



МОСИГРА

Российская сеть магазинов
настольных игр.

mosigra.ru



Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с mosigra.ru

Дружба



ПРАВИЛА ИГРЫ

Држабар!

Правила игры

Количество игроков: 3-7 игроков

Возраст: от 12 лет

Время партии: от 30 минут

Комплектация игры:

- 200 карточек со словами;
- 7 комплектов фишек для голосования;
- Правила и коробка.

Внимание! Не заглядывайте на белую сторону карточек, иначе играть будет совсем неинтересно, и партнеры по игре надают вам по ушам!

Суть игры

Прочитайте вслух чаще всего **неизвестное** вам, но что-то до боли **напоминающее** слово с верхней карточки из стопки.

Напрягите память или, что чаще более эффективно, включите свои актёрские способности, и **убедительно** поведайте окружающим значение этого слова, цинично додумывая на ходу детали.

Слово одно, а версии у каждого свои, убедите всех **именно в своей** правоте.

Победные очки получает тот, кто:

- Убедит большее количество игроков в правоте именно своей версии;
- Правильно определит наиболее близкую к действительности версию;
- Даст правильное определение слова.

Подготовка

Выложите на середину стола стопку карточек со словами тёмной стороной вверх. Если это не первая игра, то, разумеется, используются только те карточки, слова с которых вы ещё не отгадывали. Количество карт должно быть кратно количеству игроков. И чем больше их будет, тем дольше идет игра.

Каждый из игроков берёт себе набор из трёх фишек для голосования (-1 / 0 / +1), остальные фишки убираются в коробку.

Первым ходит тот, кто дольше всех не пользовался бумажной энциклопедией, Википедией или словарём. Далее будем называть такого игрока ведущим.

Игровой раунд

1. Выдвижение версии

Все игроки внимательно смотрят на слово с верхней карточки. Далее по кругу, начиная с ведущего игрока, каждый выдвигает свою версию его значения.

Игрок может:

- Дать максимально краткое или, наоборот, насыщенное деталями определение слова;
- Для убедительности поведать собравшимся, почему у него возникла такая версия или даже почему он твёрдо в ней уверен;
- Ответить на наводящие вопросы (не более одного от каждого соперника).

Наводящие вопросы игроки задают по самым разным причинам.

Например, для того, чтобы вывести противника на чистую воду: «А когда это ты успевал посещать кружок юннатов, мы же с тобой всё детство вместе провели?» Или для того, чтобы выдвинуть потом свою версию: «Если это музыкальный инструмент, то как на нём звуки извлекаются?»

Следующий игрок не может просто согласиться или ещё раз повторить уже прозвучавшую версию, он должен или придумать совсем другое толкование, или высказать существенные уточнения/корректировки уже озвученной версии.

2. Тайное голосование

Все игроки делают ставки на версии других игроков, обязательно используя все три свои жетона и не раскрывая значений на них (при игре втроём жетоны со значением «0» не используются).

*Делать ставку на свою версию нельзя.
На одну версию можно поставить не более одного своего жетона. После того, как все проголосовали, разместив свои жетоны перед другими игроками, их можно переворачивать.*

3. Определение самой близкой версии

Карточка со словом переворачивается, и ведущий зачитывает значение слова с её обратной стороны. Если кто-то дал точное и верное определение — всё просто.

Но, как правило, если с вами в команде не играет Анатолий Вассерман, такое встречается нечасто. И поэтому самая сложная задача в игре — совместно и максимально объективно определить, чья же версия была ближе к истине.

В отличие от фазы выдвижения версий, здесь не нужно изворачиваться и пытаться защитить именно свою версию или версию, на которую вы поставили +1. Здесь всем **необходимо быть беспристрастными.**

Самый важный критерий совпадения — это категория в целом: люди, одежда, приспособление, пища, понятие и так далее. Второй по важности критерий — сфера или область знаний, к которой относится слово: транспорт, мифология, война и так далее...

Игдразил — сказочное дерево в скандинавской мифологии, основа мироздания.

По стечению обстоятельств ответы всех игроков были связаны с правильным определением, и мы расставили версии в порядке убывания релевантности:

- Это такое большое дерево (совпадение категории — самая близкая версия);
- Это бог в греческой мифологии (совпадение области знаний);
- Скандинавский напиток (совпадение по вторичным критериям).

Сказанное выше — не догма, в вашей компании вы можете установить свои приоритеты и правила определения наиболее близкой версии.

Учёт очков

В процессе выдвижения версии самое главное — не быть ближе к истине, а убедить других игроков поверить в это! Каждый игрок получает столько очков, сколько фишек «+1» было поставлено на его ответ. Кроме того, тот из игроков, кто поставил на наиболее близкий к истине ответ «+1», получает дополнительное очко, а тот, кто ставил на наиболее правильный ответ «-1», отнимает у себя одно очко. Поэтому старайтесь голосовать «+1» за самую правдоподобную версию, а «-1» отдайте игроку, чья версия кажется вам совсем маловероятной.

*И, кстати, эрудитом быть не так уж и плохо!
За точное определение слова игроку,
предложившему его, даётся ещё два бонусных очка.*

Новым ведущим становится игрок, сидящий слева от предыдущего, и начинается новый раунд игры.

пример игровой ситуации

пример подсчета очков для ставок оранжевого игрока, аналогично одновременно делается по всем остальным



1

оранжевый игрок в этом раунде был ведущим — он первый выдвигал свою версию

это такой прибор для измерения остроты зрения... сейчас не применяется, но мне бабушка про него рассказывала

текст курсивом говорить не обязательно, но он может использоваться игроками для придания их версии большего правдоподобия



2

это такая болезнь типа ячменя в глазу, у моего лучшего друга в школе такое было

синий игрок получит +1 за ставку на него оранжевого



ПЕРДИМОНОКЛЬ





это самое близкое определение слова: оно не совсем то по смыслу, но хотя бы не предмет или болезнь, что совсем из другой оперы, при этом зеленый игрок очков за свою версию не получает: его определение было хоть и самым близким, но не точным...



3

это конфуз, действие, вызывающее публичное порицание и осмеяние где-то я про это читал, а где — уже не помню

оранжевый игрок получит минус одно очко за то, что посчитал эту версию самой далёкой от истины

точного определения нет, так что призовые +2 очка никто не получит

НЕЛОГИЧНЫЙ,
НЕОЖИДАННЫЙ
ВЫВОД ИЛИ
УДИВИТЕЛЬНАЯ
НЕОЖИДАННОСТЬ



такой свисток для подманивая уток на охоте



4

эта фишка ничего не даёт ни тому, кто её поставил, ни тому, на кого её поставили: она больше для отвода глаз... при игре втроем не используется

Определение победителя

После того, как последняя карточка сыграна, игра заканчивается, очки раундов суммируются, и определяются победители игры.

Увидели в толкованиях слов на обратной стороне карточки странные словосочетания и употребление слов в неожиданных значениях? Не удивляйтесь. Просто многие встречающиеся в игре слова уже устарели, и их значение можно найти только в давно изданных словарях, написанных соответствующим, немного устаревшим языком. На результат игры это никак не влияет.

Вот какими словарями мы пользовались, чтобы описать значения слов:

- Большая советская энциклопедия. М., 1969—978.
- Комлев Н. Г. Словарь иностранных слов. М., 2006.
- Любкер Ф. Реальный словарь классических древностей. СПб., 1898.
- Михельсон А. Д. Объяснение 25000 иностранных слов, вошедших в употребление в русский язык, с означением их корней. 1865.
- Михельсон М. И. Русская мысль и речь. Свое и чужое. Опыт русской фразеологии. Сборник образных слов и иносказаний. СПб., 1896—1912.
- Павленков Ф. Словарь иностранных слов, вошедших в состав русского языка. СПб., 1907.
- Попов М. Полный словарь иностранных слов, вошедших в употребление в русском языке. М., 1907.
- Толковый словарь русского языка. Под ред. Д. Н. Ушакова. М., 1935—1940.
- Чудинов А. Н. Словарь иностранных слов, вошедших в состав русского языка. М., 1910.
- Энциклопедический словарь Ф. А. Брокгауза и И. А. Ефрона. СПб., 1890—1907.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:

Продюсер: Тимофей Бокарёв

Подбор слов: Анастасия Борисевич

Художник: Аркадий Герасименко

Дизайн и верстка: Артем Зубов, Вадим Лобов

Тестирование: Дмитрий Кибкало, Борис Солодухин



www.magellan-entertainment.ru



www.tesera.ru



www.art-zu.com



ИГРОЛОГИЯ

www.igrology.ru



Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.