

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1** Разложите игровое поле и поставьте фишки на старт. Выложите игровые карточки стопками по цветам рядом с полем, рядом положите жетоны.



* колонка не входит в комплект

- 2** Включите колонку* или запустите на смартфоне актуальную версию приложения с голосовым помощником.

ХОД ИГРЫ

Игроки по очереди разыгрывают первый раунд, начиная с младшего игрока. Ход передаётся по часовой стрелке.

1 карточка = **1** балл. Задача игрока – задать голосовому помощнику такой вопрос, ответом на который будет слово на карточке или фраза, содержащая это слово. Если голосовой помощник произносит в своём ответе загаданное слово, игрок забирает карточку себе, продвигается на поле на **1** ход и выкладывает на стол новую карточку из той же колоды.

Если голосовой помощник не произнес загаданное слово, на карточку с этим словом кладут бонусный жетон – теперь это слово дорожает на **1** балл и оценивается в **2** балла. Игрок, успешно разыгравший это слово, делает два шага на поле. Если это слово снова не будет отгадано, оно будет оцениваться уже в **3** балла, а игрок, успешно разыгравший его, сможет сделать сразу **3** шага.

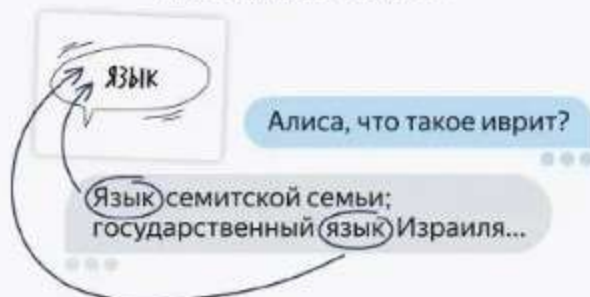
Если слово с **3** жетонами не отгадано – жетоны больше не прибавляются.

- 3** Возьмите 16 карточек из основной колоды и разложите их на столе в 4 ряда любой стороной вверх.



Совет: если игроков больше 5, объединитесь в команды по 2–3 человека – так вы можете увеличить свои шансы на победу.

Пример игры с голосовым помощником Алисой



⚡ БЛИЦ

Игрок, который встал на эту клетку, сможет заработать больше баллов по тем же правилам – задавая хорошие вопросы голосовому помощнику. Он выбирает любую из открытых основных карточек и задаёт первый вопрос. Если голосовой помощник называет загаданное слово, игрок забирает эту карточку себе и задаёт следующий вопрос. Блиц продолжается до первого промаха – «неправильного» ответа голосового помощника. Сколько слов назвал голосовой помощник, на столько шагов игрок идёт вперёд на поле. Если игрок не добился ответов, он идёт на **1** «утешительный» шаг вперёд.

Алиса, назови профессию человека, который стрижёт волосы.

Профессия парикмахер зародилась ещё в древности...

Алиса, назови снаряжение для катания с гор.

Горные лыжи или сноуборд...

30 сек



Совет: чтобы играть было интересно всем, ограничьте в блице время игрока – к примеру, не более 30 секунд на обдумывание каждого вопроса. Для этого попросите голосового помощника включить таймер.

💡 5 АССОЦИАЦИЙ

Игрок, который встал на эту клетку, берёт верхнюю карточку из оранжевой колоды. Его задача – придумать такую ассоциацию к слову на карточке, чтобы слово с карточки голосовой помощник назвал в первых пяти ассоциациях. Игрок просит назвать ассоциацию к слову, которое придумал. Если слово с карточки оказалось в первых пяти ассоциациях, он продвигается на поле на **2** хода. Если среди первых пяти ассоциаций этого слова не оказалось, игрок остаётся на месте. Карточку со словом игрок кладёт под низ колоды.



Алиса, назови ассоциации к слову «волшебство».

Ассоциации к слову «волшебство»: магия, волшебник, палочка, фея, чудо, превращение, сказки, абракадабра, эльфы.

🧑‍🦰 НАРОДНАЯ МУДРОСТЬ

Игрок, который встал на эту клетку, берёт верхнюю карточку из зелёной колоды и просит Алису или другого голосового помощника назвать пословицу, фразеологизм или крылатое выражение, в котором есть слово с карточки. Если голосовой помощник произносит фразу с этим словом, игрок продвигается на поле на **2** хода, если нет – остаётся на месте. Карточку со словом игрок кладёт под низ колоды.



Алиса, в какой пословице есть слова «познаётся в беде»?

Друг познаётся в беде.



Совет: формулируйте вопрос как можно точнее. Например: «Алиса, в какой пословице (фразеологизме, выражении) есть слова...?»

КТО ЭТОТ ГЕРОЙ?

Игрок, который встал на эту клетку, берёт верхнюю карточку из розовой колоды и задаёт вопрос о персонаже голосовому помощнику. Если голосовой помощник называет персонажа с карточки, игрок продвигается на поле на 2 хода, если нет – остаётся на месте. Карточку со словом игрок кладёт под низ колоды.



Алиса, назови имя принцессы с очень длинными волосами.

Рапунцель...

ИГРА НАБОРОТ

Игроку, который встал на эту клетку, предстоит ответить на вопрос голосового помощника Алисы или Маруси*. Для этого скажите команду «Запусти навык Хороший вопрос». Задача игрока – отгадать фильм по фразе – поисковому запросу, который озвучит голосовой помощник. Если игрок отвечает правильно, то продвигается на поле на 2 хода, если нет – остаётся на месте.

Мультфильм, в котором утка-миллионер купается в деньгах.

«Утиные истории».

*Если ты используешь другой голосовой помощник, замени этот раунд на раунд с основными карточками.

МОЖНО

выбирать любую сторону карточек

договариваться и играть на время

использовать синонимы, фразы из книг и кино, свои знания и эрудицию, фантазировать и импровизировать

просить помощь друга, если 2 круга подряд стоишь на месте; если друг задаст правильный вопрос – оба идёте на 1 шаг вперёд

считать ответ верным, если голосовой помощник произносит загаданное слово в другом падеже или называет однокоренное слово другой части речи (вместо существительного – прилагательное или глагол)

НЕЛЬЗЯ

пользоваться гаджетами и искать слова в интернете во время игры – не стоит обманывать голосового помощника

подсказывать другим игрокам, когда они об этом не просят

использовать в вопросе однокоренные слова, сокращения (аббревиатуры) или слова с тем же значением на другом языке

думать, что голосовой помощник – это человек; не забывай, что это всё-таки робот, который не размышляет, а использует алгоритм для ответа на твой вопрос

