



Как играют в «Штуку»

Игрок в свой ход берет карточку и объясняет другим, что на ней загадано. На карточке загадан фрагмент игрового поля и способ, которым это нужно объяснять.

Другие игроки должны как можно быстрее найти ответ на игровом поле. А затем – схватить раньше всех золотую ШТУКУ!

Тот, кто схватит Штуку первым и покажет правильный ответ на игровом поле, продвинет свою фишку на 2 клетки вперед. А фишка того, кто схватит Штуку, но ошибется, пойдет на 1 клетку назад. Победит тот, чья фишка в ходе партии уйдет дальше всех по «беговой дорожке».



Подготовка к игре

В игру «Штука» можно играть компанией от 3 до 7 человек. Каждый играет за себя.

** Две компании, в каждой из которых есть своя игра «Штука. Другие миры», могут объединиться. Для этого из второй игры возьмите только игровые поля и фишки. В этом случае максимальное число игроков – 13 человек.*

Перед самой первой партией тщательно перетасуйте карты в колоде. В дальнейшем это делать не нужно. Подготовьте принадлежности для рисования.

Выбор игрового поля для партии

Перед началом партии раздайте игрокам одинаковые игровые поля: по одному полю на 1-3 игроков.

** Например, для первой партии возьмите из конверта 3 поля с номером 1 («Осторожно, НЛО!»). Если игроков больше четырех, то разбейтесь на пары или тройки – каждой группе достанется 1 игровое поле. Игроку, чья очередь ходить, поле не нужно (исключение – задания «Улика»).*

** Если вы впервые играете на этом поле, можно рассмотреть его перед началом партии. На это дается не более 2 минут.*



Три одинаковых поля для одной партии.
По одному на 1-3 игроков

Колода карт для партии

Для партии отсчитайте от 20 до 30 карт – так, чтобы их количество было кратным числу игроков.

Например:

3 игрока = 21, 24, или 27 карт

6 игроков = 24 или 30 карт

и т. д.

Положите отобранные карты на стол рубашкой вверх. Остальные уберите в коробку.



Золотая ШТУКА

В центр стола поставьте золотую призму – так, чтобы каждый игрок мог легко до нее дотянуться.

** Призму нужно будет схватить, если вы уверены, что нашли правильный ответ на поле.*



«Беговая дорожка» для фишек

Поставьте фишки игроков на старт (клетка с бирюзовым кристаллом).

** Фишки по «беговой дорожке» могут двигаться как вперед, так и назад. Назад ходят фишки самых нетерпеливых игроков в наказание за ошибки!*



МОЖНО НАЧИНАТЬ!

Ход игры

Первым ходит тот игрок, кто предложил сыграть в «Штуку».

В свой ход игрок берет верхнюю карту из колоды и находит на ней задание, которое относится к игровому полю, выбранному для этой партии. Задание обозначено тем же номером и цветом.

Задача игрока – **объяснить**, что загадано на карточке, указанным способом. Объяснять нужно так, чтобы другие игроки смогли догадаться, о чем речь, и найти это на игровом поле.

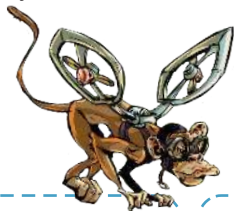
** Объясняющему запрещено смотреть на игровое поле (исключение – задание «Улика»), а также нельзя показывать содержимое карточки другим игрокам.*

Отгадывающие должны **понять**, что имеет в виду объясняющий, как можно быстрее **найти** это на игровом поле и **схватить** Штуку!

** Предложить свой вариант ответа может только тот игрок, кто держит в руках Штуку. Если Штуку схватили два и более игроков одновременно, обладателем Штуки признается тот, чья рука на Штуке окажется ниже других.*

Отгадавший должен прямо указать на загаданный фрагмент на поле и назвать его **координаты**, чтобы помочь объясняющему проверить, верен ли ответ. На ответ дается 3 секунды с момента захвата Штуки.

Игроки могут сразу начинать поиски. Но не забудьте, что за неправильный ответ ваша фишка пойдет назад. Возможно, стоит дослушать объяснение до конца! ;)



Если ответ правильный:

фишка отгадавшего идет на 2 клетки вперед;

фишка объяснявшего идет на 1 клетку вперед.

Если ответ неправильный:

фишка того, кто схватил Штуку и показал неправильный ответ, идет на 1 клетку назад или стоит на месте, если отрицательная шкала закончилась;

Штука возвращается на место, отгадывание продолжается; тот, кто ошибся, продолжает игру вместе со всеми.

Если отгадывающие за один ход ошиблись 3 раза или сдались после меньшего числа ошибок:

фишка объяснявшего идет на 1 клетку назад.

Сыгранная карта уходит в сброс. Ход передается следующему игроку по часовой стрелке.

игровое поле



сетка координат

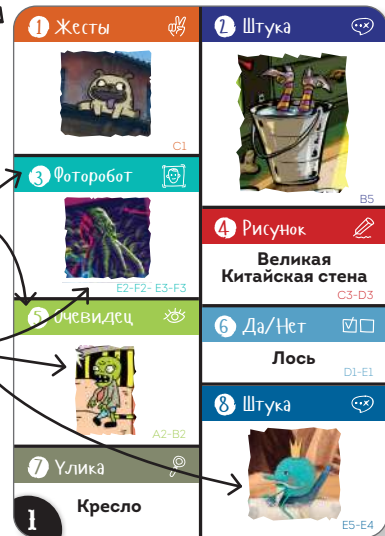
На каждом поле есть его номер и сетка координат. Найдите пересечение столбца (буквы) и строки (цифры). В этой клетке и спрятан загаданный фрагмент

карточка с заданиями

Номера полей и номера заданий на карточках совпадают

Способы объяснения

Фрагменты игровых полей, которые нужно объяснять, отгадывать и искать на игровом поле



Жесты

Покажите загаданное жестами. Можно использовать подручные предметы, но нельзя издавать звуки.

Фоторобот

Объясняющий в течение 15 секунд смотрит на карту, а затем рисует то, что запомнил. Нельзя использовать буквы и цифры.

Очевидец

Объясняющий в течение 15 секунд смотрит на карту, а затем объясняет словами то, что запомнил.

Улика

Объясняющий просто зачитывает задание и вместе с игроками ищет указанный фрагмент на скорость. Вперед идет только фишка отгадавшего – на 2 клетки.

** Убедиться, что найден правильный ответ, можно на сайте shtukagame.ru. Если игроки воспользовались сервисом проверки ответа и оказалось, что ответ неправильный, отгадывание заканчивается.*

Конец партии и определение победителя

Партия завершается, когда заканчиваются все отобранные для нее карты. Побеждает тот, чья фишка ушла дальше всех по «беговой дорожке».

Замена игровых полей и карт

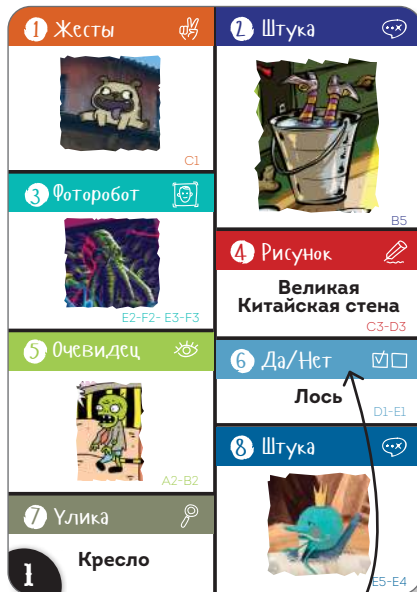
После того как партия завершена, следует убрать сыгранные игровые поля в конверт. Для следующей партии возьмите новые игровые поля (с одинаковыми номерами). Карты можно оставить те же.

Сыгранное игровое поле может вернуться в игру только после того, как будут сыграны все остальные поля.

На каждом поле спрятано по 90 фрагментов. Каждое поле может быть сыграно без повтора заданий 3-4 раза.

** Если в ходе игры попало уже знакомое задание, необходимо убрать эту карту в коробку и заменить ее на новую.*

Способы и правила объяснения



Да/Нет

Штука

Объясните словами. Единственное ограничение: нельзя произносить никакие существительные*, кроме «штука» (если оно неодушевленное) или «существо»/«тварь» (если оно одушевленное). Запрещается использовать однокоренные слова (например, объяснять слово «дверь» с помощью словосочетания «дверная штука»).

** За каждое употребление существительных, кроме разрешенных, игроку выносится предупреждение. После двух предупреждений фишка объясняющего отодвигается на 1 клетку назад. Объяснение продолжается. Если в результате второго нарушения фрагмент отгадан, фишка объясняющего остается на месте.*

Рисунок

На карте дано словесное описание загаданного фрагмента поля. Объясняющий должен нарисовать загаданное, не подглядывая на игровое поле. Нельзя писать буквы и цифры.

Гуглить можно!

