

ШТУКА

Неважно, как называется то, что вы объясняете и ищете. Важно то, как это выглядит и где спрятано!

ШЕСТЬ ТВИТОВ О ТОМ, КАК ИГРАТЬ В «ШТУКУ»

1. Перед каждым игроком лежит картина. Фрагменты этой картины загаданы на карточках.

2. Игроки по очереди берут карточки с заданиями и объясняют другим игрокам, что там загадано, тем или иным способом.

3. Объясняющий бросает кубик и берет карточку. Какой именно фрагмент нужно объяснить и каким способом, зависит от того, что выпало на кубике.

4. Все остальные игроки должны понять, что имеет в виду объясняющий, и найти этот фрагмент на картине.

5. Нашли ответ? Тогда хватайте скорее вон ту черную штуку! Только заполучив ее, игрок может показать на картине свой ответ.

6. Если ответ правильный, отгадавший идет вперед по часовой стрелке на 1 клетку. Если нет, фишка игрока идет назад.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: 5 ПРОСТЫХ ДВИЖЕНИЙ

1. Раздайте игровые поля

В 3-х конвертах с игровыми полями одинаковый набор картин. Выберите поле, на котором будете играть прямо сейчас. Например, поле №1.

Раздайте экземпляры этого поля – по одному на двоих-троих игроков. Остальные поля уберите в коробку.

**Игроки могут рассмотреть игровое поле перед началом партии, но им дается максимум две минуты.*

2. Возьмите карты с заданиями

Возьмите 15 карт, которые относятся к выбранному полю. Название и номер поля указаны на рубашках карт. Положите их в центр стола рубашкой вверх. Остальные карты уберите в коробку.

3. Установите штуку.

Поставьте в центр стола черную призму так, чтобы каждый играющий мог до нее быстро дотянуться.

4. Договоритесь, что будет служить финишем

Вариант 1. Установите финиш на любой цифре беговой дорожки. Победит тот, кто первым добежит по часовой стрелке до этой отметки.

Вариант 2. Установите продолжительность партии – например, 40 минут. Кто за отведенное время убежит по часовой стрелке дальше всех, тот победил.

5. На старт!

Поставьте фишки игроков на беговую дорожку – на ступеньку «1». Выберите, кто из игроков будет первым бросать кубик и брать карту с заданием.



ПРАВИЛА ИГРЫ

Ваш ход: выбор задания

Бросьте кубик, возьмите карточку. Найдите на карточке задание, которое соответствует числу, выпавшему на кубике.

* Если это задание уже встречалось, не меняйте карту, а возьмите следующее задание с этой же карты и выполните его указанным на карте способом.

ВАЖНО:

- Объясняющему запрещается подглядывать на игровое поле и выяснять, как выглядит то, что он объясняет. Можно пользоваться только карточкой с заданием. Исключение – задание «Блиц» (см. ниже).
- Нельзя показывать карточку другим игрокам.

Способы объяснения

Блиц. Ничего говорить не нужно. Объясняющий просто кладет карту на стол, и все игроки ищут указанный предмет на скорость. Объясняющий тоже может принимать участие в поиске.

Рисунок. На карте дано словесное описание фрагмента игрового поля. Объясняющий должен нарисовать загаданное. Нельзя писать буквы и цифры.

Да/нет. Игроки, глядя на игровые поля, задают вопросы, объясняющий отвечает только «да» или «нет».

Очевидец. Все игроки убирают поля и вооружаются карандашами. Объясняющий словами и жестами объясняет, что именно нарисовано у него на карточке, а остальные игроки рисуют с его слов. По команде объясняющего игроки открывают поля. Их задача найти загаданный объект на игровом поле, ориентируясь на свои рисунки.



Штука. Загаданный фрагмент игрового поля следует объяснить словами. При этом нельзя произносить никакие существительные, кроме «штука» (если это неодушевленное) или «существо» / «тварь» (если это одушевленное). Запрещается описывать загаданное с помощью однокоренных слов (например, объяснять слово «дверь» с помощью словосочетания «дверная штука»).

* За каждое употребление существительного игроку выносится предупреждение. За 3 предупреждения фишка объясняющего отодвигается на 1 клетку назад. Объяснение следует продолжить.

Жесты. Покажите жестами загаданный фрагмент игрового поля. Можно использовать подручные предметы, но нельзя издавать звуки. Задание такого типа может даваться как в виде картинки, так и в форме словесного описания.

Успех и неудачи объясняющего

Если объясняющий успешно справился с задачей (фрагмент отгадан), то его фишка стоит на месте.

Объясняющий штрафует (его фишка идет на 1 шаг назад) в следующих случаях:

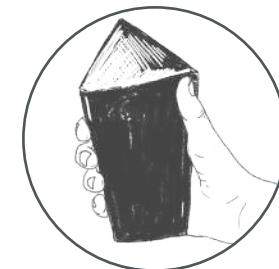
1. В ходе его объяснения предложено более 3 неправильных ответов. Отгадывание может быть продолжено.
2. Отгадывающие сдались после 2 неправильных ответов.

Правила отгадывания и хватания штуки

Отгадывающий игрок может предлагать варианты ответа, только если он схватил и держит в руках штуку.

Чтобы предложить вариант ответа, игрок должен просто ткнуть пальцем в картинку или назвать вслух координаты клетки.

У игрока, схватившего штуку, есть не более 3 секунд на то, чтобы показать правильный ответ. В противном случае фишка игрока идет на 1 клетку назад и отгадывание продолжается.



Если ответ неверный:

- штука возвращается на место,
- тот, кто ошибся, отодвигает свою фишку назад (против часовой стрелки),
- отгадывание продолжается.

* Игрок, допустивший ошибку, имеет право предлагать новые варианты. Игрок, допустивший три ошибки, перестает отгадывать до следующего задания.

Если дан правильный ответ:

- фишка отгадавшего двигается вперед.

ИГРА КОМАНДАМИ

(тестовый режим)

Если собралось более 7 человек, попробуйте играть командами.



Вариант 1. С таймером

Разбейтесь на 2 команды.

Игроки объясняют загаданное своей команде.

На поиск отгадки может быть отведено 1-1,5 минуты. Используйте таймер в вашем смартфоне. Если команда успела назвать правильный ответ, ее фишка идет вперед. Если нет – стоит на месте.

Пока одна команда отгадывает слово, вторая не может разглядывать игровое поле.

* Командный вариант игры прошел только предварительное тестирование.

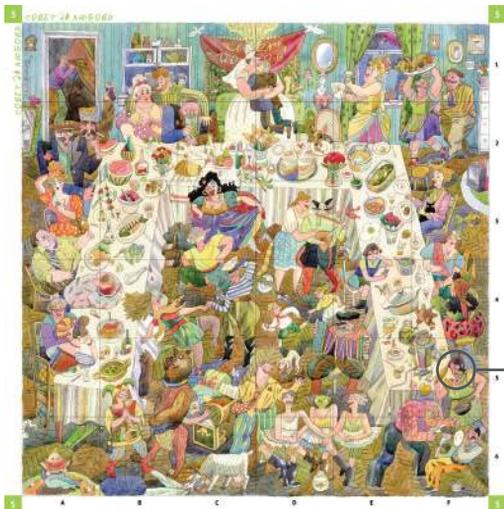
Мы будем вам признательны за комментарии и пожелания по доработке его правил.



Вариант 2. Война за штуку

Один игрок объясняет, но отгадывать и хватать штуку могут игроки обеих команд. Ошибки и удачи отдельных игроков засчитываются как результат соответствующей команды.

СЕТКА КООРДИНАТ



На каждом поле есть сетка координат: буквы по горизонтали, цифры по вертикали. Координаты пригодятся, чтобы точно установить, где находится правильный ответ.

Найдите пересечение столбца (буквы) и строки (цифры). В этой клетке – то, что вы искали!



5F

Как продлить жизнь игрового поля

На каждом поле спрятано 90 заданий. Этого хватит примерно на 3 полноценные партии или на 4 – 6 часов игры без остановки.

Рекомендуется менять игровые поля каждые 1,5 часа или после выполнения 30 – 40 заданий и возвращаться к ним не раньше, чем вы отыграете все остальные поля.

ПОДСКАЗКИ

Показывайте на пальцах или с помощью условных знаков, сколько слов вы объясняете и какие они. Например:

РОБОТ

Существительное

ВЫСИЖИВАТЬ

Глагол

ЖЕЛТЫЙ

Прилагательное

НАД

Служебное слово

МУХОБОЙКА

Слово, состоящее из двух частей

Полезные ссылки:

www.ekivoki.ru – официальный сайт и интернет-магазин издательства «Экивоки».

vk.com/ekivoki.game – наша уютная группа в соцсети «ВКонтакте».

game@ekivoki.ru – наш настоящий email.