

Поэзия

НЕАНДЕРТАЛЬЦЕВ

Первозданная идея Франчески Слэйд и Джейкоба Мэтьюса
Воплощённая «Взрывными котятками»

ЧТО ЗА ЗВЕРЬ??!

Проста жизнь первобытного племени!

Пуё кокосы, жуё бананы,
и только огна беда:
понимаете вы друг друга с трудом.

И когда ты поэт, то, может, и хотелось бы
изречь что-то вроде:

Чудовищный зверь повержен был
Рукой отважного героя,
Так вложим в пир весь жаучий пыл,
Чтобы отчествовать его мы!

Но мода как-то не позволяет, и выходит что-то в духе:

Ты ешь вкус брать!

Проблема в том, что первобытные люди
длинных слов не знают,
и тебе придётся объясняться односложно,

а твои соплеменники будут
расшифровывать твоё «унга-бунга»!

СОСТАВ ИГРЫ

- 196 карт заданий
- Планшет очков поэта
- Планшет очков команд
- Песочные часы на 90 секунд
- Надувная дубинка
- Наклейка для починки дубинки

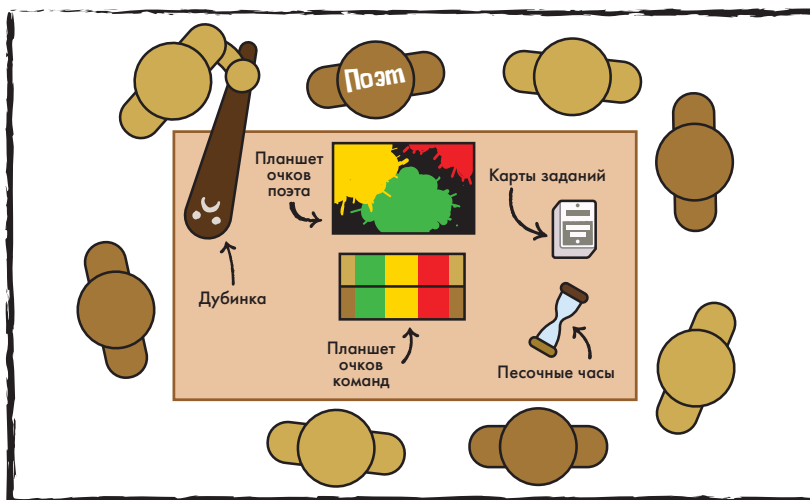
ЦЕЛЬ ИГРЫ

Отгадать как можно больше слов и фраз, загаданных твоим соплеменником, чтобы твоя команда заработала больше победных очков, чем противники.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Разбейтесь на две команды: «Дать» и «Нет».
При нечётном количестве игроков один участник становится судьёй. Этот игрок не входит ни в одну из команд, а стоит с дубинкой над поэтом и следит за исполнением правил.
- 2 Сядьте через одного: так, чтобы слева и справа от каждого игрока были представители другой команды.
- 3 Команда «Дать» ходит первой. Решите, кто из вас первым огласит свой поэтический шедевр, и положите перед ним планшет очков поэта (см. пример ниже).
- 4 Поэт выбирает сторону карт заданий (серую или оранжевую), задания с которой будут использоваться в этой партии.
- 5 Игрок из команды «Нет», который видит карту задания в руке главаря, берёт надувную дубинку.
- 6 В результате подготовка будет выглядеть как-то так (на иллюстрации подготовка к игре восьмером):



ХОД ИГРЫ

Поэт берёт первую карту задания, а кто-то из другой команды переводит песочные часы. Поэт пытается объяснить одно из заданий на карте: **простое задание сверху** принесёт 1 очко, а **сложное задание снизу** принесёт 3 очка. **Всё объяснение должно состоять из односложных слов. А если уж совсем туго — поэт может положить эту карту на область «Упс!» и потерять 1 очко.** **Обрати внимание:** слово в простом и одно из слов в сложном заданиях всегда имеют одинаковый корень, но не всегда имеют схожее значение.



Члены команды поэта могут выкрикивать догадки в любой момент. Если поэт услышал правильный ответ, он говорит: «Да!» — и кладёт карту на соответствующую область планшета очков поэта. Однако если во время объяснения он нарушит любое из **священных правил (см. дальше)**, ему придётся положить карту на область «Упс!» и потерять 1 очко. В целом у поэта 3 варианта:

- Начать с простого задания. Если команда угадала это слово, поэт говорит: «Да!» — и либо кладёт карту на жёлтую область (1 очко) и переходит к следующей карте, либо пытается объяснить сложное задание, чтобы получить 3 очка вместо 1.
- Начать сразу со сложного задания, но если по описанию сложного задания команда отгадала слово из простого, поэт всё равно говорит: «Да!» Затем он кладёт карту на жёлтую область (1 очко) или пытается как-то ещё объяснить сложное задание.
- Пропустить карту, но её придётся положить на область «Упс!» и вычесть 1 очко из общего результата.

Затем поэт берёт новую карту и пытается объяснять задания, пока не истечёт время.

Важно: больше трёх очков за одну карту получить нельзя!

СВЯЩЕННЫЕ ПРАВИЛА

Можно использовать:

- любые слова, в которых только один слог, в том числе слова-звукоподражания («плюх», «бам», «трунь»), имена собственные и сленг. Эти слова могут стоять в любом числе, лице, времени и падеже;
- любые слова со своей карты задания, если их произнёс член твоей команды.

Нельзя использовать:

- слова, имеющие один корень или являющиеся частью слова или словосочетания на карте (если члены команды их ещё не произносили);
- пантомиму, жесты, изображение звуков (объясняя слово «змея», нельзя просто шипеть, как змея);
- инициалы и аббревиатуры;
- другие языки.

Наверняка есть ещё что-то, о чём мы не подумали, но запомните золотое правило:

если вам кажется, что вы жульничаете, то вам не кажется!

ДУБИНКА

У другой команды тоже важное задание: один из участников этой команды берёт надувную дубинку и становится рядом с поэтом. За любое нарушение правил поэт получает нежный (или не очень) удар дубинкой и кладёт карту в область «Упс!».



КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, когда песок в часах полностью пересыпался в нижнюю часть.

Когда это произошло, поэт кладёт карту, которую объясняет, на соответствующую область планшета, если успел получить правильный ответ. Если не успел — убирает под низ колоды. Затем он перемещает все карты с планшета очков поэта на соответствующие ячейки планшета очков команд.

Роль поэта переходит к игроку слева (как и планшеты вместе с дубинкой), и теперь его команда пытается отгадывать слова.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда каждый игрок побыл поэтом 1 раз (или когда команды отгадывали задания поэтов одинаковое количество раз), посчитайте очки, и команда с наиболее высоким результатом побеждает в игре!

НИ ЗА ЧТО НИ ПРО ЧТО!

Если поэт не согласен с ударом дубинкой, он может положить песочные часы на бок и обелить своё имя. Хотя мы и понимаем, что вы наверняка полезете для этого в дебри фонетики и словообразования, не забывайте, что это всего лишь игра.

Для проверки можете использовать сайт logi.su. Там даже «трунь» объяснят.

Когда справедливость восстановлена, верните песочные часы в вертикальное положение и продолжайте играть.

СОВЕТ

Не тратьте время на лишнее ожидание: вместо того чтобы называть одно слово и ждать ответа команды и только потом называть ещё одно, составляйте предложения, как в примере справа.

ПРИМЕР

Все правила ты знаешь, давай теперь попрактикуемся:



Можно сказать: **Грязь нет. Пол чист.**

Члены команды говорят: **Швабра!**

Поэт продолжает: **Нет, грязь, мал, дом, под шкаф.**

Его команда кричит: **Пыль!**

Отлично, простое слово угадано, поэт говорит:

Да!
Пыль!

Теперь поэт хочет объяснить сложное слово, чтобы получить **3 очка:**

Мой кот страх!

Команда хором: **Пылесос!**

Поэт: **Да!**

Поэт кладёт карту на зелёную область планшета очков поэта и берёт новую карту.

ИГРА ВДВОЁМ И ВТРОЁМ

Игра вдвоём

Игроки чередуются в ролях поэта и представителя команды «Дать». Для игры вдвоём планшет очков команд не нужен. Когда каждый побыл поэтом три раза, посчитайте заработанные очки:

- **Меньше 10 очков:** Жуть и страх!
- **11–30 очков:** Ок-норм.
- **31–49 очков:** Ну и мозг!
- **Больше 50 очков:** Блистательный результат эволюции!

Игра втроём

Игроки чередуются в трёх ролях: один становится поэтом, второй угадывает, и они совместно зарабатывают очки, выкладывая карты на планшет очков поэта. Третий игрок стоит с дубинкой и следит за выполнением правил.

В конце раунда запишите результат двух игроков на листке бумаги, а затем сбросьте использованные карты заданий в коробку, поменяйтесь ролями и сыграйте новый раунд.

Когда каждый побыл поэтом дважды, посчитайте очки, и игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем.

Пример:

Аня была поэтом, Боря отгадывал, они заработали по 10 очков. Затем Боря был поэтом, Вера отгадывала, и у них по 5 очков. Вера стала поэтом и заработала с Аней по 20 очков. Таким образом, пока что у Ани 30 очков, у Бори 15, а у Веры 25. Ребята сыграют ещё один круг и определяют победителя!

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



Вместо того чтобы читать правила, можешь просто посмотреть обучающее видео на нашем сайте (доступно с русскими субтитрами):

РОСТРУЦЕНАНДЕРТНАЛС.COM/НОВ