобы проверить, какой из них удобнее вытаскивать.



Усложните правила!

Например, запретите игрокам проверять устойчивость брусков перед ходом. До какого дотронулся – тот и придётся вытаскивать!

Добавьте остроты...

Пред началом игры каждый участник пишет на листочке смешное и несложное задание. Листочки кидают в шапку и перемешивают. Когда башня упадет, проигравший должен вытянуть задание и выполнить его!

АКТИВ TIME

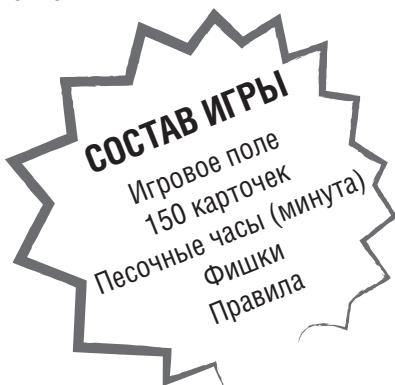
«Актив time» – это игра для общения. Она основана на обмене идеями между игроками. В игре используются все обычные формы общения: мимика, вербальные и графические описания. Игра становится труднее по мере своего развития, и, кто будет победителем, может определиться только в последний момент. В игре могут участвовать 2, 3 или 4 команды. В каждой команде должно быть минимум 2 игрока. Правила игры для трех игроков приведены ниже.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Фишки начинают своё передвижение по игровому полю. На поле 48 игровых ячеек. Поле условно разделено на три группы – «Утро», «День», «Вечер». Цветовая гамма указывает, из какой группы надо брать карту. Начинается цветовая группа с соответствующего названия на игровой ячейке.

КАРТЫ

Слова на карточках помечены цифрами от 1 до 6, указывающими на уровень сложности задания. Под цифрой 1 – самые простые задания, а под цифрой 6 – самые сложные (хотя, мы уверены, всё это довольно субъективно). Рядом с этими номерами находится картинка, которая обозначает способ объяснения этого конкретного слова – рисование, объяснение, демонстрация.



ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ

Песочные часы рассчитаны на одну минуту. Игрок берет верхнюю карту из колоды в зависимости от местоположения фишки. После того как игрок посмотрит на карту и запомнит слово, часы переворачиваются и начинается отсчет времени. Команда должна в течение одной минуты дать правильный ответ. Другая команда должна следить за песочными часами. В случае, если команда угадывает правильный ответ до истечения одной минуты, фишка команды передвинется на количество шагов, обозначенных цифрой около выбранного рисунка. Если команде это не удалось, то фишка этой команды остаётся стоять на месте, и ход переходит к другой команде.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки делятся на команды с равным количеством участников в каждой команде. Каждая команда должна состоять по меньшей мере из двух игроков (специальные правила игры для трех игроков приведены ниже). Каждая команда размещает

свою фишку на начальном игровом поле – УТРО. Колоды карт перемешиваются и помещаются «лицом вниз». Каждая команда должна также приготовить карандаш или ручку и бумагу. Команда, которая начинает игру первой, выбирает одного из своих игроков, который будет Исполнителем. После того как один раунд будет закончен, игроки из одной команды (по согласованию!) меняются местами, выбирая нового Исполнителя.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра начинается с первого игрока первой команды. Он берёт верхнюю карту из колоды «Утро» таким образом, чтобы никто из членов его команды не видел, что на ней изображено. Затем игрок выбирает слово или словосочетание, сообщает способ объяснения и количество баллов за правильный ответ. Например: рисование – 5 баллов. Если команда уложилась в срок, она передвигает свою фишку на число шагов, равное уровню сложности слова. Если нет – фишка остается на месте, а ход переходит к другой команде.

Если команда уложилась в минуту, она может сразу сделать следующий ход. В этом случае Исполнитель использует прежнюю карточку, объясняя из нее следующее слово. Другую карточку можно взять только тогда, когда закончится предыдущая. Несколько слов можно успеть объяснить и за один ход! Игра идет на время: чем больше понятий сможет успешно объяснить игрок и чем больше слов будет угадано командой, тем больше очков будет получено и тем дальше фишка команды продвинется по игровому полю.

Исполнитель должен всегда выполнять следующие правила, которые помогут его команде узнать, что конкретно написано внутри карты.

Данные правила применяются для разных форм общения:

РИСОВАНИЕ

Строго без слов. Ответ должен быть нарисован таким образом, чтобы команда смогла угадать его. Рисующий должен сохранять молчание. Только кивком головы он может дать понять своей команде, что ответ правильный. В рисунке не должны использоваться числа или слова. Для облегчения задачи, особенно для сложных слов, можно рисовать объяснение по частям. Например, для слова «мореход» можно сделать два рисунка: море и хождение.

ОБЪЯСНЕНИЯ

Это устная форма общения. Можно описывать ответ любым образом, но нельзя употреблять слова, содержащиеся в ответе, и однокоренные слова. Например, дано словосочетание «природный газ». Нельзя использовать в объяснении слова «природа» или же «газовый». Задача других команд – следить за соблюдением правил объяснения.

ДЕМОНСТРАЦИЯ

Строго без слов. Игрок, демонстрирующий слово, не может показывать на предметы, брать их и показывать их части, указывать на части своего тела. Также можно (не вслух) указать на то, сколько в слове букв или сколько в загаданном выражении слов и какую его часть Вы продемонстрировали. Помните: вы не можете произносить ни слова в случае правильного ответа своей команды. Используйте только жесты.

НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ

Команда, нарушившая правила, обязана моментально передать ход другой команде.

БОЙ ПО ПРАВИЛАМ

Если в процессе игры игроки одной команды правильно решили задание и количество времени, которое они затратили на решение данного вопроса, оказалось достаточным – может возникнуть ситуация, что фишка этой команды попадет на клетку, которая уже занята фишкой другой команды. В этом случае фишка, которая уже стояла на этой клетке, должна перейти на шаг назад.

ПРАВИЛА ДЛЯ ТРЕХ ИГРОКОВ

Игрок объясняет ответ двум остальным игрокам и, в случае правильного ответа в течение минуты одним из них, передвигает свою фишку на указанное количество шагов. Игрок, отгадавший слово, передвигает свою фишку на то же количество шагов, берет новую карточку и пытается объяснить слово третьему игроку. В случае, если третий игрок отвечает правильно, он может передвинуть свою фишку на соответствующее количество шагов. В случае, если третий игрок не отвечает правильно, ход переходит к первому игроку, и далее игра продолжается в обычном режиме.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС БЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Игра начинается с первого игрока первой команды. Он берет верхнюю карту из колоды таким образом, чтобы никто из членов его команды ее не видел. Затем игрок выбирает слово или словосочетание, сообщает способ объяснения и количество баллов за правильный ответ, а другая команда в это время переворачивает песочные часы, и... время пошло! Игроки его команды пытаются догадаться, какую тему они должны узнать. Если им удастся сделать это за выделенную минуту, то игроки записывают количество полученных баллов, и очередь хода переходит к другой команде.

Временная принадлежность («Утро», «День», «Вечер») при вытягивании карточки определяется количеством набранных баллов:

«Утро» – от 0 до 15 баллов

«День» – от 16 до 30 баллов

«Вечер» – от 31 до 45 баллов

Команда, которая первой набирает 45 и более баллов, становится победителем игры! Если в игре принимают участие 2 игрока, то игра также проходит по правилам, указанным выше!

СОВЕТЫ ИГРОКАМ

- Каждый из игроков имеет свои сильные и, конечно, слабые стороны. Поэтому мы рекомендуем игрокам выбирать слова или словосочетания с той формой общения, которая им лучше всего удается.

- Перед началом игры участники по согласованию (если в этом есть необходимость) могут договориться об увеличении времени игры.

- В случае, если игра проходит по «Правилам для трёх игроков», её продолжительность намного меньше.

- Благодаря возможности «Боя по правилам», игроки могут проявить знания тактики, которые позволят им в нужный момент выбрать необходимое слово или словосочетание и, в случае успеха, передвинуть фишку соперника назад.

- Если Исполнитель должен объяснить слово, которое состоит из двух слов, то он облегчит процесс угадывания, если при рисовании поделит лист бумаги на две части, при объяснении расскажет об этом, а при демонстрации продемонстрирует два пальца, подняв их вверх.



EAC