

love is...

ШАЛОСТИ

ПРАВИЛА ИГРЫ



8956



Автор игры: Герман Тихомиров

Перед вами набор карточек с изображением любимых героев. Мы предлагаем вам два варианта игры, в которые вы сможете сыграть.

В первом варианте одному из игроков предстоит придумать подпись к карточке, рассказав об этом только одному игроку. Задача игрока, который услышал рассказ, изобразить эту подпись жестами, а всем остальным – угадать, о какой из карточек идет речь.

Во втором, вам необходимо придумывать подписи к карточкам так, чтобы один из ваших друзей ошибся, пытаясь угадать вашу карточку, а другой сумел угадать правильно.

Состав игры:

- 58 карточек с картинками
- 2 карточки выбора с надписями «угадай» и «ошибись»



4-6

ИГРА ПЕРВАЯ

Игроки делятся на 2 равные команды.

Перемешайте все карточки «любовь это...». В этом варианте игры карточки «угадай» и «ошибись» вам не понадобятся.

В каждом раунде игры игрок одной из команд будет загадывать картинку, придумывать к ней подпись и говорить ее игроку из другой команды. Тот же, не зная картинки, должен показать эту подпись мимикой и жестами, чтобы загаданную карточку угадали остальные игроки его команды.

Первым загадывает игрок – владелец игры. Затем эта роль перейдет к игроку другой команды. А показывать будет игрок команды, которая только что отгадывала. Игроки внутри команд тоже должны чередовать загадывание, показывание и отгадывание.

Если играет большая компания, то показывать могут двое. Логично, если это будут мужчина и женщина, ведь именно пара является основной картинок «любовь это...».

Загадывающий игрок берет верхнюю карточку из стопки и никому ее не показывает. Он придумывает к ней подпись, начинающуюся словами «любовь это...» и говорит ее одному игроку из команды противников, так чтобы никто из остальных игроков не слышал. Этот игрок из команды противников становится **показывающим**.

После чего к этой карточке добавляется несколько случайных карточек с верха стопки, число которых зависит от числа игроков:

4 игрока – 2 карточки, 5 игроков – 3, 6 игроков – 4.

Эти карточки показываются всем остальным игрокам обеих команд. Но **показывающий** игрок не должен видеть эти карточки.

Теперь **показывающий** игрок должен попытаться с помощью пантомимы изобразить то, что он услышал от **загадывающего**. Все остальные игроки смотрят эту пантомиму и пытаются угадать, какая из карточек была вытянута **загадывающим** первой (к которой он и придумал подпись).

У каждого игрока есть только одна попытка угадать. Когда игрок считает, что понял, о какой карточке идет речь – он указывает на нее. **Загадывающий** же говорит, прав он или нет. Если игрок ошибся – он больше не может пытаться угадать и не может подсказывать другим игрокам из своей команды.

Если же игрок угадал правильно – его команда получает победное очко. Отдайте победителям угаданную карточку для упрощения подсчета.

ПРИМЕР:

Таня, Маша, Вадим и Олег делятся на две команды. Таня и Вадим будут в одной, а Маша и Олег в другой. Первый **загадывающий** игрок – Вадим, он тянет карточку с верха стопки, никому ее не показывает и придумывает для нее фразу начинающуюся со слов «Любовь - это...». Затем, говорит ее Маше так, чтобы остальные ее не слышали. Маша назначается **«показывающим»**, она встает перед всеми игроками и жестами показывает фразу, которую ей сказал Вадим. К карточке, которую достал Ва-

дим, добавляется еще 2 карточки с верха стопки, все 3 карточки открываются, на них могут смотреть все, кроме Маши. Пока Маша показывает, Таня и Олег пытаются угадать, какую именно карточку показывает Маша. Таня указывает на одну из карточек, но это не карточка, к которой придумал фразу Вадим. Таня ошибается и не может выбрать карточки или подсказывать до конца раунда. Далее на одну из карточек указывает Олег, Вадим подтверждает, что это правильная карточка и команда Тани и Олега получает 1 победное очко.

Загадывающий должен играть честно. Он не должен подсказывать своей команде. И, уж конечно, он не должен говорить, что его команда угадала, если это не так. Пусть удовольствие от интересной игры будет важнее, чем победа, добытая нечестным путем.

Игра ведется до тех пор, пока не закончатся карточки в стопке. Когда это происходит – игроки подсчитывают число угаданных карточек каждой командой. Команда, угадавшая больше подписей к карточкам побеждает в игре.



3-6

ИГРА ВТОРАЯ

Отложите карточки «Угадай» и «Ошибись» в сторону, остальные 58 карточек тщательно перемешайте и сложите одной стопкой. Каждый игрок получает по 3 карточки из стопки.

Договоритесь, до какого числа победных очков будет идти игра. Мы рекомендуем 3-5 победных очков.

Игра делится на раунды. В каждом раунде один из игроков назначается **ведущим** (в первом раунде это хозяин игры, затем эта задача будет передаваться от игрока к игроку по часовой стрелке). Двое игроков, сидящих справа от ведущего, становятся его **оппонентами** на этот раунд.

Каждый оппонент случайным образом получает одну из двух карточек «Угадай» или «Ошибись». Затем эти карточки открываются так, чтобы все игроки их хорошо видели, они продолжают лежать перед каждым оппонентом.

Ведущий выбирает одну из своих карточек и придумывает к ней подпись, на-



чинающуюся с фразы «Любовь это...». После озвучивания фразы, **ведущий** кладет выбранную карточку на стол лицом вниз.

Затем все игроки, кроме **ведущего**, выбирают по одной карточке, которая как можно лучше подходит к озвученной **ведущим** подписи к картинке. Выбранные карточки кладутся на стол лицом вниз и перемешиваются с ранее выложенной карточкой **ведущего**. Затем все выложенные карточки переворачиваются лицом вверх.

Примечание:

Если в игре всего **3 игрока**, то оппоненты выбирают и выкладывают по 2 карточки лицом вниз на стол.

Теперь двое **оппонентов** должны попытаться угадать ту карточку, которую положил **ведущий**. Они по очереди указывают на одну из карточек.

Первым указывает игрок, у которого лежит карточка «**ошибись**», за ним тот, у кого карточка «**угадай**». Указывать на одну и ту же карточку они


не могут, так что если игрок с карточкой «**ошибись**» указал на какую-то карточку, второй оппонент обязан выбрать другую карточку.

После этого ведущий объявляет, какая из карточек была его, и происходит подсчет очков:

- ▶ Ведущий получает победное очко, только если его карточку угадал тот из оппонентов, у кого находится карточка «**угадай**».
- ▶ Каждый оппонент, вне зависимости от того какая у него карточка («угадай» или «ошибись»), получает победное очко, если карточка ведущего угадана.
- ▶ Любой игрок, на чью карточку указал любой из **оппонентов**, получает победное очко.

ПРИМЕР:

Вадим, Маша, Таня и Олег играют первый раунд. Каждый игрок получает по 3 карточки сверху стопки. Вадим назначается ведущим раунда. Маша и Таня сидят справа от Вадима, поэтому они случайным образом получают карточки «Угадай» и «Ошибись» и открывают их. Маше доста-



ется карточка «Угадай», а Тане «Ошибись». Вадим выбирает одну карточку у себя на руке и придумывает к ней подпись, начинающуюся с «Любовь это...». Он говорит всем игрокам, что за подпись он придумал, а затем кладет карточку лицом вниз в центр стола. Теперь Маша, Таня и Олег выбирают у себя на руке по одной карточке, которая как можно лучше может подойти к озвученной Вадимом фразе. Выбранные карточки кладутся в центр стола лицом вниз и перемешиваются вместе с карточкой выложенной Вадимом.

Все 4 выложенные карточки открываются. Теперь Таня первой пытается угадать карточку, которую положил Вадим, указывая на нее. Следующей карточку указывает Маша. Вадим объясняет, какая карточка была его. В результате Таня указала на карточку Олега, она ошиблась и Олег получает 1 очко. Маша правильно указала на карточку Вадима и Вадим получает 1 очко, но поскольку карточка ведущего угадана, то Таня и Маша получают также по одному очку.

Обратите внимание, для того, чтобы получить победное очко, ведущему необходимо чтобы его карточку угадал именно тот из оппонентов, у кого карточка «угадай». Все иные варианты для него проигрышные. Но первым указывает карточку другой оппонент, так что ведущему нужно придумать такую подпись, по какой опознать карточку сможет только один, нужный оппонент, а другой ошибется.

Все сыгранные карточки переверните лицом вниз и используйте их для указания победных очков. Одна карточка – одно победное очко. Оставшиеся карточки отправьте в сброс.

*Затем все игроки добирают по 1 карточке сверху стопки. Если стопка закончилась – перемешайте сброс и сделайте его новой стопкой. Роль **ведущего** передается игроку, сидящему слева от ведущего предыдущего раунда игры.*

Как только кто-то из игроков наберет условленное число победных очков – он объявляется победителем.

love is...



8955 Фанты

Хотите разнообразить семейный досуг или повеселиться с друзьями? Игра в фанты с персонажами «Love is...» поможет вам. Смело выполняйте задания с карточек и удивляйте других игроков! Игра позабавит взрослых и детей!



8957 Потеряшки

Каждое свидание любимых героев – это маленькая история, воплощенная в простом рисунке. Но вот незадача, все истории перепутались и теперь игрокам необходимо их собрать. Торопитесь, ведь вас могут опередить остальные.



8958 Compliments

Любите простые карточные игры для компании или хотите узнать, что это такое? Тогда эта игра с героями для вас. Соберите коллекцию различных интригующих ситуаций, используя хитрости обмена и делая комплименты друзьям.