Gather & Play

ЛИСТ ВЕДУЩЕГО ДЛЯ ПЕЧАТИ

Подсказка в два слова

Помогите команде угадать тайное слово подсказками ровно из двух слов — не больше и не меньше.

Игроки 4–16 (лучше всего 6–10) **Время игры** 15–30 мин **Материалы** Без материалов **Движение** Сидя

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

1. **Две команды. Каждый ход один игрок подсказывает.**
2. **Он видит тайное слово и даёт подсказку из двух слов.**
3. **У команды одна догадка на подсказку.**
4. **Очко за каждое слово, угаданное за 90 секунд. Меньше подсказок — больше слов.**

ПОДГОТОВКА

1. Разделитесь на две команды или больше и сядьте так, чтобы партнёры слышали друг друга.
2. Решите, как передавать слова: телефон в режиме ведущего в руках подсказывающего или шёпот соперника.
3. Поставьте таймер на 90 секунд на ход.
4. Объясните запреты: нельзя использовать части загаданного слова, рифмы, жесты и «звучит как».

КАК ИГРАТЬ

1. Подсказывающий первой команды смотрит загаданное слово, не показывая его своим.
2. Он даёт подсказку ровно из двух слов — например, «утренний напиток» к слову «кофе».
3. Команда коротко совещается и называет одну догадку.
4. Если догадка неверна, подсказывающий даёт новую подсказку из двух слов к тому же слову. Повторять прежние нельзя.
5. Если догадка верна, команда получает очко, а подсказывающий сразу берёт новое слово.

6. Слово можно пропустить. Пропущенное слово потом зачитывают, очков оно не приносит.
7. Если подсказка нарушает правило — одно слово, три слова или часть загаданного, — соперники объявляют это, и слово сгорает.
8. Когда время вышло, ход переходит к следующей команде, и подсказывает уже другой игрок.

КАК ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ИГРА

Играйте, пока каждый не побывает подсказывающим, затем сравните счёт. Если в командах разное число игроков, дайте командам одинаковое число ходов — пусть в меньшей кто-то подсказывает дважды.

ИГРА СИДЯ

В игру и так играют сидя. Подсказывающие остаются на местах; вставать не нужно ни на одном шаге.

СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ

- Слово через дефис считается одним, только если так заранее решила вся компания. Договоритесь до первого хода.
- Подталкивайте команды угадывать быстро. Неверная догадка стоит секунд, а молчание — гораздо дороже.
- Если подсказывающему тяжело, напомните: пропуск бесплатный, а некоторые слова просто труднее.
- В разновозрастной компании разрешите младшим подсказки из трёх слов. Никто не будет против.

ВАРИАНТЫ

Подсказка в одно слово. Подсказки сжимаются до одного слова, а у команды до трёх догадок на слово. Играть труднее и тише — хорошая вторая половина вечера, когда все уже почувствовали ритм.

Общее слово. Подсказывающие обеих команд видят одно и то же слово и по очереди дают по одной подсказке из двух слов; после каждой угадывает своя команда. Очко получает та, что угадала первой. Каждая подсказка помогает обеим командам — и хорошая подсказка становится риском.

ИДЕИ ДЛЯ СТАРТА: ПРОСТЫЕ

- кофе
- подушка
- маяк
- очередь
- день рождения
- зонт
- библиотека
- завтрак

ИДЕИ ДЛЯ СТАРТА: ПОСЛОЖНЕЕ

- градусник
- эхо
- тень
- компромисс
- ностальгия
- горизонт
- аппетит
- сувенир

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.