



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

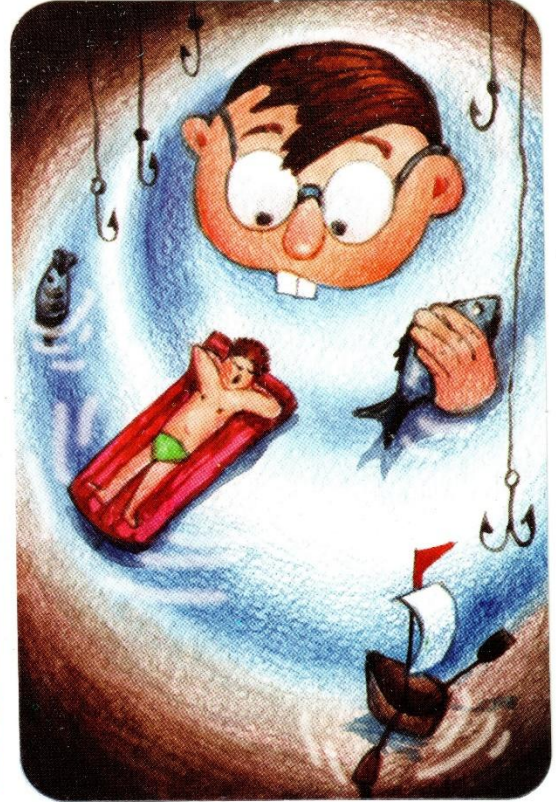
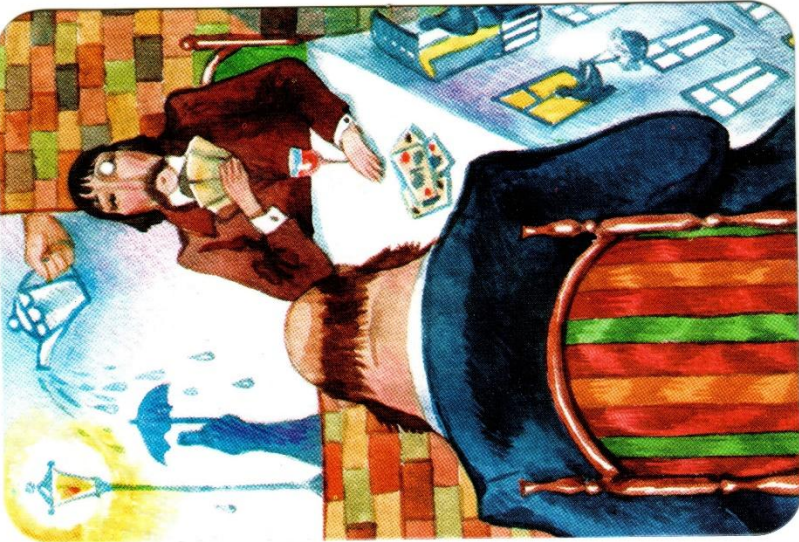
Игра в ассоциации

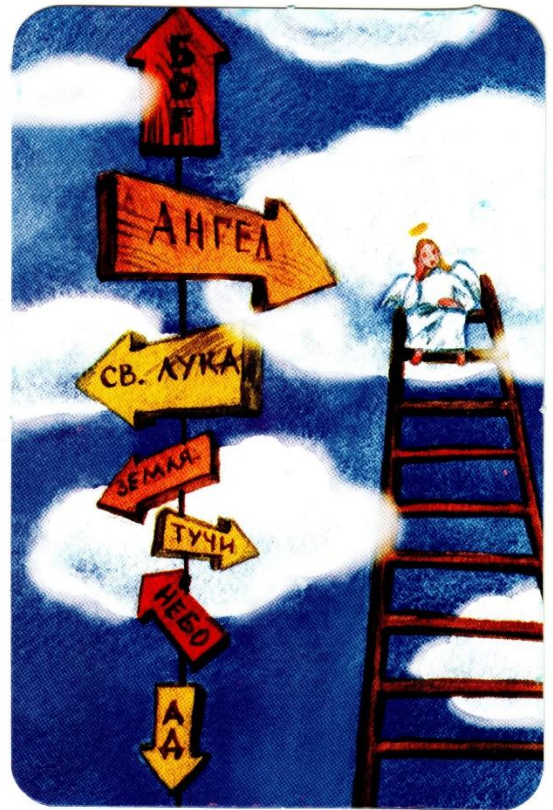
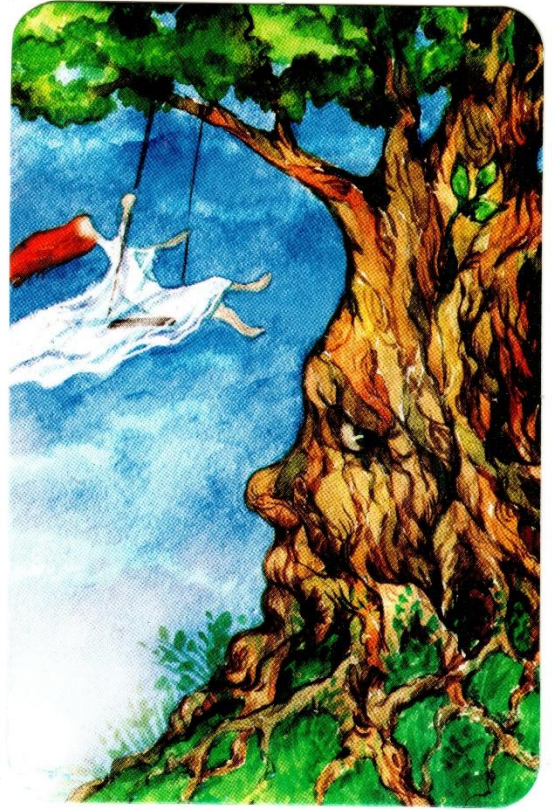
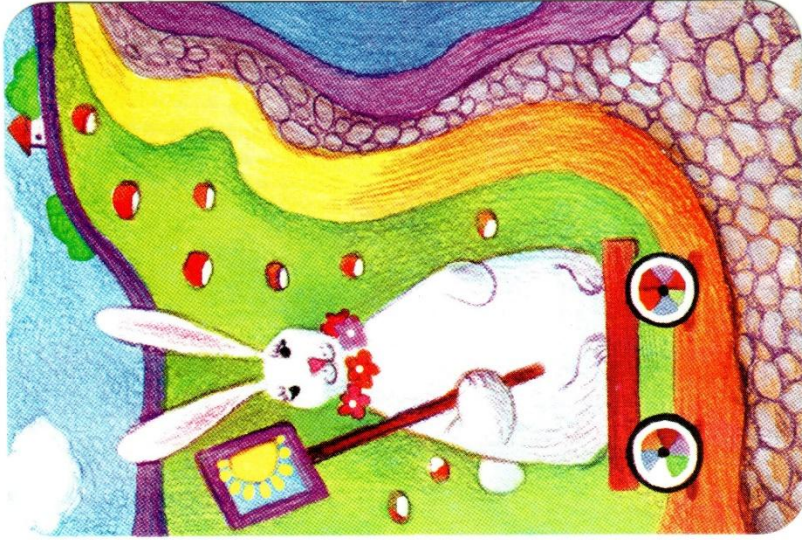
Игра
в дорогу!

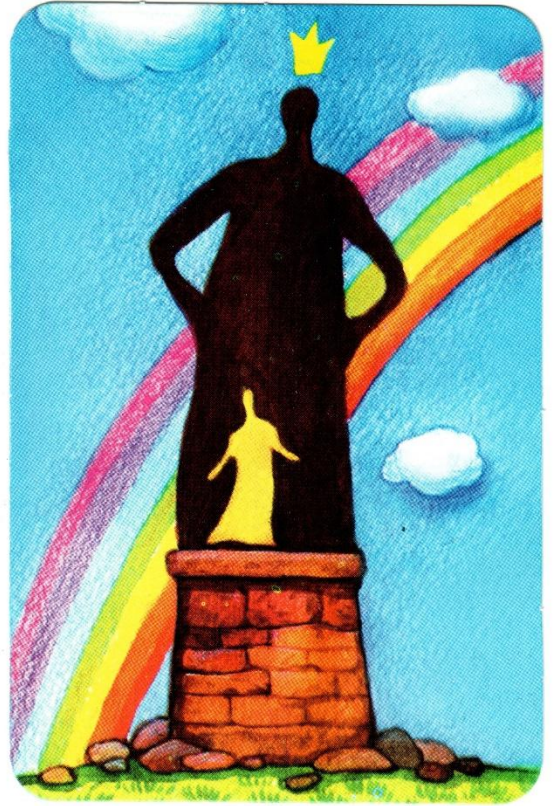
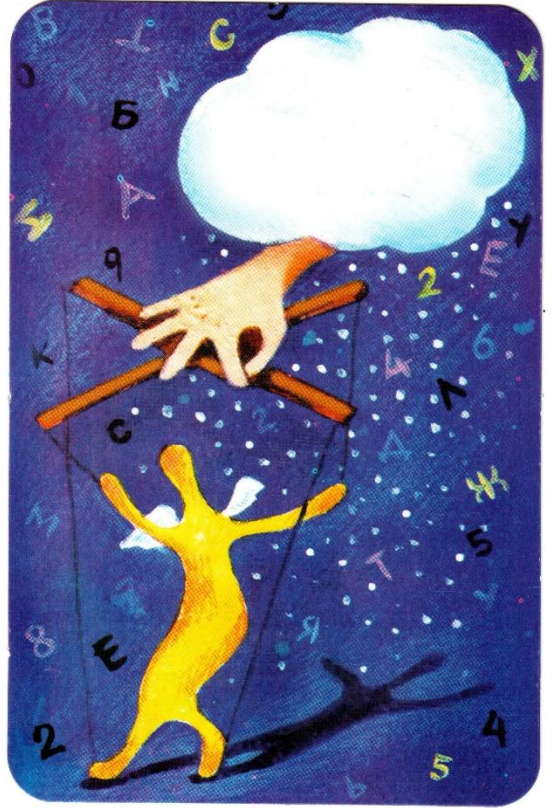


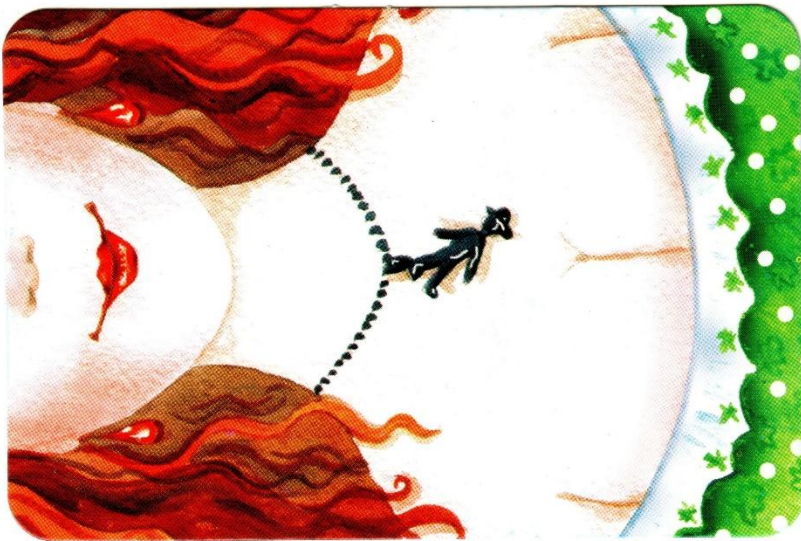
Для семьи и компании

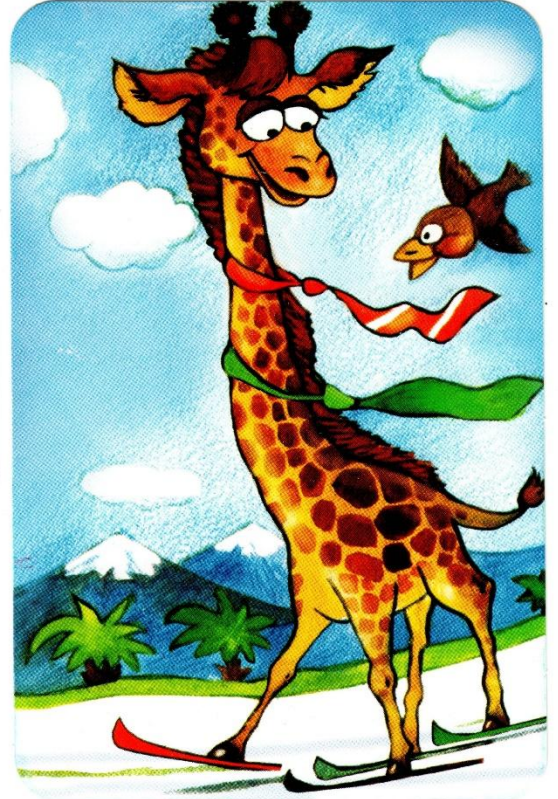


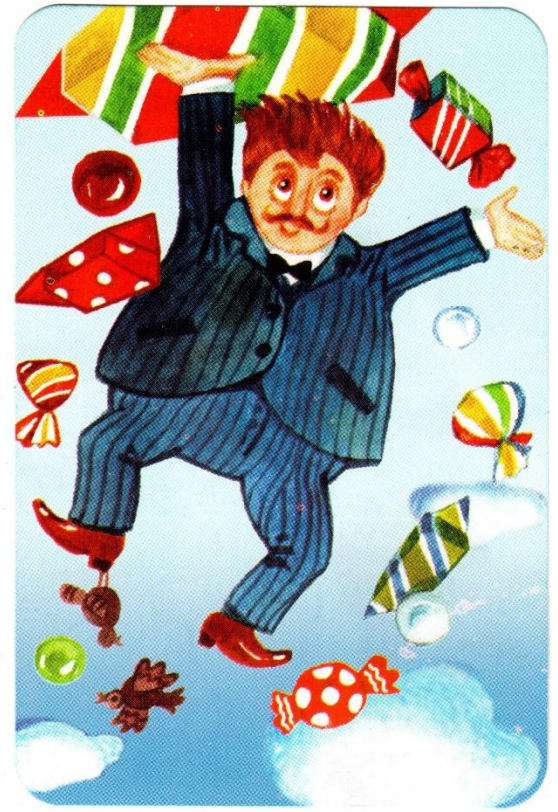
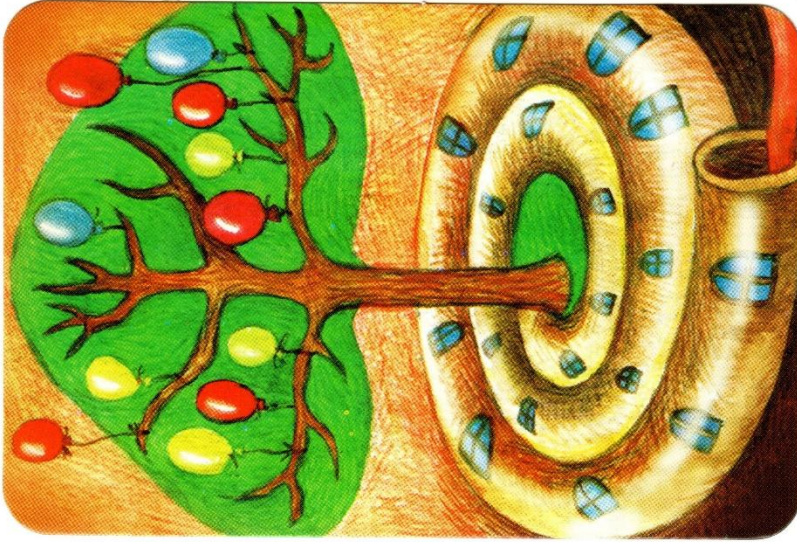


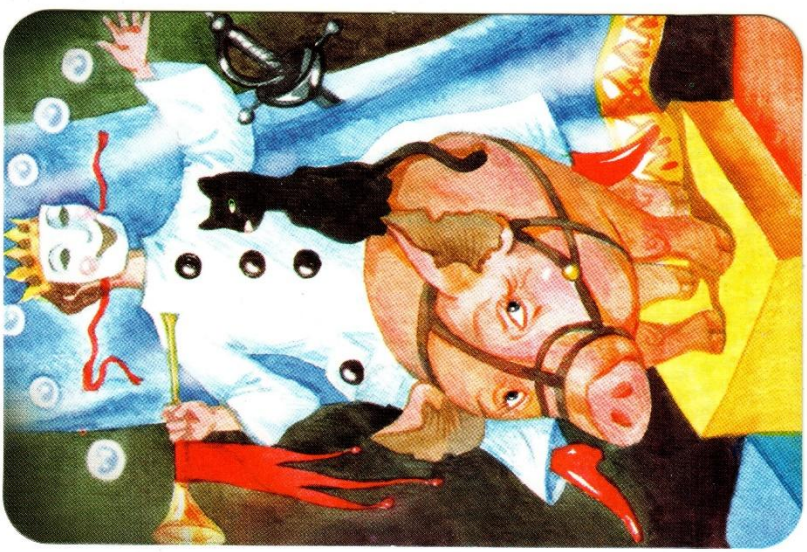
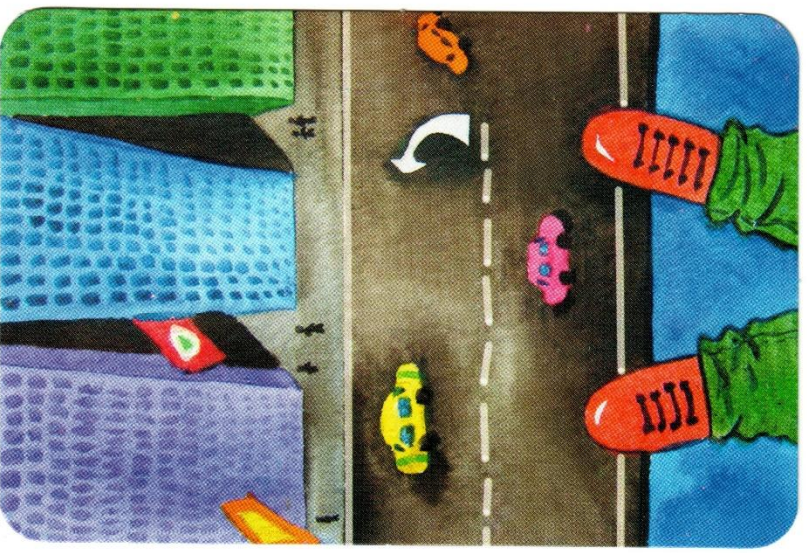
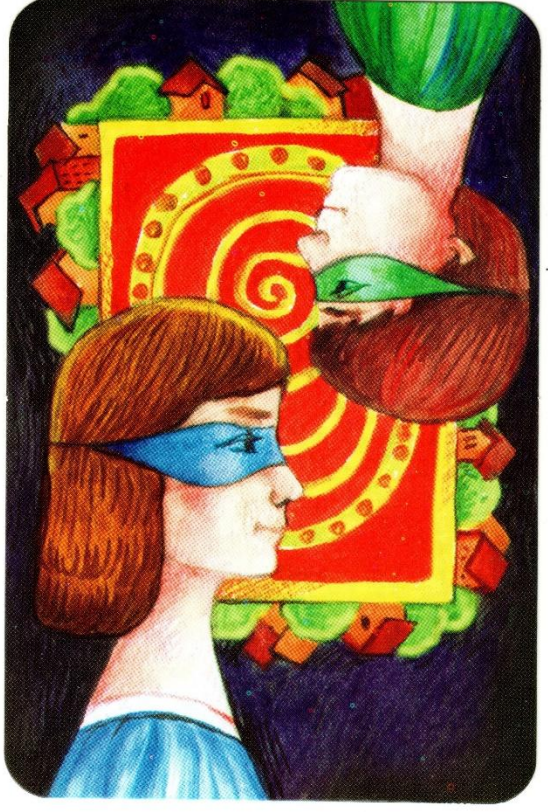


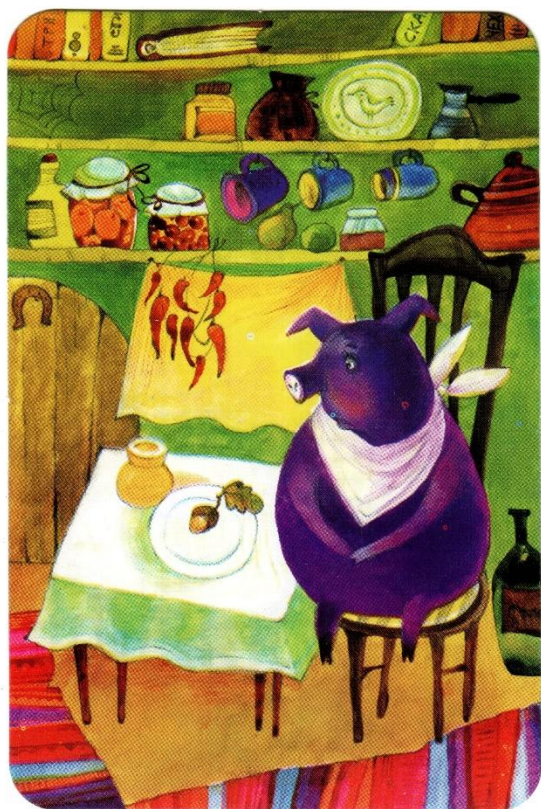


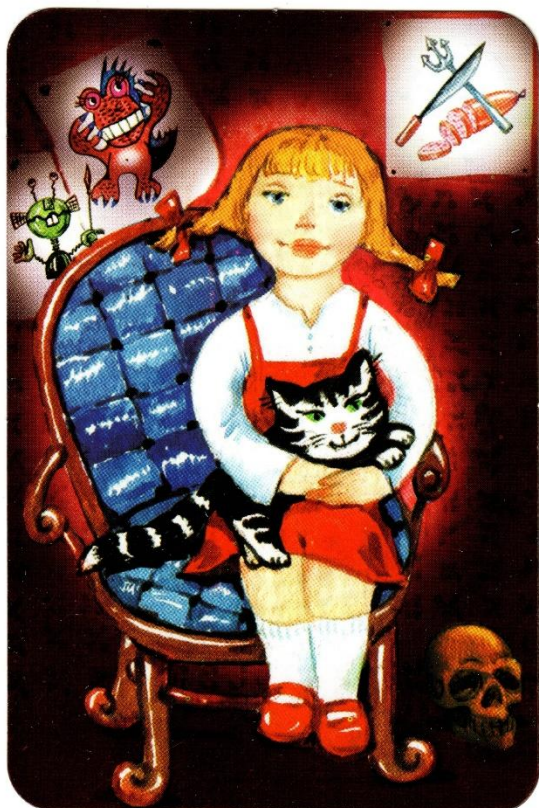


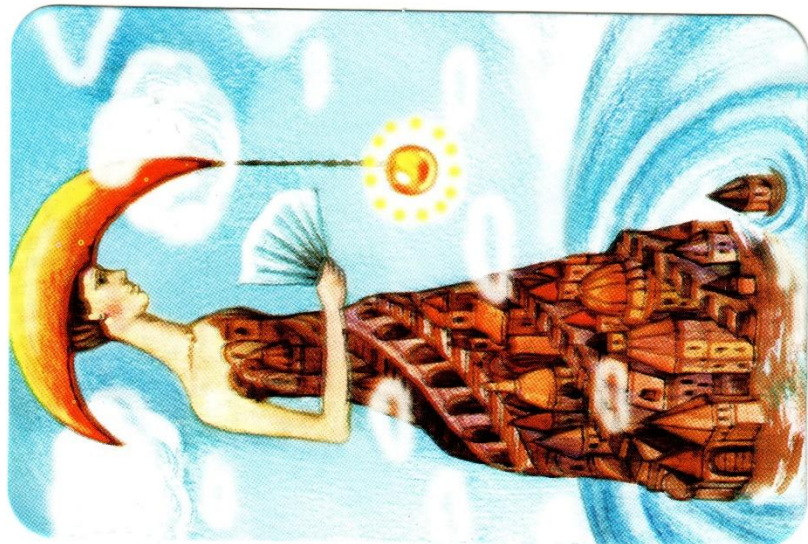
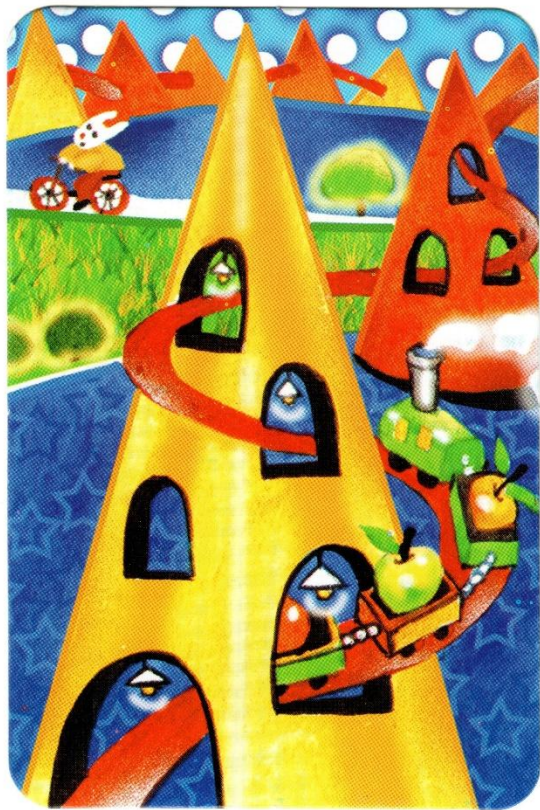




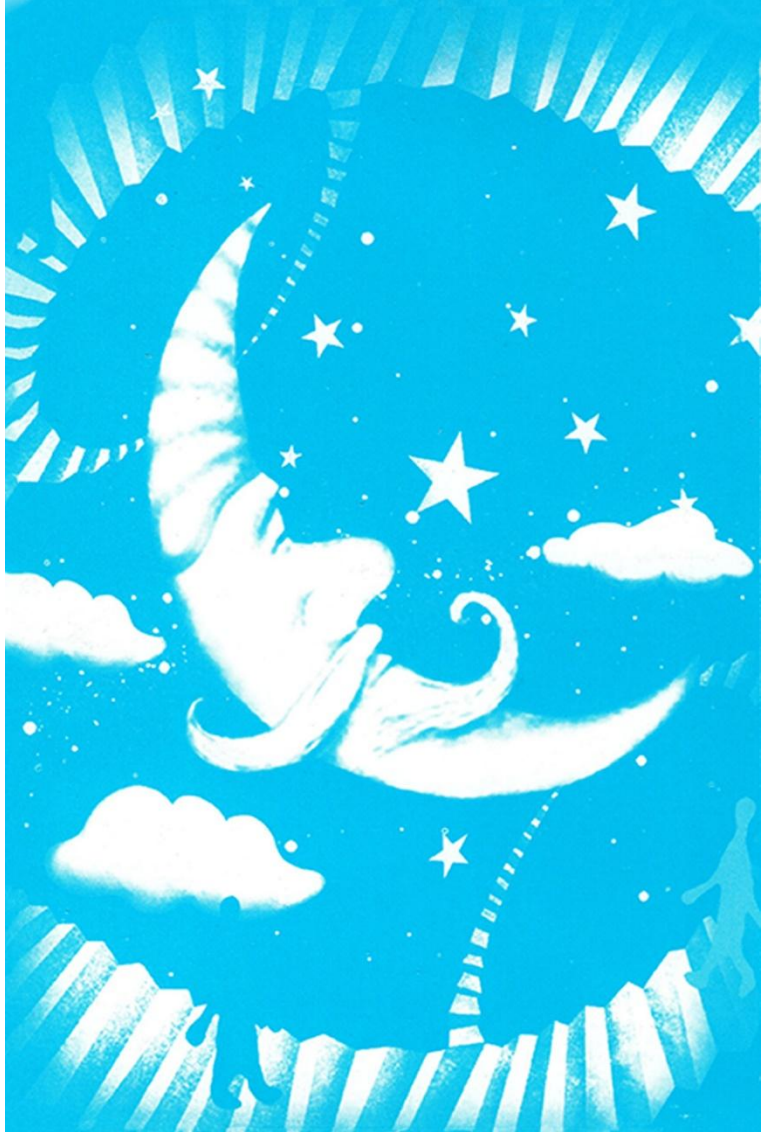












Велкам На Крейзи-выставку!

Здесь все картины — плод буйной фантазии художника, крышу снесло, стены улетели, а гид ушел на пенсию. Нужно быть сумасшедшим, чтобы прийти сюда, но вы уже здесь. Вам предстоит узнать, насколько развита ваша фантазия, и угадать ход мыслей противников. Забудьте о логике и здравом смысле, полагайтесь только на фантазию и интуицию!

Внимание! Warning! Achtung!

Вход на выставку разрешен только группам из 3—8 человек (раздвоение личности не в счет). Кстати, гуляя по нашей выставке, вы можете продолжать есть, пить, шуметь. В общем, здесь можно все. Нельзя только чесать нос. Почему? Так нам захотелось.

Ну чё, раскладываемся?

Разложите на столе игровое поле и рядом с ним колоду картин рубашками вверх. Для тех, кто не в теме, рубашки — это то, что на всех картах одинаковое.

Каждый игрок берет по 1 фишке и по 3 карточки для голосования своего цвета (выберите себе любой цвет, нам фиолетово) и кладет возле себя. Затем каждый берет из колоды картин по 6 карт с картинками.

**Подбирайте веселую компанию.
Встречаемся перед входом на выставку.**



Полетели!

Для начала решите, кто ходит первым (этот игрок будет гидом), как угодно, это может быть игрок с самым длинным носом или тот, у кого самая смешная фамилия. Решайте сами. Нам все равно.

Определились? Тогда начнем!

Тот, кто ходит (он же гид, он же игрок с длинным носом), смотрит на свои карты с картинками, придумывает название для одной из них (это может быть что угодно: одно слово, отрывок песни, любимое ругательство его бабушки и т. п.) и выкладывает карту на стол рубашкой (ну, вы помните, что такое рубашка) вверх. Да, не забываем сообщить придуманное название остальным игрокам.

Дальше самое интересное. Остальные игроки должны найти у себя по одной карте, к которой максимально подходит это название, и выложить их на стол рубашкой вверх (надеемся, вы все еще помните, что это, если нет — спросите у самого трезвого).

Перетасовываем выложенные карты (просто для объективности) и выкладываем на стол рубашкой вниз (надеемся... ну, вы поняли).

Теперь игроки должны угадать, какая из выложенных карт загадана гидом. Нет, не спешите кричать! Просто голосуем. У каждого из игроков на руках по три карточки для голосования. Если вы твердо уверены в своем выборе, выкладываете карточку с цифрой «3» напротив выбранной карты, если сомневаетесь — подойдет «2», ну а если шансы угадать призрачны — смело ставьте «1» (смотри рис. 1).



Рисунок 1

И не жадничайте, возможно, вам придется ответить за свой выбор. Карточки голосования выкладываем на стол одновременно (на счет «три», пистолетный выстрел, пароходный гудок. Подойдет что угодно, как вы уже помните, нам все равно). Гид не голосует. Просто сидит с невозмутимым видом, стараясь не выдать свою карту.

Проголосовали? Теперь подсчитаем очки

Начнем с гида. Если все угадали его карту (или никто не угадал), он не получает очков. Это значит, что его название картины было слишком явным или, наоборот, слишком расплывчатым.

Если один или несколько игроков все же угадали карту гида, он получает по 1 очку за каждый голос (независимо от количества очков, указанных на картах для голосования) и продвигается вперед по игровому полю на соответствующее количество ходов. В нашем случае (смотри рис. 1) гид получает 2 очка.

Теперь игроки. Каждый игрок, угадавший карту гида, получает столько очков, сколько указано в его карточке для голосования, и шагает вперед. В нашем случае (смотри рис. 1) игрок с зеленой фишкой получает 2 очка, а игрок, у которого красная фишка, — 3 очка. Не угадали? Что ж, не повезло. Отступайте назад на количество очков в вашей карте для голосования. Игрок с оранжевой фишкой отступает на 1 ход.

Примечание. Если вы находитесь в самом начале пути и отступить на нужное количество ходов просто невозможно, возвращайтесь на «вход» или оставайтесь на нем, если вы еще не ходили (в этом случае задумайтесь над своей тактикой, иначе так всю игру и протопчетесь у входа).



Кстати, дополнительные очки получают еще те игроки, за чьи карточки проголосовали ошибившиеся лузеры (по 1 за каждый голос, независимо от количества очков, указанных на картах для голосования). В нашем случае (смотри рис. 1) игрок с зеленой фишкой получает 1 очко.

Сыгранные карты с картинками отправляются в снос (если в процессе игры карточки с картинками закончились, а никто еще не достиг финиша, тщательно перетасовываем снос и играем теми же картами).

Кто следующий?

Игрок, сидящий слева от гида, принимайте на себя его полномочия (и т. д. по часовой стрелке). И не забудьте взять по одной карте из колоды картин! Перед началом каждого круга их на руках должно быть шесть.

Буйное помешательство

В игре есть ходы и зоны, в которых действуют особые правила. Представьте, что вы сошли с ума, а потом сделали это еще раз (для пущей верности). Именно так вы будете чувствовать себя здесь. Еще раз велкам!

Лестница в небо

(Ход, обозначенный красным. Рис. 2)

Реальный шанс для гида существенно обойти противников. Но ничто хорошее не дается просто. Вас ждет испытание.

Каждый игрок, кроме гида, среди своих картин должен найти себя (как бы дико на первый взгляд это не выглядело) и выложить эту карту на стол рубашкой (если до сих пор хоть кто-нибудь помнит, что это) вверх. Карты перетасовываются и переворачиваются.

Гид должен угадать, кто есть кто, и разложить портреты напротив участников игры.



Рисунок 2

Теперь подведем итоги.

3—4 игрока — угадайте не менее 2 карт.

5—6 игроков — угадайте не менее 3 карт.

7—8 игроков — угадайте не менее 4 карт.

Не угадали — три шага назад.

Угадали? Поздравляем! Поднимайтесь по лестнице.

Игроки, портреты которых угадал гид, тоже получают по 1 очку.

Превед, портред!

Загадываем известных людей

(Сиреневая зона игрового поля. Рис. 3)

А теперь перейдем на личности. Если вы гид и попали на один из ходов, отмеченных сиреневым, **вы должны загадать известную личность** (знаменитых людей, литературных персонажей и т. д.).

Думаете, это просто? Посмотрим.

Гид выбирает одну из своих карточек, наиболее подходящих по ассоциации, и объявляет: «Это Майкл Джексон (Том Круз, один из игроков и т. п. Главное, чтобы все игроки хорошо представляли себе озвученный персонаж)». Задача та же: угадать, какая из картин загадана гидом.

Подсчет очков не меняется.



Рисунок 3

Немой вопрос

(Оранжевая зона игрового поля. Рис. 4)

Действуют те же правила, что и в обычной игре.

Только гид не может произносить названия картин вслух, а **объясняет их жестами** (мычать, шипеть и издавать другие звуки тоже запрещается).

Штраф — шаг назад на игровом поле.

Ход голосования и подсчет очков не меняются.

Рисунок 4



Кстати

Вы помните, что на нашей выставке нельзя чесать нос? Штраф — один шаг назад на игровом поле. Бдительно следите за вашими партнерами. Это в ваших интересах.

Все на выход!

Побеждает тот игрок, который первым достиг выхода.

Заходите еще!



Неожиданная, вдохновляющая, эмоциональная

Настольная игра в ассоциации

Количество игроков: 3—8

Возраст игроков: 7—99

Время игры: 30—40 мин

СОСТАВ ИГРЫ:

50 карт с картинками

8 фишек

24 карточки
для голосования

игровое поле

