

Спортивная игра в данетки

В этом варианте игры важно не только разгадать историю, но и задать наиболее продуманные вопросы. Чем быстрее приходит отгадка и чем точнее ключевые вопросы, тем лучше действуют игроки.

Задача ведущего — не только отвечать на вопросы, но и фиксировать количество очков, которые зарабатывают или теряют игроки в процессе отгадывания.

Игроки задают вопросы по очереди (или вне очереди, если другие молчат). Любой вопрос — минус одно очко. Вопросы, которые дают очки, приведены на карточке. Также ведущий поощряет другие вопросы, ответы на которые приближают игроков к разгадке. Наиболее интересны в этом плане системные вопросы, которые сразу позволяют разгадывающим отбросить целую группу версий, сузить количество потенциальных вариантов и так далее.

Ещё больше очков начисляется игроку, если он правильно и достаточно полно выдвинул версию происходящего в разгадываемой истории. Неправильные версии засчитываются как обычный вопрос — минус одно очко.

Игра в спортивные данетки заканчивается в заранее оговорённый момент, например:

- Было использовано 20 карточек (количество кратно числу играющих).
- Один из игроков набрал 30 очков.
- Поезд прибыл на Ленинградский вокзал.

Над игрой работали:
Продюсеры: Д. Кибкало,
Т. Бокарёв.
Дизайнер А. Зубов.

Художник А. Мазеина.
А также: С. Абдульманов,
Т. Фисейский, Е. Кутепова,
Н. Комиссарова.

Правила игры

Разгадать данетку — значит разгадать странную, загадочную историю. Ведущий рассказывает часть этой ситуации, а отгадывающие должны восстановить всю историю целиком. Разрешается задавать только такие вопросы, на которые ведущий сможет ответить «да», «нет» или «несущественно».

Пример простой данетки:

- Пилот выпрыгнул из самолёта, упал на землю, но не разбился.
- Он прыгнул с парашютом?
- Нет.
- Самолёт летел быстро?
- Нет.
- Человек падал не очень долго?
- Да.
- Самолёт стоял на взлётной полосе?
- Да.

Классическая игра в данетки

1. Ведущий читает задание с лицевой стороны карточки вслух.
2. Про себя читает полную историю на обратной стороне.
3. Отвечает на вопросы, пока данетка не будет разгадана.
4. Следующий игрок берёт карту и становится ведущим.