



8992

Автор игры
Давид Тцур

УФЫРЧКА!

ПРАВИЛА ИГРЫ

Это игра о несуществующих словах
и интерпретации их значений.
Проведите время с друзьями, пытаясь
расшифровать смысл чудаковатых слов!

СОСТАВ ИГРЫ:



Жетоны
игроков - 12 шт.



Игровое поле



Игровые карточки - 95 шт.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Давать неожиданные определения несуществующим словам с карточек. Точнее всех угадывать слова других игроков.



ЗАДАЧА ИГРОКА

Набрать как можно больше победных очков к финалу игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

На игровых карточках написаны несуществующие слова, созданные с учётом правил русского языка, и игрокам надо будет объяснить их смысл остальным участникам. Перемешайте игровые карточки и раздайте участникам по 6 штук. Положите игровое поле так, чтобы все игроки могли до него дотянуться, но не в центре стола. Теперь каждый игрок выбирает цвет жетонов, которым будет играть и один кладёт у начала шкалы подсчёта победных очков игрового поля, а второй держит под рукой.



Совет! Если вы не хотите пользоваться шкалой и жетонами, то победные очки можно записывать.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

1. Игра делится на раунды. Случайно выберите одного игрока. Он станет первым Мастером раунда. Дайте ему карточку Мастера раунда.
2. Мастер раунда выбирает одну из доставшихся ему карточек и кладёт перед собой лицом вниз. Теперь его задача объяснить остальным игрокам, каково значение выбранного им (и пока скрытого) слова.
3. Объяснение может описывать несуществующие действия и предметы, но должно быть ассоциативно связано с выбранным словом и привести хотя бы некоторых игроков на интуитивно правильное понимание того, что загадано.



Пример: Мастер раунда выбрал слово «Тагадаш». «Это воинственный танец первобытных народов, исполняемый при посвящении мальчиков в воины», – объясняет он другим игрокам. Он мог бы сказать, что это острое мясное блюдо, готовящееся на медленном огне или придумать другое определение – если бы решил, что таким образом ассоциации игроков пойдут в правильном направлении.

4. Остальные игроки, услышав определение, изучают доставшиеся им карточки и выбирают ту, которая наилучшим образом соответствует данному определению. Выбранную карточку каждый игрок отдает Мастеру раунда лицом вниз.

5. Мастер раунда собирает все выбранные им и игроками карточки, перемешивает и выкладывает лицом вверх в ряд

в центре стола так, чтобы всем игрокам было хорошо видно.



6. Игроки смотрят на открытые слова и каждый для себя решает и выбирает – какое из них больше всего соответствует услышанному определению.

7. Когда все подготовятся, Мастер раунда считает: «Раз, два, три!» и игроки выкладывают свой жетон на то слово, которое выбрали.

8. Мнения игроков могут совпасть или разделиться. От этого зависит, сколько победных очков достанется Мастеру раунда и всем участникам.

Очки Мастера раунда.

- Все игроки угадали слово Мастера раунда или не угадал никто – 0 очков.
- Хотя бы один игрок (но не все) угадал правильно – 3 очка.



6



Очки игроков.

- Игрок, который правильно угадал слово Мастера раунда получит 2 очка.
- Кто-то из игроков указал на другое слово, то игрок, выложивший его, получит 1 очко за каждого указавшего.

Пример: Выложены слова «Тагадаш», «Сталп», «Бачуфар» и «Лицук». Мнения игроков разделились, двое указали на «Тагадаш», а один выбрал «Бачуфар». Мастер раунда получает 3 победных очка, поскольку не все игроки указали его слово. Игроки, указавшие на «Тагадаш», получают по 2 победных очка. Игрок, выложивший слово «Бачуфар» получает дополнительно 1 победное очко.

9. Игроки передвигают свои жетоны по шкале победных очков игрового поля, фиксируя заработанное.

10. Сыгранные карточки из центра стола отправляются в сброс, игроки добирают карточки в руку до 6, карточка Мастера раунда передается по часовой стрелке (игроку слева).

11. Игрок, первым набравший 15 очков, побеждает. Вы можете сыграть несколько партий и узнать, кто в вашей компании самый большой фантазёр!

