

НЕ ДРУКУВАТИ НА ОБОХ СТОРОНАХ



МЕТА ГРИ

Усі гравці разом намагаються заповнити ігрове поле картами підказок! Кожен гравець повинен вигадати підказку, яка має допомогти вам відгадати два кодові слова, що вказують на координати на полі.

Якщо інші гравці відгадують, які два слова ви загадали, ви можете покласти свою карту підказки на відповідне місце ігрового поля. А як ні - карту треба скинути долілиць. Ваша мета полягає в тому, щоб заповнити поле якомога більшою кількістю підказок, правильно вгадавши розміщення кожної карти на полі.

Ретельно вибирайте свої підказки й намагайтеся набрати якомога більше очок!

ПРИГОТУВАННЯ

- Утворіть поле, виклавши за порядком плитку координат - плитку з буквами в один ряд, а плитку з цифрами в один стовпець.
- Перетасуйте карти кодових слів і викладіть їх під кожну плитку координат так, щоб було видно по одному слову перед кожною плиткою координат.
- Варіант гри з таймером. Гра повинна тривати не більше 5-хвилин (можна використати таймер на смартфоні).

ЯК ГРАТИ

Коли всі будуть готові, можете розпочинати гру. Якщо ви граєте з таймером, не забудьте його включити.

Кожен гравець бере одну карту підказки зі стосу й не показує її іншим гравцям. На картах підказок вказано координати, що представляють точку перетину рядка та стовпця, кожному з яких відповідає окреме кодове слово.

Ви повинні спробувати вигадати підказку, яка найкраще натякає на обидва кодові слова, вказані на вашій карті підказки.

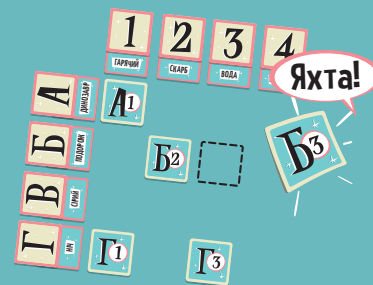
Як тільки гравець вигадує підказку, він оголошує про це решті гравців і вимовляє її вголос так, щоб усі могли почути. Гравці, які повинні відгадати слово, можуть спілкуватися між собою. Однак вони не можуть нічого повідомляти про координати тих карт, які мають на руках. Тільки один гравець може представляти команду й оголосити її остаточну відгадку. Інші гравці можуть лише обговорювати можливі асоціації. Гравець, що дає підказку, не може нічого повідомити решті гравців про свою карту підказки.

- Якщо вони правильно вгадують координати карти підказки гравця, то цей гравець кладе свою карту на її місце на полі стороною з координатами догори.
- Якщо вони не відгадують, то карту підказки відкладають убік, не розкриваючи її координат.

Гравець, який дав підказку, потім бере нову карту підказки зі стосу. Коли стос вичерпається, гра триватиме, поки в усіх гравців більше не буде карт на руках (або зупиниться таймер).

Гра для 2 чи 3 гравців:

У грі вдвох чи втрох кожен гравець завжди має на руці дві карти підказки. Можна вибирати будь-яку карту, для якої є хороша підказка.



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра може закінчитися одним з двох способів:

- У стосі вичерпалися карти підказки й на руках гравців також більше немає карт.
- На таймері вийшов час.

Потім гравці рахують скільки карт підказок вони виклали на поле, 1 карта каштує 1 бал:

- Менше 8 балів: Ой леле! Ви цілком не розумієте один одного.
- Від 8 до 11 балів: Ви більш-менш маєте уявлення про те, як мислять інші гравці!
- Від 12 до 14 балів: Оваа! Ви добре знаєте одне одного!
- 15 балів чи більше: Відмінний результат! Ви, мабуть, володієте телепатією!



РІЗАТИ ВЗДОВЖ ПУНКТИРУ!





РІЗАТИ ВЗДОВЖ ПУНКТИРУ!

1	2	3	4
ОЦІВ	СЕРЦЕ	ВЯЛКО	ЩАСЛИВИЙ
ЛІКАР	МАШИНА	СОЦМЕРЕЖА	ПОМАРАНЧЕВИЙ
КОРОВА	НОГА	ХОЛОДНИЙ	КІТ
ВОДА	ТЕЛЕФОН	ГАРЯЧИЙ	МОЛОКО
СІРИЙ	РОЖЕВИЙ	ЗЛИЙ	МРІВ
СТРІЛКА	РЕДИСКА	СУКНЯ	СКЛО