

УМОЛЯЕМ! ПЕРЕД ТЕМ, КАК ПОТРОШИТЬ КОРОБКУ С ИГРОЙ –
ПРОЧИ ПЕРВЫЙ АБЗАЦ НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ!



**ЛЖЕЦ
ПЭЖИ**

ПРАВИЛА ИГРЫ

ВАЖНО: О НАБОРАХ КАРТОЧЕК

В коробке 18 игровых наборов. В каждом по 8 карточек с персонажами. Каждый набор карточек следует раскладывать на столе строго рубашками вверх. Переворачивать карточку имеет право только тот игрок, которому она досталась.

Не переворачивайте карточки до игры!

СУТЬ ИГРЫ

Каждый игрок получает карточку с персонажем. В некоторых карточках указано, как персонаж должен себя вести и в чем заключается его роль. Другим участникам достаются карточки, в которых есть только имя персонажа. Этим игрокам придется выкручиваться — придумать поведение своего героя и его действия в игре.

Игрокам нужно угадать — кто из участников играет «по карточке», а кто импровизирует.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок выбирает себе фишку и жетоны для голосования одного цвета. Фишки игроков выставляются в стартовом секторе №1.

Участники выбирают набор карточек, перемешивают их, не заглядывая на лицевую сторону, и выкладывают карточки на столе рубашкой вверх. У карточек одного набора одинаковые цвет рубашки и номер в правом нижнем углу.

ВЫБОР ПЕРСОНАЖЕЙ

Каждому участнику достается одна карточка:

- Скучный способ: игроки выбирают карточки «в слепую».
- Веселый способ: по принципу «кто успел, тот и съел».
Карточка достается тому игроку, кто первым накрыл её ладонью.

С выбором подходящей карточки поможет информация на «рубашке»:



«Рубашка» карточки

Если игроков менее 8, то не востребованные игроками карточки из набора следует вернуть в коробку.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

Игроки переворачивают доставшиеся им карточки. На «заполненных» карточках указаны номер персонажа, его имя и роль в ситуации, описание как персонаж должен себя вести (первый блок текста), что он должен говорить в первом и во втором кругах (последний текстовый блок).

1 ОСТАП СБЕЖАВШИЙ ПАЦИЕНТ

Смотрите все время в одну точку, раскачиваетесь взад-вперёд. Говорите низким монотонным голосом

Вам было видение — в палату вошел ваш прапрадед. Дед Митрофан сказал, что если этой ночью вы не убежите, то вас укокошат в этой проклятой психбольнице

Вам удалось стащить ключ от своей палаты. Ночью вы вышли в коридор и вылезли на улицу через окно туалета

Если честно, то вы не украли ключ от своей палаты. Ваша девушка Зоя подкупила местного санитаря и он организовал ваш побег

Номер персонажа, его имя и роль в ситуации

Как персонаж должен вести себя

Что персонаж должен говорить в первом круге

Что персонаж должен говорить во втором круге

«Прописанная» карточка

На карточках импровизации указываются номер, имя и роль персонажа, а остальное игрок должен придумать сам. Также на таких «пустых» карточках перечислены другие персонажи — чтобы придумывать было сподручнее.

Участники, которым достались «заполненные» карточки, вживаются в своих персонажей и запоминают их «историю». Игроки, кому достались «пустые» карточки — придумывают особенности поведения своего героя и его роль в ситуации.

Перед игрой участники самостоятельно определяют, сколько времени отводится на этап подготовки.



Номер персонажа,
его имя и роль в ситуации

Описание ситуации

Другие персонажи

Карточка «импровизации»

ПЕРВЫЙ КРУГ

Участники по очереди (согласно своему номеру) рассказывают то, что они знают о сложившейся ситуации (информация на карточке между первым и последним блоками текста). Игроки с «прописанными» карточками не обязаны произносить свои истории слово в слово, но должны передать их общий смысл, не добавляя от себя противоречащих ему фактов.

Участники могут задавать друг другу вопросы об их действиях в игре и о самих персонажах. Игроки с «пустыми» карточками не имеют каких-либо ограничений в плане импровизации — могут врать напраполю. А вот игроки с «прописанными» карточками могут импровизировать только в рамках ответов на вопросы других участников, и их ложь не должна противоречить тому, что написано в полученной ими карточке.

Пример: игрок №1, согласно написанному в карточке, признается другим участникам, что он совершил преступление. Другие игроки спрашивают: правда ли, что он преступник, или же он просто покрывает кого-то из других участников? Игрок №1 не может сказать, что он не совершал преступления, так как это прописано в его карточке. Но он может «додумать» свое признание. Например, рассказать другим игрокам, как именно он его совершил, когда и т.п.

В первом круге игрокам не следует перебивать друг друга или вступать в игру вне своей очереди.

ВТОРОЙ КРУГ

Второй круг похож на первый. Однако в нем, как правило, вскрываются пикантные факты, показывающие происшествие в новом свете. Игрокам разрешается влезать без очереди, перебивать друг друга, рассказывая о том что, на их взгляд, произошло на самом деле. Для игроков с «прописанными» карточками для второго круга предназначен нижний блок с текстом.

ГОЛОСОВАНИЕ

После того, как все игроки выскажутся и страсти улягутся — участники переходят к голосованию. Каждый игрок размещает на столе перед собой жетон своего цвета с номером, под которым он вступал в игру. Эти жетоны не могут участвовать в голосовании, так как игроки не могут голосовать за себя. Таким образом, все участники могут видеть под какими номерами играли другие игроки.

При желании перед голосованием игроки могут высказать свои подозрения относительно других игроков. Наиболее коварные игроки могут использовать этот этап не с целью изобличить лжецов, а чтобы подтолкнуть других игроков к неправильному выбору.

Задача участников — догадаться, кто из игроков говорил «по карточке», а кто импровизировал. Каждый участник выбирает жетоны с номерами игроков, которые, как он предполагает, врал и кладет их перед собой цифрой вниз. Голосовать за себя нельзя.

Максимальное число игроков, за которых можно проголосовать, определяется количеством участников: для 3-5 игроков – 2; для 6-7 игроков – 3; для 8 игроков – 4. При этом, игроки могут вообще не голосовать, если считают, что все игроки «говорили по карточке».

После того как все игроки приняли решение, жетоны переворачиваются и группируются по номиналу для удобства подсчета.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО ИГРОВОМУ ПОЛЮ

Сначала приведем общие правила подсчета очков, а затем покажем на примере – как это делать так, чтобы во время игры ваша «крыша» осталась на своем месте.

- Игроки передвигаются на 2 шага вперед за каждого угаданного лжеца.
- Лжецы двигаются на 1 шаг вперед за каждого не проголосовавшего за них игрока. Пример: допустим, всего в игре 6 участников. Проголосовать могли 5 игроков (игрок не может голосовать за себя). Лжеца угадали 2 игрока. Таким образом лжец передвигается на $5 - 2 = 3$ шага вперед.
- Игроки с «прописанными» карточками передвигаются на 1 шаг вперед за каждого проголосовавшего за них игрока.

ПРИМЕР ПОДСЧЕТА РЕЗУЛЬТАТОВ

Допустим, в игре принимает участие 4 игрока. Раскладываем сброшенные жетоны согласно их номиналу:

- 2 голоса за игрока №2.
- 1 голос за игрока №3.
- 2 голоса за игрока №4.
- За игрока №1 никто не проголосовал.



Игроки вскрывают карточки. Лжецом оказался игрок №2, остальные участники играли «по карточкам». Сначала разберемся с лжецом. За игрока №2 проголосовали игроки «Голубой» и «Зеленый» и угадали: оба игрока идут вперед на 2 шага. Из трех участников (не считываем самого лжеца) проголосовали двое, поэтому игрок №2 идет вперед на $3 - 2 = 1$ шаг вперед.

С лжецом разобрались. Остаются две группы жетонов за игроков №3 и №4. Участники не являются лжецами, поэтому каждый из них получает по шагу за каждый голос в его пользу. Таким образом, игрок №3 идет на 1 шаг вперед, а игрок №4 — на 2 шага вперед.

НАГРАДА ЗА АРТИСТИЗМ

В конце каждого раунда игроки могут наградить одного из участников призовым шагом за проявленный артистизм. Если игроки не могут договориться о том, кто достоин награды, то её не получает никто.

ЗАВЕРШЕНИЕ РАУНДА

После передвижения фишек использованные карточки убираются в коробку, а на столе раскладываются карты нового набора и разыгрывается новый раунд.

ПРИМЕР РОЗЫГРЫША РАУНДА



Подготовка к игре

Фишки игроков выстраиваются на стартовом поле. На столе выкладывается набор карточек. Участники выбирают себе карточки.

Подготовка игроков

Участники изучают доставшиеся им карточки. Игроки «Красный» (№3) и «Голубой» (№1) получили «прописанные» карточки и запоминают как они должны себя вести и что говорить. «Зеленому» игроку (№7) досталась «пустая» карточка, ему следует продумать свою импровизацию.



Первый круг

Игроки «Красный» и «Голубой», выполняя задание карточки, ведут себя как выпавшие им персонажи и рассказывают то, что положено рассказать на первом кругу. «Зеленый» игрок импровизирует.



Второй круг

Игроки «Красный» и «Голубой» рассказывают вторые части своих историй. «Зеленый» игрок импровизирует.



Голосование

Игроки, после обмена обвинениями, голосуют. «Красный» игрок голосует за «Голубого» (№1), «Голубой» игрок голосует за «Зеленого» (№7), «Зеленый» игрок голосует за «Красного» (№3). Подсчитываем очки:

- Сначала разбираемся с лжецом: за него проголосовал только «Голубой» игрок, который идет на 2 шага вперед. За лжеца могли проголосовать два игрока, но проголосовал только один. Лжец идет вперед на $2 - 1 = 1$ шаг вперед.

- За игроков «Красный» (№1) и «Голубой» (№3) проголосовали по 1 разу, но они не лжецы. Каждый из них идет на 1 шаг вперед.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда один из участников достигает сектора с номером «25». Игрок объявляется победителем, а другие участники устраивают ему овацию, выкрикивая «Ай да молодец! Ну и врушка!».

Альтернативный вариант завершения игры: участники перед игрой могут договориться о количестве разыгрываемых раундов. В этом случае победителем становится тот игрок, чья фишка продвинулась дальше всех. Если один из игроков добрался до последнего сектора и должен идти дальше — просто отправляйте его на второй круг.

ИГРА НА ОДИН РАЗ?

Проницательным игрокам может показаться, что эта игра «на один раз» и отыграв набор карточек его можно выкинуть. Смеем заверить, что это не так. Уже через 2-3 недели большинству игроков трудно вспомнить какую окоlesiцу несли другие участники игры и кто из персонажей был «лжецом». Совет: положите отыгранный набор карточек под игровое поле и вернитесь к нему через несколько недель.

Но если у вас феноменальная память и вы помните, что ели на полдник в третий четверг прошлого месяца, то подарите отыгранные наборы своим друзьям и загляните на сайт doJoy.ru в поисках дополнительных игровых наборов.

ПРАВИЛА ДЛЯ БОЛЬШОЙ КОМПАНИИ

Если желающих поиграть больше восьми, можно объединиться в пары и играть двоим за одного персонажа. Оба игрока должны будут вести себя одинаково и дополнять речь друг друга. Для «лжецов» импровизация станет не простым испытанием, а сама игра станет намного веселее.

СОВЕТЫ ИГРОКАМ

- Держите карточку так, чтобы другие игроки не могли видеть что находится на её лицевой стороне. Если вам нужно посмотреть «рубашку» своей карты – держите её параллельно полу или положите на стол.
- Во время игры участникам разрешается подглядывать (или только делать вид) в карточки.
- Если вам нужно импровизировать, то:
 - Постарайтесь создать интересный образ, соответствующий своему персонажу.
 - Подготовьте историю своего героя, которая будет удачно сочетаться с рассказами других персонажей.
 - Притворяйтесь, что пользуетесь игровой карточкой.
 - Используйте в своем вранье персонажей других игроков. Наиболее выгодно задействовать героев не участвующих в раунде.
- Если вам досталась «прописанная» карточка:
 - Старайтесь по меньше обращаться к карточке с заданиями за подсказками. Ваша задача, чтобы игроки решили, что вы импровизируете, а не играете по карточке. Так вы можете получить больше очков.
 - Не старайтесь запомнить задание карточки и произнести его слово в слово. Передайте общий смысл, не добавляя противоречащих ему фактов.

**УВЛЕКАТЕЛЬНОЙ
И ВЕСЕЛОЙ ИГРЫ ;)**

Настольные игры doJoy и наших друзей



Фефекты фикции

Игра для развития речи и творческого мышления, разработанная логопедами и детьми

→ dojoy.ru/ru/board/fefekti



Камень, ножницы, бумага — ЦУ-Е-ФА!

Игра сложнее шашек и проще, чем шахматы. Взрослым не скучно играть с детьми!

→ dojoy.ru/ru/board/cu-e-fa



Тугрики

Увлекательная игра для любой компании: от школьников и студентов до их бабушек и дедушек

→ dojoy.ru/ru/board/tugriks



Шипучка!

Игроки размещают фишки на «крышке» бутылки. Цель игры — первым избавиться от всех фишек на руках

→ dojoy.ru/ru/board/bubbly



Эмоциональный интеллект (EQ)

Убедительно выражайте эмоции и угадывайте эмоции других игроков

→ mosopengame.ru

При заказе на doJoy.ru используйте кодовое слово

«АбраКадабра»

-20%
на игры doJoy