



Тайный подмигивающий

Тайный игрок усыпляет остальных, подмигивая им, а сыщик в центре круга пытается поймать его за этим делом.

Игроки 6–20 (лучше всего 8–14)**Время игры** 10–20 мин**Материалы** Бумага и ручка**Движение** Сидя

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

1. Каждый тянет сложенный листок; на одном стоит точка — этот игрок тайно подмигивает.
2. Сыщик садится в центр и наблюдает.
3. Тот, кому подмигнули, считает до трёх и эффектно «засыпает».
4. У сыщика три обвинения, чтобы назвать подмигивающего, пока круг не уснул.

ПОДГОТОВКА

1. Выберите сыщика: он переносит свой стул в центр круга.
2. Сложите по листку на каждого из остальных игроков, внутри ровно одного поставьте точку и перемешайте их в миске или шляпе.
3. Каждый берёт листок, смотрит в него, никому не показывая, и убирает. У кого точка — тот подмигивает.

КАК ИГРАТЬ

1. Все оглядывают круг и встречаются взглядами как можно естественнее.
2. Подмигивающий подмигивает одному игроку за раз, выбирая моменты, когда сыщик смотрит в другую сторону.
3. Игрок, которому подмигнули, молча считает до трёх, затем засыпает так театрально, как ему нравится, и выбывает из раунда.
4. Сыщик может в любой момент обвинить игрока, назвав его по имени. Обвинённый напрасно говорит «не я» и остаётся в игре.

5. Сыщик побеждает, если назовёт подмигивающего за три обвинения. Подмигивающий побеждает, если все три обвинения мимо или если не спят только двое.
6. Уснувшие держат глаза закрытыми и ничем себя не выдают.

КАК ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ИГРА

Раунд заканчивается, когда подмигивающий назван, когда сыщик потратил все три обвинения или когда не спят только двое. Играйте столько раундов, сколько найдётся желающих быть сыщиком — обычно хватает пяти-шести, — а прежний подмигивающий садится в центр.

ИГРА СИДЯ

В игру и так играют сидя в кругу. Сыщик сидит в центре и просто поворачивается на стуле.

СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ

- Настаивайте на счёте до трёх перед засыпанием: без него сыщику достаточно увидеть, куда смотрел каждый уснувший.
- Поощряйте эффектные засыпания. В них половина веселья, и они замечают следы подмигивающего.
- Не все умеют подмигивать. До раздачи листков договоритесь о другом знаке, например о медленном двойном моргании.
- После каждого раунда собирайте все листки, чтобы помеченный нельзя было узнать.

ВАРИАНТЫ

Без сыщика. Играйте без стула в центре. Любой неспящий может поднять руку и обвинить; если обвинение поддержит второй игрок, обвинённый обязан показать листок. Если оба ошиблись, засыпают они сами, так что никто не обвиняет наобум.

Двое подмигивающих. В кругу из двенадцати и более человек пометьте два листка. Подмигивающие не знают друг друга и могут случайно усыпить один другого. У сыщика четыре обвинения, и назвать нужно обоих.

ИДЕИ ДЛЯ СТАРТА: МЕДЛЕННО И СОННО

- Зевок такой ширины, что нужны обе руки
- Медленно сползите по стулу, как тающее мороженое
- Объявите «ещё пять минут» и уроните голову
- Потянитесь, как кошка, и свернитесь клубком
- Завяньте, как цветок без воды
- Укройтесь невидимым одеялом
- Обнимите воображаемую подушку
- Помашите всем «спокойной ночи»

ИДЕИ ДЛЯ СТАРТА: ВНЕЗАПНО

- Уснуть посреди фразы
- Вслух сосчитайте трёх овец и замолчите
- Подоприте щёку рукой и промахнитесь
- Один раз вежливо всхрапните
- Задремлите, вздрогните, задремлите снова
- Задуйте невидимую свечу
- Замрите статуей с закрытыми глазами
- Читайте невидимую книгу, пока она не упадёт вам на лицо

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.

Gather & Play · familygameideas.com

Бесплатно для печати на ваших собственных встречах.