

• REC

# БЛА-БЛА НОВОСТИ

А Л Я С А М Ы  
Ш У М Н Ы Е  
К О М П А Н И И !

БЛАН

3-5  
ИГРОКОВОТ 35  
МИНУТ

## ПРАВИЛА ИГРЫ

## × ОБ ИГРЕ ×

Больше никаких скучных теленовостей! Настольная игра для весёлой компании встряхнёт любую вечеринку! Игрокам нужно связать удивительные бла-бла-новости и забавные предметы и рассказать самую смешную историю. Кто же соберёт больше голосов и станет лучшим ведущим? 3... 2... 1... Эфир!

### СОСТАВ ИГРЫ



40 карточек событий



60 карточек предметов

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Раздайте каждому игроку по 3 карточки предметов. Остальные карточки предметов перемешайте и положите стопкой в центр стола. Карточки событий также перемешайте и положите стопкой в центр стола. Выберите режим игры – и начинайте!

## СРОЧНЫЙ ВЫПУСК

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Сочинить лучшую историю – раскрыть новостной сюжет, упомянув в нём предметы, выложенные другими игроками, и набрать больше всего голосов.

### ХОД ИГРЫ

1. Первым ходит младший игрок – он становится ведущим на этот раунд.
2. Ведущий берёт верхнюю карточку из колоды событий и зачитывает текст с любой стороны.
3. Остальные игроки выкладывают на стол карточки предметов – каждый по одной. Ведущий выбирает минимум 3 предмета (при игре втроём – 2 предмета) и начинает рассказ.
4. Задача ведущего – сочинить историю, в которой будет раскрыт новостной сюжет и упомянуты все выбранные предметы. Если хотя бы один предмет не упомянут, значит, игрок не справился с задачей.

**Важно!** При выборе карточек предметов ведущий не переворачивает их.



5. Ход ведущего окончен, когда история подошла к логическому завершению и в ней упомянуты все выбранные предметы.

**Пример.** Лена берёт верхнюю карточку из колоды событий, выбирает одну из сторон и зачитывает новость: «Лоси пробрались на завод по производству соли». Остальные игроки выкладывают карточки предметов: «ароматические свечи», «баян», «пирожок с капустой» и «жменька изюма». Лена выбирает три из них и начинает рассказ: «Срочная новость: лоси пробрались на завод по производству соли. Очевидцы сообщают, что работники первого цеха пытались отогнать лосей звуками баяна, но успокоить и остановить животных помогли повара заводской столовой. Они накормили лосей пирожками с капустой и жменькой изюма, животные заснули, и их эвакуировали с завода».

**Совет.** Завершить историю можно фразой «это были бла-бла-новости» или любой другой фразой на ваше усмотрение.

Карточку события ведущий оставляет себе, а сыгранные карточки предметов отправляются в сброс.

6. В конце хода игроки добирают карточки предметов до 3. Роль ведущего переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

**Совет.** Если на столе не осталось карточек предметов, перемешайте карточки из сброса и верните их в игру.

7. Раунд заканчивается, когда все игроки за столом раскрыли по одной новости. В конце раунда проводится голосование: на счёт три каждый игрок передаёт свою карточку события тому, чья новость понравилась ему больше.

**Важно!** За себя голосовать нельзя!

8. Карточки событий, которые участвовали в голосовании, игроки оставляют себе. Все карточки предметов перемешивают, раздают по 3 карточки каждому игроку и разыгрывают новый раунд. Ведущим становится следующий игрок по часовой стрелке.
9. Побеждает игрок, набравший за 3 раунда больше всего голосов – карточек событий. При равенстве голосов игроки могут сыграть дополнительный раунд.

## ★ ПРЯМОЙ ЭФИР ★

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Сочинить лучшую историю – раскрыть новостной сюжет и собрать больше всего карточек предметов.

### ХОД ИГРЫ

1. Первым ходит младший игрок – он становится ведущим.
2. Ведущий берёт верхнюю карточку из колоды событий, зачитывает текст с любой стороны и начинает рассказ.
3. Остальные игроки по очереди выкладывают перед ведущим по одной карточке предметов в любом порядке. Каждый игрок может выложить только 3 карточки предметов, добирать карточки нельзя.



**Важно!** Новую карточку предмета можно выкладывать на стол только после того, как ведущий упомянул предыдущий предмет в своём новостном сюжете.



4. Задача ведущего – продолжать рассказ, упоминая в нём как можно больше предметов.

**Важно!** Ведущий не переворачивает карточки предметов.

**Пример.** Андрей берёт верхнюю карточку из колоды событий, выбирает одну из сторон, зачитывает новость («Работники океанариума пытаются подбодрить белую акулу») и начинает рассказ. «Мы ведём прямой эфир из местного океанариума, где работники пытаются подбодрить белую акулу...» Лена выкладывает карточку «печенье с предсказанием», и Андрей продолжает рассказ: «Работники пытаются выяснить, почему акула грустила. По одной из версий, на празднике ей попало печенье с плохим предсказанием...» Как только Андрей упомянул предмет с карточки, Оля выкладывает следующую карточку предмета, и так до конца хода.

5. Ход ведущего окончен, если:
- он долго не переходит к следующему предмету;
  - возникла длительная пауза (допустимую длительность паузы игроки определяют сами);
  - у остальных игроков на руках не осталось карточек предметов.

**Важно!** Если ведущий начинает просто перечислять предметы, в этот момент его ход также считается оконченным.

6. Когда ход ведущего завершён, он отправляет карточку события в сброс, а карточки предметов, которые ему удалось упомянуть в своём новостном сюжете, оставляет себе – это будут его победные очки.
7. Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке – теперь он становится ведущим.
8. Раунд заканчивается, когда все игроки за столом разыграли по одной новости. Побеждает игрок, который собрал больше всего карточек предметов.
9. При равенстве очков проводится голосование: на счёт три каждый игрок передаёт свою карточку события тому, чья новость понравилась ему больше. Эти карточки игроки добавляют к своим карточкам предметов и подсчитывают победные очки.

**Важно!** В голосовании участвуют все, но голосуют только за игроков с одинаковым количеством очков.