ОДНАЖДЫ ЗА СТОЛОМ

Семейная игра от Фамилии



ПРАВИЛА ИГРЫ

2 команды · от 4 игроков · 12+

Одна большая игра. 1020 поводов собраться.

Об игре и подготовке

Что в коробке

180 игровых карточек: шесть групп по 30, пять строк на каждой. 90 вопросов: по 30 на три уровня. 30 блиц-вопросов. Две памятки. Складное поле, кубик и две фигурки. Всего 302 карточки и 1020 заданий, включая вопросы.

Собираемся

Нужны две команды, от двух игроков в каждой. Рекомендуемый возраст - от 12 лет; младшие могут играть со взрослыми. Одна партия обычно занимает 60-90 минут. Для короткой встречи заранее договоритесь о 30 минутах и доиграйте начатый раунд.

Раскладываем

Поставьте обе фигурки на старт. Отдельно перемешайте шесть игровых групп, три уровня вопросов и блиц. Возьмите бумагу, два карандаша и таймер на телефоне. Никаких предметов для ролей и «Плана Б» искать не нужно.

Определяем начало

Бросьте кубик: у кого больше, тот начинает первый раунд. В следующем раунде первая команда меняется. Внутри команд исполнитель меняется после каждого творческого хода.

Кубик выбирает группу, поле – строку

1. Посмотрите на свою клетку

Значок клетки, где стоит фигурка ДО хода, выбирает строку: ключ, ёлка, кот, чашка или подарок. На старте используется ключ. На финише новых творческих ходов нет.

2. Бросьте кубик

1 - «Три намёка». 2 - «Дом по памяти». 3 - «Что за стеной?». 4 - «Совпадём?». 5 - «Семейные переговоры». 6 - «План Б». Возьмите верхнюю карточку соответствующей группы.

3. Откройте только свою строку

Исполнитель читает строку с тем же значком. В «Совпадём?» вопрос читают вслух; в «Плане Б» вслух называют ситуацию и предметы. Остальные строки в этот ход не используются.

4. Запустите время и сыграйте

Прочитайте короткую памятку группы, затем включите таймер. Исключение: в «Доме по памяти» сначала 15 секунд запоминания, потом 60 секунд рисования. После хода уберите карту вниз своей колоды. В следующий раз другая клетка даст другую строку.

Один раунд: вопрос и два хода

Сначала общий вопрос

Первая команда выбирает уровень: 1 балл / 30 секунд, 2 балла / 90 секунд или 3 балла / 180 секунд. Верхняя карточка берётся из выбранной стопки. Порядок проверки и право перехвата - на странице 11.

Затем творческие ходы

Первая команда бросает кубик и выполняет задание. Потом свой творческий ход получает вторая. Это завершает раунд. Новый раунд начинает другая команда.

Баллы сразу становятся шагами

1 балл = 1 шаг по дорожке. Начислили 2 балла - переставьте фигурку на две клетки. На заданиях «Дом по памяти» и «План Б» возможны 1, 2 или 3 балла; в остальных творческих группах результат только полный или нулевой.

Не нужно идти точно в финиш

Финиш находится после 40 шагов. Лишние баллы сохраняются в общем счёте на бумаге. Если команда дошла до финиша, закончите текущий раунд: обе команды должны получить по одному творческому ходу. Побеждает больший итоговый счёт.

1 · Три намёка

60 секунд · 2 балла

Исполнитель видит сцену. Его задача - дать ровно три разных слова-подсказки, чтобы команда назвала сцену целиком, включая главное действие.

Как говорить

Назовите три слова, по одному. Их можно повторять в любом порядке, но нельзя добавлять четвёртое. Нельзя произносить ответ, его части, формы и однокоренные слова. Нельзя переводить, показывать жестами, указывать буквы или количество букв.

Что делает команда

Вариантов ответа может быть сколько угодно, пока идёт время. Синонимы и естественные формулировки принимаются, если сохранены участники сцены и её смысл.

Пример вне колоды

Сцена: «Пингвин опоздал на самолёт». Возможные намёки: «Антарктида. Аэропорт. Поздно». Просто «пингвин» в ответе недостаточно: нужно назвать и ситуацию.

Как считать

Сцена угадана полностью без запрещённой подсказки - 2 балла. Не угадана или нарушен запрет - 0. Частичных баллов в этой группе нет.

2 · Дом по памяти

15 секунд на память + 60 на рисунок

Исполнитель молча изучает выбранную строку: предмет и три условия. Через 15 секунд прячет всю карточку и рисует по памяти на чистом листе.

Три детали – три возможных балла

Рисунок должен показывать указанный предмет и условия. По 1 баллу за каждое верное условие. Проверяют только итоговый рисунок: объяснять словами, что «это должно означать», нельзя. Художественный талант не оценивают.

Что запрещено

Не смотреть на карточку повторно, не говорить, не писать буквы и цифры. Если нужно три окна, нарисуйте три окна, а не цифру 3. Команда наблюдает молча и не напоминает условия.

Пример вне колоды

Предмет: воздушный змей. Условия: ромбовидная форма; хвост с двумя бантиками; солнце справа. Верно нарисованы ромб и хвост, а солнца нет - 2 балла.

Уточнения

Лево и право считаются так, как зритель видит рисунок. Точка, круг и треугольник должны различаться. Если условие выполнено несколько раз, оно всё равно даёт только 1 балл.

3 · Что за стеной?

45 секунд · 2 балла

На строке записаны два события. Исполнитель передаёт их только звуками, строго в указанной последовательности. Команда называет оба события.

Голосом можно многое

Разрешены «мяу», «тик-так», «буль-буль», шорох, свист, гул, стук голосом. Названия источников звука, обычные слова, буквенные подсказки и жесты запрещены. Не стучите настоящими предметами.

Как показать порядок

Сделайте короткую паузу между первым и вторым событием. Повторять всю пару можно. Нельзя показывать пальцами «первое» и «второе». Команда может предлагать ответы до конца таймера.

Пример вне колоды

События: «Гудит пароход → квакнула лягушка». Можно изобразить длинный гудок, сделать паузу и квакнуть. Ответ «пароход, потом лягушка» подходит.

Как считать

Оба события названы по смыслу и в нужном порядке - 2 балла. Одно событие или обратный порядок - 0. Очень похожие звуки считаются по смыслу: «закрыли дверь» подходит к «хлопнула дверь».

4 · Совпадём?

30 секунд · 2 балла

От активной команды выбирают двоих. Они читают общий вопрос и независимо записывают по одному короткому ответу. Остальные молчат.

Показываем вместе

Не обсуждать вопрос, не переглядываться с подсказкой и не показывать запись заранее. По сигналу оба одновременно открывают листки. Нельзя выбирать один ответ из списка: на каждом листке только один вариант.

Совпадение по смыслу

«Кружка» и «чашка» совпадают. «Чай» и «чайник» - разные ответы. Уточнения, которые не меняют предмет, можно не учитывать: «красный мяч» и «мяч» совпадают, если цвет не спрашивался.

Пример вне колоды

Вопрос: «Что положить рядом с гамаком?» Один написал «книгу», другой - «роман». Это один и тот же предмет: 2 балла. «Книгу» и «подушку» - 0.

Как считать

Один совпавший ответ даёт 2 балла. Размер команды преимущества не даёт: отвечают ровно двое. Если ответ составлен из нескольких вариантов, совпадение не засчитывается.

5 · Семейные переговоры

60 секунд · 3 балла

На каждой карточке одна понятная профессия, пример её речи и пять разных секретных целей. Значок клетки выбирает цель. Профессию назовите вслух; цель и три слова-табу видит только исполнитель.

Говорим как специалист

Сохраняйте характерные обороты: строитель проверяет конструкцию, врач назначает режим, айтишник ищет сбой. Пример речи на карточке помогает поймать манеру, но не является подсказкой к цели.

Команда угадывает, чего вы добиваетесь

Нельзя просто прочитать цель или назвать её прямым текстом. Нельзя произносить три слова-табу, их формы, части и однокоренные; переводить их или показывать жестами. Слова, произнесённые самой угадывающей командой, не считаются нарушением.

Пример вне колоды

Роль - астроном. Цель - «Убедить всех лечь спать раньше». Табу: «спать, раньше, кровать». Можно сказать: «Предлагаю завершить наблюдения до захода нашего домашнего спутника». Команда должна назвать саму цель.

Как считать

Цель названа целиком, манера профессии узнаваема и запреты соблюдены - 3 балла. Иначе 0. Не оценивайте актёрский талант и не требуйте дословного совпадения.

6 · План Б

45 секунд · от 0 до 3 баллов

На строке - необычная ситуация и три воображаемых предмета. Исполнитель читает всё вслух. Вся команда за 45 секунд придумывает один связный план решения.

Реквизит существует в воображении

Приносить предметы и что-либо мастерить не требуется. Можно мысленно сгибать, связывать и комбинировать предметы. Нельзя подменять их другими вещами или наделять волшебными свойствами.

Каждому предмету – понятную функцию

В ответе объясните, как каждый предмет помогает решить ситуацию. Не требуется единственно верное решение. По 1 баллу за каждый предмет, которому нашли конкретную, связанную с задачей функцию. Просто перечисление предметов не даёт баллов.

Пример вне колоды

Нужно устроить почту для игрушек. Предметы: коробка, карандаш, лента. Коробка станет почтовым ящиком, карандашом подпишем отделения, лентой обозначим вход - 3 балла.

Без субъективного жюри

Смешно получилось или серьёзно - на баллы не влияет. Соперники проверяют только три функции. Если предмет никак не помогает решению, этот пункт даёт 0.

Вопросы: одна попытка и перехват

Три уровня, три времени

1 балл - 30 секунд. 2 балла - 90 секунд. 3 балла - 180 секунд. В каждой стопке 30 карточек. Отдельный блиц: простые вопросы на 15 секунд, всегда 1 балл.

Сначала закройте нижний блок

Внизу лицевой стороны есть ответ и объяснение. Прикройте этот блок ладонью или чистым листом ДО чтения вопроса. Вопрос можно прочитать вслух всей компании; таймер запускается после чтения.

Проверяет тот, кто уже ответил

Активная команда обсуждает и даёт один окончательный ответ. Только после этого один её игрок заглядывает под закрытый блок и объявляет «верно» или «неверно», не называя сам ответ. Если ответ верный, команда получает баллы.

Если ответ неверный, время вышло или был пас

Отвечает вторая команда: одна попытка, оставшееся время, но не менее 10 секунд. Она получает ту же стоимость вопроса. Проверяет игрок первой команды, который уже видел решение. Если обе ошиблись, 0 баллов; теперь ответ можно прочитать всем.

Важно

Никто не смотрит решение до первой окончательной попытки. После верного ответа перехвата нет. На блице в качестве бонуса парковки тоже нет перехвата. Числа, единицы измерения и порядок учитываются, если они важны в условии.

Остановки на карте · часть 1

Когда появляется бонус

Если творческое задание принесло баллы и итоговая клетка - оранжевая с «+1», сыграйте её бонус. Одна попытка на 15 секунд, успех даёт ещё 1 балл и 1 шаг. После движения от вопроса бонус не включается. Повторной цепочки бонусов нет.

5 · Большой двор

За 15 секунд назовите пять разных зимних игр во дворе. Варианты одного названия не считаются разными играми.

7 · Смотровая площадка

Назовите пять разных вещей, которые можно увидеть сверху. Достаточно реалистичных примеров, не обязательно объектов на рисунке.

8 · Соседский клуб

Придумайте три разных повода зайти к соседям. Каждый повод должен быть понятным и самостоятельным.

10 · Каток

Один игрок молча показывает зимний вид спорта. Его команда должна назвать этот вид спорта. Нельзя называть или показывать буквы.

16 · Парковка

Возьмите верхнюю карточку из отдельной колоды «Блиц». Вопрос читает соперник, закрыв нижний ответ. Ваша команда отвечает за 15 секунд. Перехвата нет.

Остановки на карте · часть 2

17 · Бассейн

Один игрок выбирает знакомую песню и напевает мелодию только на «буль-буль». Команда угадывает название. Нельзя называть слова песни или имя исполнителя.

20 · Фитнес

Назовите пять разных упражнений, для которых не нужны тренажёры. Выполнять их не требуется.

27 · Парк

Назовите пять разных зимних забав. Не повторяйте одно занятие под разными названиями.

29 · Кино в парке

Один игрок выбирает фильм и объясняет его сюжет словами. Запрещены название, его части и имена персонажей. Команда угадывает фильм.

32 · Зона для собак

Придумайте пять разных собачьих кличек. Смешные выдуманные клички тоже подходят.

Одинаково для всех остановок

На каждый бонус 15 секунд и максимум 1 балл. За частичный список балла нет. Ответы не должны противоречить условию; их художественность и оригинальность не оцениваются. После нулевого хода оставшаяся под фигуркой остановка не активируется заново.

Финиш и пример подсчёта

Цель: добраться до новой квартиры

Каждый балл двигает команду на клетку вперёд. Обе фигурки могут стоять на одной клетке. Их основания должны быть не больше 18 мм, чтобы помещаться в круге диаметром 40 мм.

Пример обычного хода

Команда стоит на клетке 12 с котом. На кубике 2. Она берёт «Дом по памяти» и строку с котом. Два условия нарисованы верно: команда получает 2 балла и идёт на клетку 14. Бонуса там нет.

Пример бонуса

Команда стоит на клетке 14 и получает 2 балла за творческий ход. Приходит на парковку 16, верно отвечает на блиц: ещё 1 балл и шаг на 17. Бассейн на клетке 17 сейчас не запускается - цепочки бонусов нет.

Равные возможности

Кто-то набрал 40 или больше? Закончите вопрос и оба творческих хода текущего раунда, затем сравните общий счёт. Фигурки остаются на финише, а баллы сверх 40 записываются на бумаге.

При равенстве

Возьмите один блиц, закройте ответ. Обе команды одновременно пишут по одному ответу за 15 секунд, затем открывают записи и решение. Если верно ответила только одна - она победила. Если обе или ни одна, возьмите следующий блиц. Перехвата нет.

Чтобы вечер шёл легко

Кто следит за временем

Соперники включают таймер и проверяют запреты. Не подсказывают и не обсуждают решение во время чужого хода. Если время истекло, новый ответ уже не принимается.

Нарушение в творческом задании

Исполнитель назвал табу, подсмотрел спрятанную карточку или дал запрещённую подсказку - за этот творческий ход 0 баллов. Оговорка, сразу исправленная после произнесённой подсказки, всё равно считается нарушением.

Если возник спор

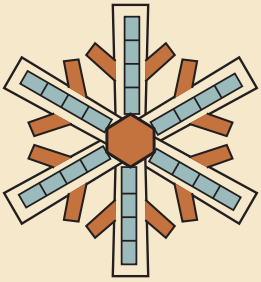
Сверьтесь с критериями группы. Принимаются ясные синонимы и смысловые совпадения. В «Доме по памяти» и «Плане Б» оценивайте каждый пункт отдельно. Невыполненный пункт не обнуляет другие верные пункты.

Как играть много раз

Колода выбирает ситуацию, кубик - способ действия, клетка - одну из пяти строк. После хода карта идёт вниз колоды. На новой партии перемешайте все стопки. Ранее слышанные задания не дают права выкрикивать ответ соперникам.

Короткая партия

Заранее установите лимит времени. Когда он закончится, завершите текущий раунд и сравните баллы. Не меняйте лимит посреди раунда. Можно также договориться играть до 20 баллов по тем же правилам равных ходов.



ВСЁ САМОЕ ВАЖНОЕ

1. Вопрос: выбираем сложность и закрываем ответ.
2. Первая команда: кубик → группа, клетка → строка.
3. Вторая команда делает свой творческий ход.
4. Баллы превращаем в шаги. Бонусы - после хода.
5. Меняем первую команду. Начинаем новый раунд.

Пусть дома всегда будет кому сказать: «Твой ход!»