

Магазин настольных игр Артема Настолкина



www.nastolkin.ru

Правила игры



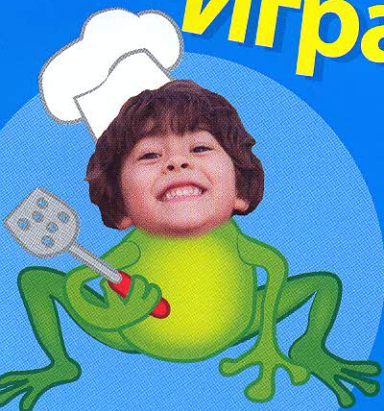
RU

6+ 3-6 20+

лет чел. мин.



Игра "Угадай Кто и Что?"



Содержимое игры:

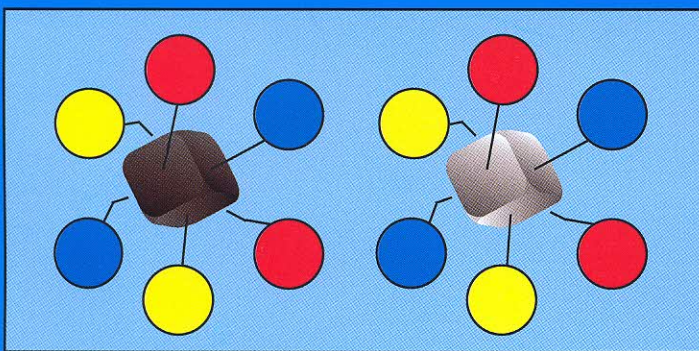
Игровое поле, волчок, 100 карточек (50 "Угадай КТО?", 50 "Угадай ЧТО ДЕЛАЮ?"), 2 кубика (1 черный, 1 белый), наклейки, 6 фишек (форма шахматных пешек), песочные часы.

Цель игры:

Доводилось ли вам когда-нибудь видеть Дракулу с зубной щеткой в руках или лягушку за стряпней?! Игра-шарада "Угадай Кто и Что?" разработана для всей семьи и позволит проявить себя во многих занимательных заданиях. Бросайте два кубика, которые укажут, кто вы и что за действие выполняете, в то время как остальные игроки должны отгадать объект и функцию, опираясь на вашу мимику, жесты, выражение лица и так далее. В том случае, если кто-либо из аудитории даст правильный ответ, оба игрока перемещают фишки по игровому полю вперед. Тот из игроков, которому удастся добраться до финиша быстрее всех остальных, становится победителем игры.

Подготовка к игре:

Перед началом игрового процесса установите волчок в центре игрового поля: выдавите картонный держатель, затем с внутренней стороны прикрепите



подставку под волчок, завершите установку волчка, присоединив к подставке стрелочку.

На каждую из сторон игровальных кубиков наклейте цветные кружочки (2 красных, 2 синих, 2 желтых).

Отсортируйте карточки "Угадай Кто?" и "Угадай Что Делаю?" по двум колодам (в

каждой по 50 шт.), затем разместите их на игровом поле внутри соответствующих картинок тыльной стороной вверх. Расположите игральные кубики вместе с песочными часами рядом с игровым полем. Каждому из игроков следует взять по фишке и разместить их на позиции "старт" (начало пути).

Игра:

Игру начинает самый младший из участников. Снимите из колоды по одной верхней карточке таким образом, чтобы остальные игроки не смогли заметить изображения на них, затем кидайте два кубика.

Примечание: Те из игроков, которые не умеют читать, кубики не бросают, им необходимо действовать в соответствии с иллюстрациями на карточках.

Символика игровальных кубиков:

Кубик белого цвета – Угадай Кто? (1)

Кубик черного цвета – Угадай Что Делаю? (2)

1. Определите объект в игре следующим образом: соотнесите выпавший цвет кружочка на белом кубике с аналогичным цветом на карточке первой колоды.
2. Определите действие объекта в игре следующим образом: соотнесите выпавший цвет кружочка на черном кубике с аналогичным цветом на карточке второй колоды.

Положите карточки на стол (картинкой вниз). Запустите механизм песочных часов. За отведенный промежуток времени ведущий игрок должен "изобразить" персонажа и его действие. В процессе объяснения **нельзя разговаривать и произносить какие-либо звуки.**

Другим участникам игры следует отгадать изображаемый объект. В ходе игры ее участники могут выкрикивать различные варианты ответов. В том случае, если кто-то из игроков произнес вслух правильный ответ, кивните головой, затем начните показывать действие. В данном случае игрокам следует не только правильно отгадать, что за действие выполняет объект, но и озвучить всю шараду полностью (кто и что делает в одном предложении).



Пример: Объект – “крокодил”, действие – “принимать душ”. В ходе игры один из участников выкрикивает “крокодил”. Ведущий кивает, затем переходит к показу действия “принимать душ”. Другой участник произносит фразу “принимает душ” – однако не становится победителем раунда, т.к. шараду следует произнести полностью “крокодил принимает душ”. Тот из игроков, который сделает это быстрее всех, получает право переместить фишку по полю вперед.

Количество шагов, которое может сделать победитель, а также ведущий текущего раунда, определяет волчок (от 1 до 3).

В том случае, если никто из игроков за установленный промежуток времени не смог дать правильный ответ, никто не имеет права передвинуть фишку по игровому полю.

Игрокам следует подложить использованные карточки вниз каждой из колод. Следующий ход переходит по часовой стрелке.

Обозначения на поле:

В начале каждого раунда игрокам следует внимательно следить, где расположены их фишки.

В том случае, если фишка стоит на звездочке, снимите по одной верхней карте из колод, затем выполните последовательность действий выше.

В том случае, если фишка стоит на стрелочке, игроку следует крутить волчок, а затем действовать в соответствии с заданием на выпавшем изображении:



Кто отгадывает?

Раунд протекает по обычному сценарию за тем лишь исключением, что ведущий выбирает конкретного игрока, которому следует разгадать шараду.



Атака смехом!

Запустите механизм отсчета времени на часах. За то время, что падает песок, ведущему игроку следует строить веселые рожицы, рассказывать анекдоты, забавные истории и проч. –

на данном этапе нельзя дотрагиваться до других игроков руками или щекотать их! Если кто-либо из участников засмеется, ведущему игроку следует крутить волчок, затем передвинуть фишку по полю в соответствии с выпавшим значением. Засмеявшийся первым игрок обязан переместить фишку на один ход назад.

В том случае, если ведущий игрок не сумел рассмешить оставшихся участников, он обязан передвинуть свою фишку на один ход назад.



Победитель:

Игрок, пришедший к финишу первым и набравший четное количество очков за игру, становится победителем.

Упрощенные правила для маленьких игроков

Рассматривайте стрелочку (обозначение поля) как звездочку.

Победителем становится игрок, пришедший к финишу первым.

