Gather & Play

ЛИСТ ВЕДУЩЕГО ДЛЯ ПЕЧАТИ

Детектив тайного слова

Незаметно вставьте своё тайное слово в обычный разговор — и поймайте других, когда они вставляют свои.

Игроки 4–12 (лучше всего 5–8) **Время игры** 20–60 мин **Материалы** Без материалов **Движение** Сидя

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

1. **Каждый получает своё тайное слово.**
2. **Ведите обычный разговор и естественно вставьте в него своё слово.**
3. **Если вам кажется, что вы услышали чьё-то тайное слово, скажите «Детектив!» и назовите его.**
4. **Правы — очки вам. Ошиблись — очко тому, кого вы обвинили.**

ПОДГОТОВКА

1. Дайте каждому тайное слово: шепните, покажите втайне в режиме ведущего или раздайте сложенные бумажки.
2. Берите слова необычные, но такие, которые реально произнести на вечеринке: «маяк», «батут», «мармелад».
3. Объясните сроки: игра тихо идёт в течение следующего блюда или около двадцати минут.
4. Убедитесь, что все знают сигнал — «Детектив!» — и что происходит после него.

КАК ИГРАТЬ

1. Разговор идёт как обычно. Игра работает в фоне.
2. Каждый старается произнести своё тайное слово вслух, в естественной фразе, так, чтобы никто не заметил.
3. Игрок, который подозревает, что кто-то только что использовал тайное слово, говорит «Детектив!» и называет это слово.
4. Если обвинение верное, детектив получает два очка, а слово пойманного выходит из игры.
5. Если обвинение неверное, обвинённый получает одно очко, и разговор продолжается.

6. Если слово прозвучало и никто не возразил до смены темы, оно «прошло». Игрок молчит об этом до конца.
7. Каждый может обвинить не больше трёх раз за игру.
8. Когда время вышло, все раскрывают слова и говорят, когда они прошли. Каждое прошедшее слово приносит три очка.

КАК ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ИГРА

Игра заканчивается в объявленный заранее момент — когда уберут тарелки или через двадцать минут. Все раскрывают слова, стол подтверждает прошедшие, очки суммируются. Тот, у кого их больше, получает звание главного детектива.

ИГРА СИДЯ

Играют сидя, фоном ужина или разговора. Двигаться не нужно ни на одном шаге: ведущий может шепнуть слово каждому или показать его втайне на телефоне.

СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ

- Подбирайте сложность слов под компанию. Опытные справятся с «перископом»; новичкам нужен «зонт».
- Если обвинения сыплются наугад, напомните столу про лимит в три обвинения.
- Главное должно оставаться главным. Если игра душит разговор, сократите её.
- Избегайте тайных слов, связанных с болезненными темами. Самые безопасные и смешные — бытовые предметы и еда.

ВАРИАНТЫ

Один шпион. Тайное слово есть только у одного игрока, и никто не знает, у кого. Он должен произнести слово трижды, пока идёт время. У каждого из остальных одно обвинение — назвать и шпиона, и слово.

Тайная фраза. Опытным компаниям: замените слово короткой фразой — «при нынешних-то ценах» или «как говорила моя бабушка». Фразу труднее спрятать, и гораздо смешнее, когда она проходит.

ИДЕИ ДЛЯ СТАРТА: ЛЁГКИЕ (ДЛЯ ПЕРВОЙ ИГРЫ)

- зонт
- бутерброд
- велосипед
- лимон
- лестница
- плед
- пингвин
- ведро

ИДЕИ ДЛЯ СТАРТА: КОВАРНЫЕ

- батут
- мармелад
- маяк
- перископ
- лавина
- губная гармошка
- ветряная мельница
- кенгуру

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.