

Объясни слово

Правила игры

В игре «Объясни слово» принимают участие команды из двух или более человек. Главное задание игры заключается в том, чтобы объяснить слова своим партнерам по команде, используя, например, синонимы, антонимы и подсказки так, чтобы члены вашей команды смогли отгадать как можно больше слов прежде, чем истечет время. Чем больше слов отгадала команда, тем больше она сможет сделать шагов вперед на игровой доске.

Расположите карточки «Слова» лицевой стороной вниз отдельными стопками рядом с каждой командой. Положите карточки с «Позиции» и «Эмоции» лицевой стороной вниз на места, обозначенные для них на игровой доске. Карточки «Бонус» расположите на игровом поле или возле него лицевой стороной вниз.

Каждая команда берет пустую карточку «Звезды» и пишет на ней 10 имен, например, имена знакомых и друзей. Затем смешивает эти карточки вместе с остальными карточками «Звезды», разделяет их на две стопки и кладет лицевой стороной вниз на игральную доску.

Каждая команда выбирает игральную фишку и кладет ее на поле «Start».

Команды поочередно выбирают игрока, который будет объяснять слова в первом раунде. Данный игрок берет 10–15 карточек со словами на игровой доске. На каждой карточке 10 слов. Затем другие команды выбирают число от 1 до 10. Это будет номер слова, которое игрок должен объяснить за отведенное время. Время, необходимое для объяснения слов определяется по договоренности всех игроков. Когда команда отгадывает слово, объясняющий игрок кладет карточку на стол и начинает объяснять слово под тем же номером на следующей карточке.

Когда время истекает, другие команды кричат «Стоп!». Если игрок после этого продолжает объяснение слова, то все команды имеют право отгадывать. Команда, которая быстрее всех даст правильный ответ, побеждает и имеет право сделать один ход вперед на игровой доске.

Количество карточек на столе показывает, сколько ходов вперед может сделать команда (см. Ошибки и пропуски).

Право хода переходит к следующей команде. Использованные карточки возвращаются вниз колоды. Неиспользованные карточки передаются следующему объясняющему, который, возможно, также захочет взять несколько новых карточек с доски.

Поля с числами на игровой доске пронумерованы от 1 до 10 и теперь номер слова, которое нужно объяснить, будет определяться тем номером, на котором находится фишка команды.

Члены команды по очереди объясняют слова.

На игровой доске есть также поля «История». Когда фишка команды попадает на одно из этих полей в начале своего хода, то применяется особый способ объяснения (см. Поля «История»). Успешное выполнение заданий «История» дает право команде воспользоваться карточкой «Бонус» и продвигаться вперед быстрее!

Команда, которая первой дойдет до финиша, побеждает в игре!

Карточки со словами

При объяснении слов нельзя упоминать какую-либо часть этого слова.

Например, слово «кофеварка» нельзя объяснять как «аппарат для варки кофе». Правильный способ объяснения будет следующий: «аппарат для приготовления крепкого напитка, который обычно пьют по утрам». Можно использовать синонимы — то есть вы можете сказать «кипятить», но не «варить».

Отгаданное слово должно точно совпадать. Объясняющий игрок помогает отгадывающим найти правильную форму слова. Если слово состоит из двух частей и кто-то отгадывает первую часть, вы потом можете использовать эту часть слова в дальнейшем объяснении.

Вы можете использовать антонимы. Слово «большой» может быть объяснено как «антоним слова маленький». Делайте как можно больше намеков и догадок до тех пор, пока не будет угадано слово или пока не закончится время. Однако, самое важное, — помнить, что это игра для вечеринки, и не принимать эти правила слишком всерьез! Договоритесь между собой о том, насколько гибкими могут быть правила.

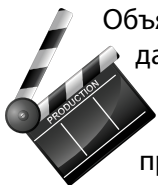
Ошибки и пропуски

Если объясняющий игрок допускает ошибку, например, называет часть слова, указанного в карточке, слово не будет принято и команда должна сделать один ход назад. Поэтому каждая команда должна внимательно слушать объяснения других команд.

Например, если команда отгадала 6 слов, но объясняющий сделал две ошибки, то команда делает ход на 4 поля вперед ($6-2=4$).

Если слово кажется слишком тяжелым, вы можете его пропустить, но помните, что за это вы должны будете сделать один ход назад. Однако, иногда это того стоит, так как вы можете сэкономить время.

Поля «История»



Объясните все слова карточки рассказав законченную историю. Команда пытается отгадать слова. Засеките время и начинайте свой рассказ, используя слова с карточки в том порядке, в каком они перечислены на карточке. Если остается время, вы можете продолжить рассказ по следующей карточке. Если вы пропускаете слова, то применяются обычные правила при пропуске слов. Если вам удастся рассказать историю так, что ваша команда угадает 10 слов, то ваша команда полностью выполнила задание.

Каждый раз, когда команде удастся успешно выполнить задание поля «История», она имеет право воспользоваться карточками «Бонус». Для этого карточки «Бонус» перетасовываются, и команда выбирает одну из них. Число, указанное на карточке указывает, на сколько полей дополнительно передвинуть фишку.

Поля «Эмоции»



Возьмите верхнюю карточку «Эмоции» из стопки. Эта карточка покажет, с какими эмоциями вы должны объяснить слова. Начините объяснение слов с карточек со словами (рядом с числом, указанным на поле «Эмоции») и имитируйте заданное эмоциональное состояние, используя только свой голос, выражение лица и язык жестов. Команда пытается отгадать слова. Если вам удастся объяснить все слова в заданном эмоциональном состоянии, то ваша команда получает право воспользоваться

карточкой «Бонус», но только если другие команды считают ваши объяснения убедительными.

Карточки «Позиции»



Возьмите верхнюю карточку «Позиции» из стопки. Засеките время и начинайте объяснение слов с карточек со словами (рядом с числом, указанным на поле «Позиции») в позиции, указанной на карточке (прыгая, сидя, стоя на одной ноге...). Команда пытается отгадать слова.

Если вам удастся удержать позицию во время объяснения слов до тех пор, пока не истечет время, то ваша команда получает право воспользоваться карточкой «Бонус».

Карточки «Звезды»



Возьмите верхнюю карточку «Звезды» из стопки. Засеките время и начинайте объяснение указанных знаменитостей в том порядке, в каком они перечислены на карточке. Члены вашей команды пытаются отгадать слова. До тех пор, пока остается время, вы можете продолжать объяснение по следующим карточкам. Если вы пропускаете слова, то применяются обычные правила при пропуске слов. Если Вы угадаете 10 знаменитостей, то ваша команда получит право воспользоваться карточкой «Бонус».

Помимо реальных знаменитостей и названий музыкальных групп, в карточках указаны, также, названия известных героев сказок, фильмов, мультфильмов.

Поясни слово

Правила гри

У грі «Поясни слово» беруть участь команди з двох або більше гравців. Головне завдання гри полягає в тому, щоб пояснити слова своїм партнерам по команді, використовуючи, наприклад, синоніми, антоніми і підказки так, щоб члени вашої команди змогли відгадати якомога більше слів перш ніж закінчиться час. Чим більше слів відгадала команда, тим більше вона зможе зробити ходів вперед на гральній дошці.

Покладіть картки «Слова» лицьовою стороною вниз окремими стопками поряд з кожною командою. Покладіть картки «Позиції» і «Емоції» лицьовою стороною вниз на місця, позначені для них на гральній дошці. Картки «Бонус» розмістіть на ігровому полі або біля нього лицьовою стороною вниз. Кожна команда бере порожню картку «Зірки» і пише на ній 10 імен, наприклад, імена знайомих і друзів. Потім перетасуйте ці картки разом з рештою карток «Зірки», розділіть їх на дві стопки і покладіть лицьовою стороною вниз на гральну дошку.

Кожна команда вибирає гральну фішку і кладе її на полі «Start». Команди по черзі вибирають гравця, який пояснюватиме слова в першому раунді. Цей гравець бере 10–15 карток із словами на гральній дошці. На кожній картці 10 слів. Потім інші команди вибирають число від 1 до 10. Це буде номер слова, яке гравець повинен пояснити за відведений час. Час, необхідний для пояснення слів визначається за домовленістю всіх гравців. Коли команда відгадує слово, гравець, що пояснює, кладе картку на стіл і починає пояснювати слово під тим же номером на наступній картці.

Коли час закінчується, інші команди кричать «Стоп!». Якщо гравець після цього продовжує пояснення слова, то всі команди мають право відгадувати. Команда, яка швидше за всіх дасть правильну відповідь, перемагає і має право зробити один хід вперед на ігровій дошці.

Кількість карток на столі показує, скільки ходів вперед може зробити команда (див. Помилки і пропуски). Право ходу переходить до наступної команди. Використані картки повертаються вниз колоди. Невикористані картки передаються наступному гравцю, що пояснює, який, можливо, також захоче узяти декілька нових карток з дошки.

Поля з числами на гральній дошці пронумеровані від 1 до 10 і тепер номер слова, яке потрібно пояснити, визначатиметься тим номером, на якому знаходиться фішка команди. Члени команди по черзі пояснюють слова. На гральній дошці є ,також ,поля «Історія». Коли фішка команди потрапляє на одне з цих полів на початку свого ходу, то застосовується особливий спосіб пояснення (див. Поля «Історія»). Успішне виконання завдань «Історія» дає право команді скористатися картою «Бонус» і просуватися вперед швидше!

Команда, яка першою дійде до фінішу, перемагає в грі!

Картки із словами

При поясненні слів не можна використовувати яку-небудь частину цього слова. Наприклад, слово «кавоварка» не можна пояснювати як «апарат для варки кави». Правильний спосіб пояснення буде наступний: «апарат для приготування міцного напою, який зазвичай п'ють вранці».

Можна використовувати синоніми, тобто, ви можете сказати «кип'ятити», але не «варити». Відгадане слово повинне точно збігатися. Гравець , що пояснює допомагає гравцям знайти правильну форму слова. Якщо слово складається з двох частин , і хтось відгадує першу частину, ви потім можете використовувати цю частину слова в подальшому поясненні. Ви можете використовувати антоніми. Слово «великий» може бути пояснене, як «антонім слова маленький».

Робіть якомога більше натяків і припущень до тих пір, поки не буде вгадано слово, або доки не закінчиться час. Проте, найважливіше — пам'ятати, що це гра для вечірки, і не сприймати ці правила дуже серйозно! Домовтеся між собою про те, наскільки гнучкими можуть бути правила.

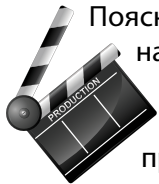
Помилки і пропуски

Якщо пояснюючий гравець припускається помилки, наприклад, називає частину слова, вказаного в картці, слово не буде прийнято і команда повинна зробити один хід назад.

Тому кожна команда повинна уважно слухати пояснення інших команд. Наприклад, якщо команда відгадала 6 слів, але той, що пояснює зробив дві помилки, то команда робить хід на 4 поля вперед ($6-2=4$). Якщо слово

здається дуже важким, ви можете його пропустити, але пам'ятайте, що за це ви повинні будете зробити один хід назад. Проте, інколи це того варто, оскільки ви можете заощадити час.

Поля «Історія»



Поясніте всі слова картки розповівши закінчену історію. Команда намагається відгадати слова. Засічіть час і починайте свою розповідь, використовуючи слова з картки в тому порядку, в якому вони перераховані на картці. Якщо залишається час, ви можете продовжити розповідь по наступній картці. Якщо ви пропускаєте слова, то застосовуються звичайні правила при пропуску слів. Якщо Ви зможете розповісти історію так, що вгадаєте 10 слів, то ваша команда повністю виконала завдання.

Кожного разу, коли команді вдається успішно виконати завдання поля «Історія», вона має право скористатися картками «Бонус». Для цього картки «Бонус» перетасовуються, і команда вибирає одну з них. Число, відображене на картці вказує, на скільки полів додатково пересунути фішку.

Поля «Емоції»



Візьміть верхню картку «Емоції» із стопки. Ця картка покаже, з якими емоціями ви повинні пояснити слова. Починайте пояснення слів з карток із словами (поряд з числом, вказаним на полі «Емоції») і імітуйте заданий емоційний стан, використовуючи лише свій голос, вираз обличчя і мову жестів. Команда намагається відгадати слова. Якщо вам вдасться пояснити всі слова в заданому емоційному стані, то ваша команда отримає право скористатися картою «Бонус», але лише в тому випадку, якщо інші команди вважають ваші пояснення переконливими.

Картки Позичії



Візьміть верхню картку «Позичії» із стопки. Засічіть час і починайте пояснення слів з карток із словами (поряд з числом, вказаним на полі «Позичії») в позиції, вказаній на картці (стрибаючи, сидячи, стоячи на одній нозі...). Команда намагається відгадати слова. Якщо вам вдасться утримати позицію під час пояснення слів до тих пір, поки не закінчиться час, то ваша команда отримає право скористатися картою «Бонус».

Картки «Зірки»



Візьміть верхню картку «Зірки» із стопки. Засічіть час і починайте пояснення вказаних знаменитостей в тому порядку, в якому вони перераховані на картці. Члени вашої команди намагаються відгадати слова. До тих пір, поки залишається час, ви можете продовжувати пояснення за наступними картками. Якщо ви пропускаєте слова, то застосовуються звичайні правила при пропуску слів. Якщо Ви відгадаєте 10 знаменитостей, то ваша команда отримає право скористатися карткою «Бонус».

Окрім реальних знаменитостей і назв музичних груп, в картках вказані також назви відомих героїв казок, фільмів, мультфільмів.