Gather & Play

ГОТОВЫЕ ПЛАНЫ ВЕЧЕРА

Игровой вечер для небольшой компании

Целый вечер для четырёх — восьми человек — от двухминутной разминки до командных подсказок и историй.

Игроки 4–8 **Время игры** Всего около 83 минут.

Для кого: Четыре — восемь друзей в гостиной — диван, несколько стульев и никакого особого реквизита.

ДО ПРИХОДА ГОСТЕЙ

- [ ] Откройте на одном телефоне режим ведущего для «Подсказки в два слова» и проверьте, что крупный текст читается с расстояния вытянутой руки.
- [ ] Если в компании есть очень азартные игроки, заранее решите, кто в какой команде в «Подсказке в два слова».
- [ ] Поставьте закуски и напитки так, чтобы до них можно было дотянуться, не пересекая «сцену».

ПРОГРАММА

1. **Ассоциации** · 8 минут · Разминка
   Без счёта. Трёх-четырёх цепочек достаточно, чтобы все быстро заговорили.

2. **Подсказка в два слова** · 25 минут · Главная игра
   Две команды, ходы по 90 секунд, один полный круг — чтобы каждый подсказывал по разу.

3. **Угадай правило** · 20 минут · Смена темпа
   Начните с видимого правила из списка жестов, потом попробуйте одно словесное.

4. **История в другом стиле** · 20 минут · Финал
   Базовая история — заварить чашку чая. Сначала добровольцы; остановитесь, пока гости ещё просят «ещё разок».

5 **Двадцать вопросов** · 10 минут · Под занавес

По желанию. Один-два раунда, пока гости собирают пальто.

Идея на замену: Попробуй не засмеяться. Для более живого финала закончите игрой «Попробуй не засмеяться» вместо «Двадцати вопросов»: одно серьёзное лицо и двадцать секунд каждому исполнителю.

ЗАМЕТКИ ВЕДУЩЕГО

- После главной игры сделайте перерыв на десять минут. Небольшие компании устают раньше, чем ожидают хозяева.
- Если игроков всего четверо, играйте в «Подсказку в два слова» двумя парами и дайте каждой паре по два хода.
- В любую игру этого плана можно играть сидя.

АССОЦИАЦИИ — КРАТКИЕ ПРАВИЛА

3–12 игроки · 5–20 мин · Без материалов

1. Первый игрок называет любое слово.
2. Следующий говорит первое слово, которое оно напомнило, — и так по кругу.
3. Любой может сказать «Связь?» — и говоривший обязан её объяснить.
4. Замешкался, повторил слово или не объяснил — получаешь очко. Побеждает тот, у кого очков меньше.

Как заканчивается игра: Играйте оговорённое число цепочек — шесть в самый раз — или остановитесь, когда кто-то первым наберёт три очка. Побеждает тот, у кого очков меньше всех. Как разминку просто поиграйте пять минут и переходите к следующей игре.

ПОДСКАЗКА В ДВА СЛОВА — КРАТКИЕ ПРАВИЛА

4–16 игроки · 15–30 мин · Без материалов

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.

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.

УГАДАЙ ПРАВИЛО — КРАТКИЕ ПРАВИЛА

4–12 игроки · 15–30 мин · Без материалов

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.

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.

ИСТОРИЯ В ДРУГОМ СТИЛЕ — КРАТКИЕ ПРАВИЛА

3–10 игроки · 15–30 мин · Без материалов

1. Договоритесь о простой базовой истории, знакомой всем, — «заварить чашку чая».
2. Каждый рассказчик втайне получает стиль, например «фильм о природе».
3. Он пересказывает базовую историю в этом стиле — не дольше минуты.
4. Первый слушатель, угадавший стиль, получает очко — и рассказчик тоже.

Как заканчивается игра: Играйте, пока каждый не расскажет историю по разу. Меняйте базовую историю после четырёх-пяти пересказов, чтобы она не приедалась. Побеждает тот, у кого больше очков, — хотя большинство компаний после первого круга перестаёт считать и просто просит ещё.

ДВАДЦАТЬ ВОПРОСОВ — КРАТКИЕ ПРАВИЛА

2–10 игроки · 10–25 мин · Без материалов

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.

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.

Время указано по редакционной оценке, а не по результатам тестов.

Gather & Play · familygameideas.com Бесплатно для печати на ваших собственных встречах.