

# ШТУКА

**Неважно, как называется то, что вы объясняете и ищете. Важно то, как это выглядит и где спрятано!**

## ШЕСТЬ ТВИТОВ О ТОМ, КАК ИГРАТЬ В «ШТУКУ»

**1.** Перед каждым игроком лежит картина. Фрагменты этой картины загаданы на карточках.

**2.** Игроки по очереди берут карточки с заданиями и объясняют другим игрокам, что там загадано, тем или иным способом.

**3.** Объясняющий бросает кубик и берет карточку. Какой именно фрагмент нужно объяснить и каким способом, зависит от того, что выпало на кубике.

**4.** Все остальные игроки должны понять, что имеет в виду объясняющий, и найти этот фрагмент на картине.

**5.** Нашли ответ? Тогда хватайте скорее вон ту черную штуку! Только заполучив ее, игрок может показать на картине свой ответ.

**6.** Если ответ правильный, отгадавший идет вперед по часовой стрелке на 1 клетку. Если нет, фишка игрока идет назад.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: 5 ПРОСТЫХ ДВИЖЕНИЙ

### 1. Раздайте игровые поля

В 3-х конвертах с игровыми полями одинаковый набор картин. Выберите поле, на котором будете играть прямо сейчас. Например, поле №1.

Раздайте экземпляры этого поля – по одному на двоих-троих игроков. Остальные поля уберите в коробку.

*\*Игроки могут рассмотреть игровое поле перед началом партии, но им дается максимум две минуты.*

### 2. Возьмите карты с заданиями

Возьмите 15 карт, которые относятся к выбранному полю. Название и номер поля указаны на рубашках карт. Положите их в центр стола рубашкой вверх. Остальные карты уберите в коробку.

### 3. Установите штуку.

Поставьте в центр стола черную призму так, чтобы каждый играющий мог до нее быстро дотянуться.

### 4. Договоритесь, что будет служить финишем

*Вариант 1.* Установите финиш на любой цифре беговой дорожки. Победит тот, кто первым добежит по часовой стрелке до этой отметки.

*Вариант 2.* Установите продолжительность партии – например, 40 минут. Кто за отведенное время убежит по часовой стрелке дальше всех, тот победил.

### 5. На старт!

Поставьте фишки игроков на беговую дорожку – на ступеньку «1». Выберите, кто из игроков будет первым бросать кубик и брать карту с заданием.



## ПРАВИЛА ИГРЫ

### Ваш ход: выбор задания

Бросьте кубик, возьмите карточку. Найдите на карточке задание, которое соответствует числу, выпавшему на кубике.

\* Если это задание уже встречалось, не меняйте карту, а возьмите следующее задание с этой же карты и выполните его указанным на карте способом.

### ВАЖНО:

- Объясняющему запрещается подглядывать на игровое поле и выяснять, как выглядит то, что он объясняет. Можно пользоваться только карточкой с заданием. Исключение – задание «Блиц» (см. ниже).
- Нельзя показывать карточку другим игрокам.

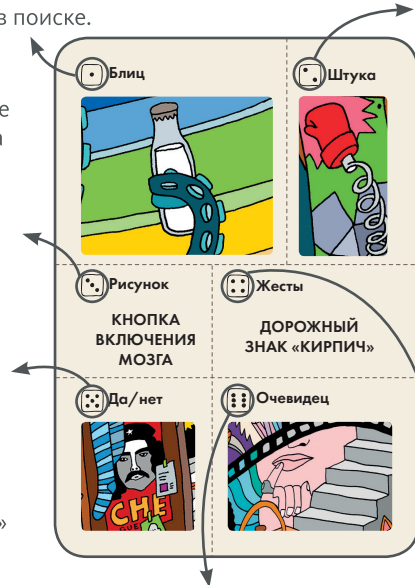
### Способы объяснения

**Блиц.** Ничего говорить не нужно. Объясняющий просто кладет карту на стол, и все игроки ищут указанный предмет на скорость. Объясняющий тоже может принимать участие в поиске.

**Рисунок.** На карте дано словесное описание фрагмента игрового поля. Объясняющий должен нарисовать загаданное. Нельзя писать буквы и цифры.

**Да/нет.** Игроки, глядя на игровые поля, задают вопросы, объясняющий отвечает только «да» или «нет».

**Очевидец.** Все игроки убирают поля и вооружаются карандашами. Объясняющий словами и жестами объясняет, что именно нарисовано у него на карточке, а остальные игроки рисуют с его слов. По команде объясняющего игроки открывают поля. Их задача найти загаданный объект на игровом поле, ориентируясь на свои рисунки.



**Штука.** Загаданный фрагмент игрового поля следует объяснить словами. При этом нельзя произносить никакие существительные, кроме «штука» (если это неодушевленное) или «существо» / «тварь» (если это одушевленное). Запрещается описывать загаданное с помощью однокоренных слов (например, объяснять слово «дверь» с помощью словосочетания «дверная штука»).

\* За каждое употребление существительного игроку выносится предупреждение. За 3 предупреждения фишка объясняющего отодвигается на 1 клетку назад. Объяснение следует продолжить.

**Жесты.** Покажите жестами загаданный фрагмент игрового поля. Можно использовать подручные предметы, но нельзя издавать звуки. Задание такого типа может даваться как в виде картинки, так и в форме словесного описания.

### Успех и неудачи объясняющего

Если объясняющий успешно справился с задачей (фрагмент отгадан), то его фишка стоит на месте.

Объясняющий штрафуются (его фишка идет на 1 шаг назад) в следующих случаях:

1. В ходе его объяснения предложено более 3 неправильных ответов. Отгадывание может быть продолжено.
2. Отгадывающие сдались после 2 неправильных ответов.

### Правила отгадывания и хватания штуки

Отгадывающий игрок может предлагать варианты ответа, только если он схватил и держит в руках штуку.

Чтобы предложить вариант ответа, игрок должен просто ткнуть пальцем в картинку или назвать вслух координаты клетки.

У игрока, схватившего штуку, есть не более 3 секунд на то, чтобы показать правильный ответ. В противном случае фишка игрока идет на 1 клетку назад и отгадывание продолжается.



### Если ответ неверный:

- штука возвращается на место,
- тот, кто ошибся, отодвигает свою фишку назад (против часовой стрелки),
- отгадывание продолжается.

\* Игрок, допустивший ошибку, имеет право предлагать новые варианты. Игрок, допустивший три ошибки, перестает отгадывать до следующего задания.

### Если дан правильный ответ:

- фишка отгадавшего двигается вперед.

## ИГРА КОМАНДАМИ

(тестовый режим)

Если собралось более 7 человек, попробуйте играть командами.



### Вариант 1. С таймером

Разбейтесь на 2 команды.

Игроки объясняют загаданное своей команде.

На поиск отгадки может быть отведено 1-1,5 минуты. Используйте таймер в вашем смартфоне. Если команда успела назвать правильный ответ, ее фишка идет вперед. Если нет – стоит на месте.

Пока одна команда отгадывает слово, вторая не может разглядывать игровое поле.

\* Командный вариант игры прошел только предварительное тестирование.

Мы будем вам признательны за комментарии и пожелания по доработке его правил.



### Вариант 2. Война за штуку

Один игрок объясняет, но отгадывать и хватать штуку могут игроки обеих команд. Ошибки и удачи отдельных игроков засчитываются как результат соответствующей команды.

## СЕТКА КООРДИНАТ



На каждом поле есть сетка координат: буквы по горизонтали, цифры по вертикали. Координаты пригодятся, чтобы точно установить, где находится правильный ответ.

Найдите пересечение столбца (буквы) и строки (цифры). В этой клетке – то, что вы искали!



**5F**

### Как продлить жизнь игрового поля

На каждом поле спрятано 90 заданий. Этого хватит примерно на 3 полноценные партии или на 4 – 6 часов игры без остановки.

Рекомендуется менять игровые поля каждые 1,5 часа или после выполнения 30 – 40 заданий и возвращаться к ним не раньше, чем вы отыграете все остальные поля.

### ПОДСКАЗКИ

Показывайте на пальцах или с помощью условных знаков, сколько слов вы объясняете и какие они. Например:

**РОБОТ**

Существительное

**ВЫСИЖИВАТЬ**

Глагол

**ЖЕЛТЫЙ**

Прилагательное

**НАД**

Служебное слово

**МУХОБОЙКА**

Слово, состоящее из двух частей

### Полезные ссылки:

[www.ekivoki.ru](http://www.ekivoki.ru) – официальный сайт и интернет-магазин издательства «Экивоки».

[vk.com/ekivoki.game](https://vk.com/ekivoki.game) – наша уютная группа в соцсети «ВКонтакте».

[game@ekivoki.ru](mailto:game@ekivoki.ru) – наш настоящий email.