Gather & Play

ЛИСТ ВЕДУЩЕГО ДЛЯ ПЕЧАТИ

Угадай правило

Один игрок расспрашивает компанию и пытается раскрыть тайное правило, по которому все остальные отвечают.

Игроки 4–12 (лучше всего 5–9) **Время игры** 15–30 мин **Материалы** Без материалов **Движение** Сидя

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

1. **Один игрок — детектив — отходит туда, где ничего не слышно.**
2. **Компания договаривается о тайном правиле, по которому будет отвечать на вопросы.**
3. **Детектив возвращается и задаёт любому обычные вопросы.**
4. **Все отвечают по правилу. У детектива три попытки его назвать.**

ПОДГОТОВКА

1. Выберите первого детектива и попросите его на минуту отойти туда, где ничего не слышно.
2. Компания выбирает правило, которое управляет ответами, — например, «прежде чем ответить, коснись лица» или «отвечай так, будто ты сосед слева».
3. Проверьте, что правило легко выполнить каждому. Правило, которое кому-то не под силу, — плохое правило.
4. Позовите детектива и посадите так, чтобы он видел всех игроков.

КАК ИГРАТЬ

1. Детектив задаёт любому игроку обычный вопрос: «Что ты ел на завтрак?», «Как ты сюда добрался?».
2. Игрок отвечает по тайному правилу. Ответ не обязан быть правдой, если этого требует правило.
3. Детектив продолжает спрашивать кого угодно и в любом порядке.
4. Если игрок случайно нарушил правило, любой может сказать «осечка» — так детектив поймёт, что этот ответ не в счёт.
5. В любой момент детектив может назвать правило. У него три попытки.
6. Если версия близка, но не точна, компания говорит «тепло», и попытка не тратится.

7. После верной версии или третьей неверной правило раскрывают. Следующим детективом становится тот, чей ответ его выдал.

КАК ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ИГРА

Раунд заканчивается, когда детектив назвал правило или истратил попытки. Играйте, пока детективом не побывает каждый желающий. Общего счёта нет — но можно считать, сколько вопросов понадобилось каждому детективу, и аплодировать лучшему результату.

ИГРА СИДЯ

Все играют сидя. Детективу достаточно минуту ничего не слышать, пока выбирают правило: если выходить из комнаты неудобно, можно закрыть уши и напевать.

СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ

- Начните с видимого правила — жеста, — а потом уже пробуйте словесные. Жесты проще заметить, и первый раунд пройдёт удачно.
- Уводите компанию от правил, которые выделяют кого-то одного или опираются на личные подробности.
- Если детектив безнадёжно застрял после десяти вопросов, пусть компания немного утрирует правило.
- Напомните отвечающим говорить коротко. Длинные ответы прячут закономерность и замедляют игру.

ВАРИАНТЫ

Два правила. Половина круга следует одному правилу, а половина — другому. Детективу нужно раскрыть оба правила и понять, кто к какой половине относится. Пробуйте только после нескольких обычных раундов.

Пара детективов. Два детектива выходят вместе и могут тихо советоваться во время расспросов. Вариант подходит новичкам и гостям, которым неуютно одним в центре круга.

ИДЕИ ДЛЯ СТАРТА: ВИДИМЫЕ ПРАВИЛА (НАЧНИТЕ С НИХ)

- Прежде чем ответить, коснитесь лица.
- Отвечая, скрестите руки или ноги.
- Прежде чем заговорить, посмотрите в потолок.
- Отвечая, наклонитесь вперёд.
- В конце ответа один раз кивните.
- Отвечая, возьмите в руки или потрогайте какой-нибудь предмет.

ИДЕИ ДЛЯ СТАРТА: СЛОВЕСНЫЕ ПРАВИЛА

- В каждом ответе должен быть цвет.
- В каждом ответе должно быть число.
- Каждый ответ начинайте со слова «Ну».
- Отвечайте так, будто вы — сосед слева.
- В каждом ответе должна упоминаться еда.
- Каждый ответ заканчивайте вопросом.
- Первое слово ответа должно начинаться на последнюю букву вопроса.
- Ответы по кругу чередуются: правда, потом явная неправда.

Время указано по редакционной оценке, а не по результатам тестов. Страница проверена редакцией на ясность и согласованность. Мы не заявляем, что игра тестировалась на реальных группах.

Бесплатно для печати на ваших собственных встречах.