Gather & Play

ЛИСТ ВЕДУЩЕГО ДЛЯ ПЕЧАТИ

Двадцать вопросов

Вычислите загаданного человека, место или предмет, задав не больше двадцати вопросов с ответом «да» или «нет».

Игроки 2–10 (лучше всего 3–6) **Время игры** 10–25 мин **Материалы** Без материалов **Движение** Сидя

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

1. **Один игрок что-то загадывает и говорит только, человек это, место или предмет.**
2. **Остальные по очереди задают вопросы с ответом «да» или «нет» — всего двадцать.**
3. **Вместо вопроса любой может в свой ход назвать догадку.**
4. **Угадали за двадцать вопросов — победили угадывающие; нет — загадавший.**

ПОДГОТОВКА

1. Выберите первого отвечающего. Он загадывает то, что может знать каждый за столом.
2. Отвечающий объявляет категорию — человек, место или предмет. В разновозрастной компании разрешите ещё «животное» и «еду».
3. Назначьте того, кто считает вопросы вслух. Удобно считать на пальцах у всех на виду.

КАК ИГРАТЬ

1. По часовой стрелке каждый задаёт один вопрос, на который можно ответить «да» или «нет».
2. Отвечающий честно говорит «да», «нет» или — не больше трёх раз за раунд — «иногда».
3. Каждый вопрос идёт в счёт двадцати, включая прямую догадку вроде «Это маяк?».
4. Если на вопрос нельзя честно ответить «да» или «нет», отвечающий говорит «переформулируй», и вопрос не считается.
5. Верная догадка сразу заканчивает раунд. Угадавший становится следующим отвечающим.

6. Если после двадцати вопросов никто не угадал, отвечающий раскрывает загадку и выбирает следующего отвечающего.

КАК ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ИГРА

Раунд заканчивается верной догадкой или после двадцатого вопроса. Сыграйте по раунду на игрока, чтобы каждый побывал отвечающим, и остановитесь — или считайте раунды, выигранные угадывающими и отвечающими, и закончите после оговорённого числа.

ИГРА СИДЯ

В игру и так играют сидя. Ни один шаг не требует вставать или двигаться.

СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ

- С первых вопросов приучите делить варианты пополам — больше стула? в помещении? — прежде чем кто-то начнёт называть конкретное.
- Если загадка оказалась слишком редкой, разрешите отвечающему одну бесплатную подсказку на десятом вопросе.
- Если за столом очень разные возрасты, объедините младшего игрока со взрослым в одного угадывающего.
- Шутки «для своих» и люди, которых знает только половина стола, — нечестные загадки. Попросите загадывать общеизвестное.

ВАРИАНТЫ

Узкая тема. Все загадки должны подходить к теме вечера — вещи на кухне, места в часе езды отсюда, то, что берут в отпуск. С темой игра идёт быстрее и добрее к новичкам.

Двадцать вопросов наоборот. Один игрок отходит туда, где ничего не слышно, а компания договаривается о загадке. Вернувшись, он задаёт вопросы, а компания отвечает по очереди. Подходит группам, где никто не хочет отвечать в одиночку.

ИДЕИ ДЛЯ СТАРТА: ПРЕДМЕТЫ

- маяк
- зонт
- велосипедный звонок
- заварочный чайник
- воздушный шар с корзиной
- почтовая марка
- кресло-качалка
- компас

ИДЕИ ДЛЯ СТАРТА: МЕСТА

- библиотека
- железнодорожный вокзал
- пекарня
- необитаемый остров
- футбольный стадион
- вершина горы

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.