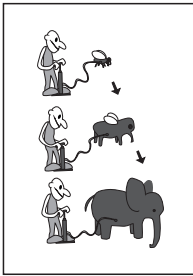
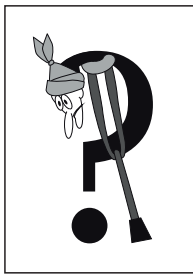
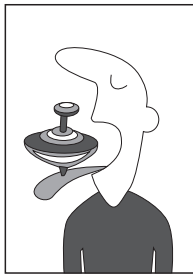
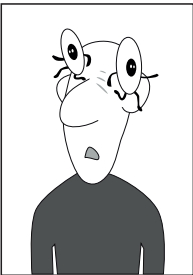


Теперь проверим вашу смекалку: соедините картинки, которые относятся к одному и тому же фразеологизму.

Фразеологизмом называют некоторые словосочетания, которые имеют прямой и переносный смысл. Когда их рассматривают в прямом смысле, то получается несуразица, а в переносном — мудрое изречение.



1 MEMORI

Для пробной партии советуем взять 10 пар карт фразеологизмов и не использовать особые карты.

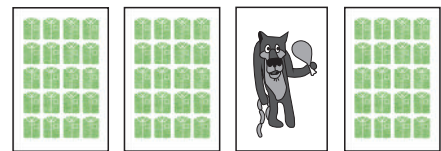
ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Расположите карты на столе перед участниками рубашками вверх. Теперь всё готово, чтобы начать игру. Партия начинается с самого младшего участника, далее ход передаётся по часовой стрелке следующему игроку.

Задача каждого участника, открывая поочерёдно две карты, найти как можно больше одинаковых по смыслу пар карт. К примеру, игрок открывает одну квадратную карту,



затем открывает одну прямоугольную.



Как видим, одна карта называется «Долгая песня», а другая — «Голодный как волк». У карт разные значения, поэтому игрок переворачивает их обратно рубашками вверх и кладёт на то же место. Ход передаётся к следующему игроку.



Если же открываются одинаковые по смыслу карты, как на примере ниже, — обе карты «Бросаться в глаза»,



то игрок забирает себе эту пару со стола и пытается отыскать следующую.

Игра заканчивается, когда будут разобраны все пары фразеологизмов. Побеждает тот, кто собрал больше всего пар фразеологизмов. Поздравляем победителя, благодарим за игру и пробуем сыграть с полной колодой.

После того как правила освоены всеми участниками, можно выкладывать все карты на стол, в том числе и ОСОБЫЕ КАРТЫ. Как видите, они не отличаются обложками от обычных, но вносят изменения в ход игры.

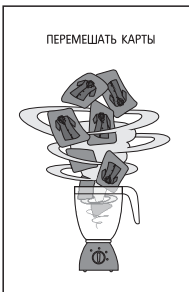
ОСОБЫЕ КАРТЫ

«ХОД В ДРУГУЮ СТОРОНУ»



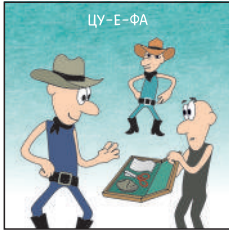
Если открыта эта карта, то ход игры продолжится в другую сторону. Сама карта переворачивается рубашкой вверх и остаётся лежать на своём месте.

«ПЕРЕМЕШИВАТЬ КАРТЫ»



После открытия этой карты все карты, лежащие на столе, перемешиваются и раскладываются в новом порядке, включая «ЦУ-Е-ФА» и «Открой четыре карты», даже если они до этого вышли из игры. Ход передаётся к следующему игроку.

«ОТКРЫВАЙ КАРТЫ, ПОКА НЕ ПРОИГРАЕШЬ В ЦУ-Е-ФА»



Игрок, открывший данную карту, может открывать по паре карт каждый раз, когда побеждает в «ЦУ-Е-ФА».

Например: игрок открыл особую карту «ЦУ-Е-ФА», после этого он играет в «Камень, ножницы, бумага» с любым противником (его оппоненты сами выбирают, кто будет с ним бороться). При победе он может открыть пару карт. Вне зависимости от того, совпала пара или нет, он снова играет в «Камень, ножницы, бумага». Если он проигрывает в схватке, — карта «ЦУ-Е-ФА» убирается со стола (она снова вступает в игру при очередном перемешивании карт) и все открытые им карты переворачиваются рубашками вверх.

«ОТКРОЙ ЧЕТЫРЕ КАРТЫ»



Если игрок открыл данную карту, он может, переворачивая по одной карте, открыть целых четыре карты. Если среди них будет пара, он забирает её себе и далее имеет право открыть ещё две карты (как на обычном ходу). Если совпадений нет, все карты переворачиваются рубашками вверх.

Важно открывать карты по одной, потому что игрок может в любой момент открыть другую ОСОБУЮ КАРТУ, например, «Перемешивание», и тогда нужно действовать согласно ей.



2 ИГРА НА СКОРОСТЬ

В этом варианте игры вам не понадобятся ОСОБЫЕ КАРТЫ.

Вам необходимо расположить на столе цветные (квадратные) карты изображением вверх.

Выложите на середину стола прямоугольные карты: одной стопкой и рубашками вверх

Выберите ведущего. Он открывает карту из стопки и кладёт её на середину стола, чтобы её хорошо было видно.

Кто первым накроет ладонью парную ей карту, забирает всю пару себе.

Победителем будет объявлен тот, кто соберёт больше пар карт, чем другие игроки.

Спорные моменты решайте при помощи «ЦУ-Е-ФА».

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ DOJOU И НАШИХ ДРУЗЕЙ

ШИПУЧКА!

Динамичная, азартная и весёлая игра для любой компании. В неё будет интересно играть и детям и взрослым.

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

dojoy.ru/ru/board/bubblu



ТУГРИКИ

Оригинальная и увлекательная игра для любой, самой разношерстной компании: от школьников и студентов до их бабушек и дедушек.

Весёлый ход игры и непредсказуемый поворот событий в каждой партии сделают «Тугрики» любимой карточной игрой в компании ваших друзей и в семье.

dojoy.ru/ru/board/tugriki



КАМЕНЬ, НОЖНИЦЫ, БУМАГА — ЦУ-Е-ФА!

Необычная и увлекательная настольная игра для двоих, которая понравится детям, подросткам, а также их родителям, так как она сложнее шашек и проще шахмат.

Игра развивает логику, память и внимательность. Азарт, стратегия, блеф и везение — в этой игре есть всё!

dojoy.ru/ru/board/cu-e-fa

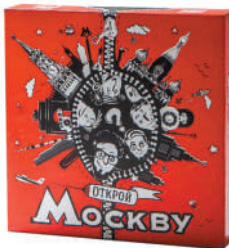


ОТКРОЙ МОСКВУ

Игра «Открой Москву» полностью оправдывает своё название: вас ждёт множество интересных фактов и любопытных подробностей о Москве. Это необычная викторина!

Вам не придётся штудировать энциклопедию или гулять со скоростью света. Элемент азарта и неожиданности уравнивает шансы на победу для всех игроков.

iplayrussia.ru

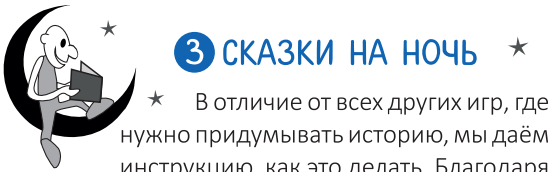


НАША СВЕРХЗАДАЧА

Мы хотим, чтобы жизнь каждого человека сложилась ярко. Кому-то не хватает уверенности в своих силах, кому-то не достаёт поддержки. Мы верим, что наши игры позволяют вам расширить свои границы, стать интересными, остроумными людьми, зажечь своим энтузиазмом остальных. Перестаньте прикидываться нормальными! 😊

Команда издательства «IPLAY» выражает особую благодарность за создание игры Анастасии Клементьевой за потрясающие иллюстрации, Ольге Стёпиной, Александре и Марии Климачёвой за тестирование игры, Родиону Явelowу, Татьяне Конталёвой, Александре Вовк и Александру Петрунину за редактуру Владимиру Далю за вдохновение, всем друзьям и коллегам за поддержку.

Будем рады открытому общению и конструктивной критике. Пишите нам на: www.iplayrussia.ru.



3 СКАЗКИ НА НОЧЬ

В отличие от всех других игр, где нужно придумывать историю, мы даём инструкцию, как это делать. Благодаря этому истории становятся интереснее, а их сочинители — раскрепощённые. ☺

Для того чтобы игра «зашла», нужен хороший позитивный настрой. Поэтому рекомендуем перед партией немного пошевелить извилинами.

РАЗМИНКА

Каждому участнику за столом надо за ограниченное время (секунд за 30 для начала) придумать пять нелогичных, безумных, а главное, **НОВЫХ** способов делать что-то.

Например, чистить банан:

- кинуть в мурaveйник,
- обжечь утюгом,
- тёркой,
- выдавливать,
- выпустить специальный сорт без шкурки. ☺

Перед тем как играть по этим правилам, мы должны напомнить про один принцип, который поможет вам здесь и во всей жизни. Называется он «**ДА И...**», что означает: вы говорите «**ДА**» тому, что придумал партнёр по игре, «**И**» продолжаете развивать историю. Это напоминает ситуацию, когда вы кладёте один кирпич на другой, вместо того чтобы хаотично сталкивать их друг с другом.

Запомните: что бы ни предлагал ваш партнёр по игре, перво-наперво скажите ему «**ДА**»! Поддержите его, затем скажите «**И**», а затем развивайте историю дальше. Когда человек слышит отрицание своего суждения, он теряет уверенность и замыкается. Сказавший слово «**НЕТ**» награждается щелбаном.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС ПРОСТ: вам предстоит по очереди открывать по одной карте (участвуют все колоды) и, ассоциативно отталкиваясь от иллюстрации, придумывать общую историю по схеме, приведённой справа.

Запомните: всё, что произносится вслух, тут же становится частью игры. Всё, что вы ещё держите в головах, знаете пока только вы. Не бойтесь фантазировать и экспериментировать — ваши партнёры поддержат вас и продолжат увлекательную историю.

Справа приведена условная схема вам в помощь. Спустя несколько раундов вы захотите подкидывать больше препятствий герою. Импровизируйте. Ваши истории от этого только выиграют.



ВСТУПЛЕНИЕ

В любую историю надо погрузить слушателя. Поясните: где происходит действие, кто таков главный герой, чем он занимается, где происходит действие. Это так называемая платформа. Она даёт слушателям базовую информацию о контексте событий. Разумно начать со стандартных фраз: жили — были; в некотором царстве, в некотором государстве; когда-то давным-давно; однажды.

СЕРДЦЕ ИСТОРИИ

История на то и история, что в ней происходят необычные вещи. Выдумывайте события, которые заставят рассказ ожить, сделают его интересным.

ЗАВЕРШЕНИЕ

Здесь всё возвращается к спокойной жизни, но не той, что была раньше. Наш герой совершил подвиг, женился, обрёл полцарства, чего-то достиг, и его статус изменился. А виновные понесли наказание.

ПРИМЕР ИСТОРИИ

№1	№2	№3	№4	№5	№6
Висеть на волоске	Взять тонами руками				Заварить кашу
Находиться в опасности, быть близким к гибели.	Замечать без особых усилий, легко добиться какой-либо цели.				О человеке, который своими действиями создаёт спонсор или негативное положение.
— В одной жаркой стране жил слабохарактерный человек.	— Он замечал, как по ночам грабят замок, но молчал.	— Но однажды он перегрелся на солнце и в него словно бес вселился.	— Он окатил водой всех изменников при царе и привёл доказательства их грабежей.	— Но царь сказал, что он в сговоре с изменниками и ему не нужны неприятности перед выборами.	— Тогда герой украл царскую дочь и зажил с ней счастливо в новых землях.

Вы можете попробовать создавать истории в разных жанрах. Для этого даём вам условную таблицу ниже.

КАК ОПРЕДЕЛИТЬ ЖАНР ВАШЕЙ ИСТОРИИ

ВАШ ГЕРОЙ БОЛЬШЕ ВСЕГО ХОЧЕТ:		
УСПЕХА	он достигает успеха?	да — «СПОРТИВНАЯ» ДРАМА нет — ДРАМА
ЛЮБВИ	партнёр согласен любить?	да — РОМАНТИКА нет — РОМКОМ
СПАСЕНИЯ	спасти себя или других?	себя — ТРИЛЛЕР других — БОЕВИК
МСТИ	мстит он или ему мстят?	он — ТАРАНТИНО ему — ХОРРОР

4 ПОСТАВЬ ВОПРОС РЕБРОМ

Эта игра ещё и на воображение. Участвуют двое и ведущий. Можно разделить на команды.

Суть игры. Нужно во что бы то ни стало отстоять свою точку зрения и убедить ведущего выбрать вашу сторону.

Итак, между двумя игроками распределяется по 10 карт. Карты кладутся перед ними рубашкой вверх.

Ведущий берёт любую карту из оставшейся колоды и озвучивает вопрос, на который она его натолкнула.

Например, карта «Одет с иголочки».

ОДЕТ С ИГОЛОЧКИ

Одетый в только что сшитое, во всё новое и нарядное.

Можно сформулировать массу вопросов:

- Носить серый цвет модно?
- Полезны ли доспехи?
- или
- Хорошо ли иметь широкие плечи?

Два игрока выбирают точки зрения, которые будут отстаивать:

Первый игрок. — *Да, хорошо.*

Второй игрок. — *Это неудобно.*

После чего игрок, отстаивающий версию «**ДА**», открывает свою первую карту.



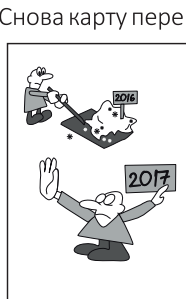
— *Да, хорошо, ведь вы будете поднимать детей на плечи и совсем не чувствовать боли.*

Затем карту открывает второй игрок.

Не забывайте про принцип «Да и», всегда подбадривайте своего оппонента!



— *Да, конечно, ваша версия заслуживает уважения, но все будут шарахаться в ужасе от вас и ни за что не дадут вам детей на руки.*



Снова карту переворачивает первый игрок и там

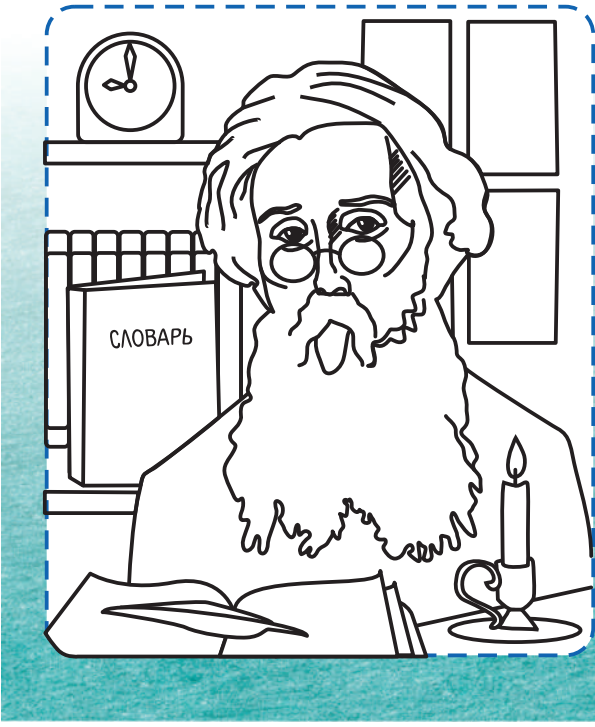
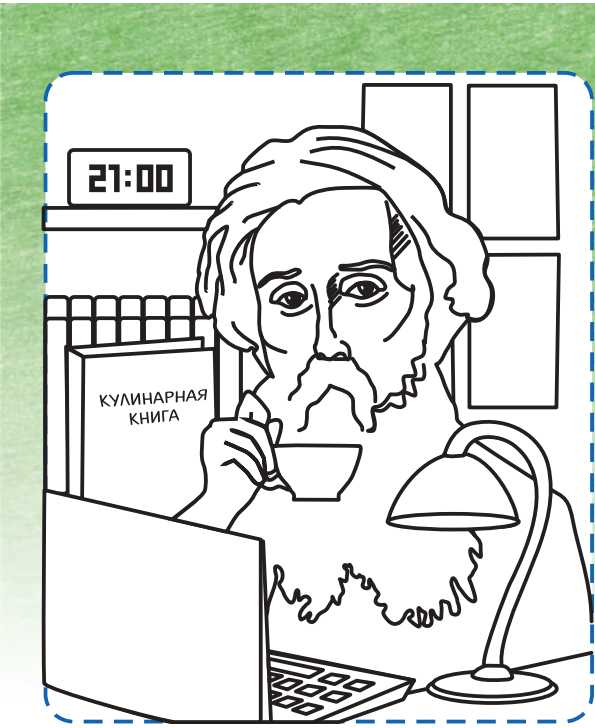
— *Вы думаете? Может быть, но если у человека большие плечи, значит, он силён. Он с любой физической работой справится сам, без всякой помощи.*



— *Возможно... возможно, но представьте, если такой человек упадёт. Его же невозможно будет поднять втятером.*

И так, пока не закончатся карты. После чего ведущий (а также не участвовавшие в споре) голосуют, чья точка зрения показалась им убедительней, и объявляют победителя.

ДЛЯ НАЧАЛА ПРОВЕРИМ ВАШУ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ: НАЙДИТЕ 7 ОТЛИЧИЙ.



ТОЛЬКО ДОБРЫЙ И ТАЛАНТЛИВЫЙ НАРОД МОЖЕТ СОХРАНИТЬ ВЕЛИЧАВОЕ СПОКОЙСТВИЕ ДУХА И ЮМОР В ЛЮБЫХ, И САМЫХ ТРУДНЫХ, ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ. ПОСЛОВИЦЫ, ПОГОВОРКИ, ПРИБАУТКИ, РОЖДАЯСЯ В НЕДРАХ НАРОДНЫХ МАСС, ГОВОРЯТ О ЗДОРОВОМ, МОГУЧЕМ ОРГАНИЗМЕ.

ВЛАДИМИР ДАЛЬ