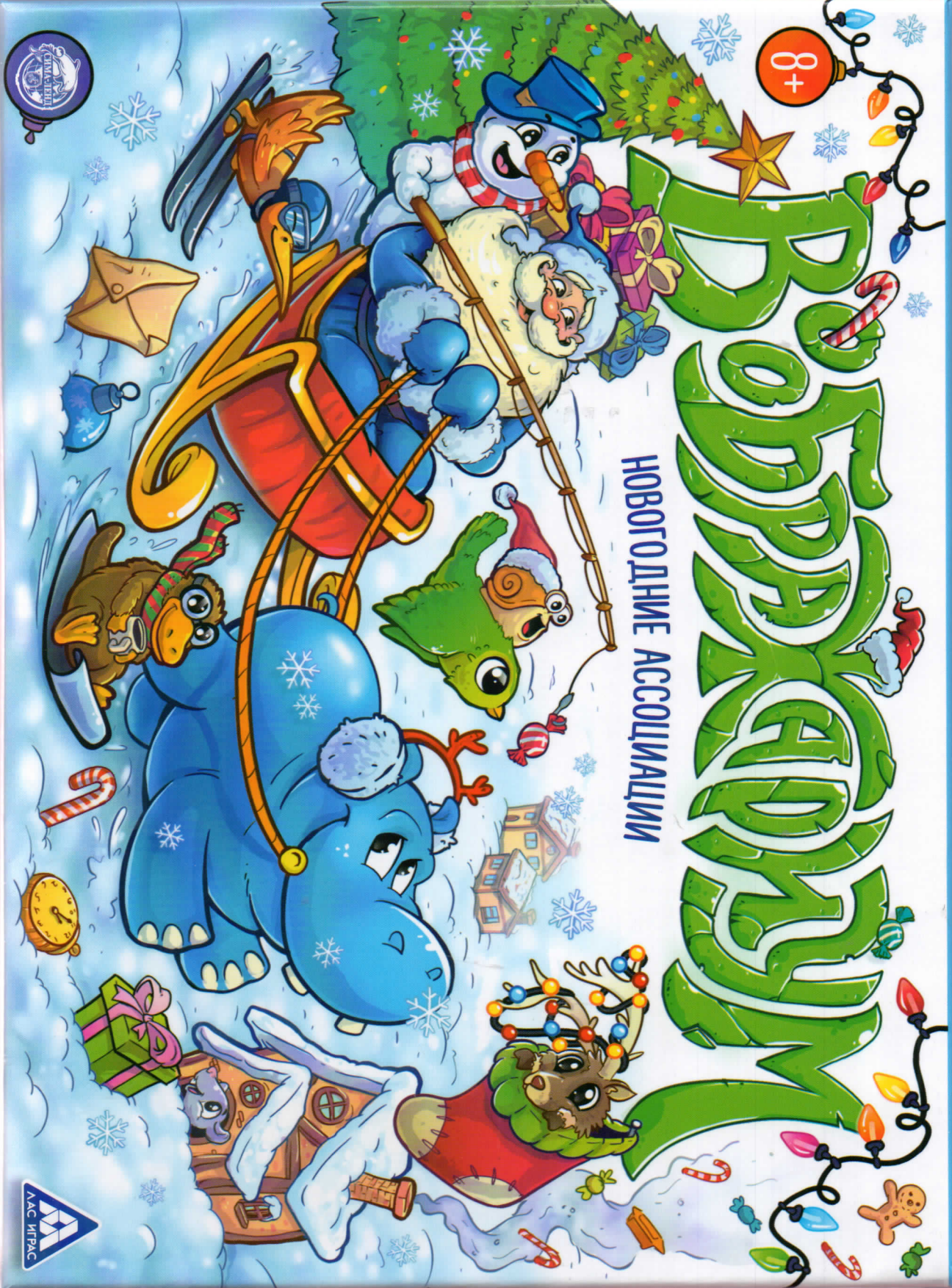


8+

Радіжурні

НОВОГОДІНЬ АСОЦІАЦІЙ



Воскресенье

ОТ 30 МИНУТ

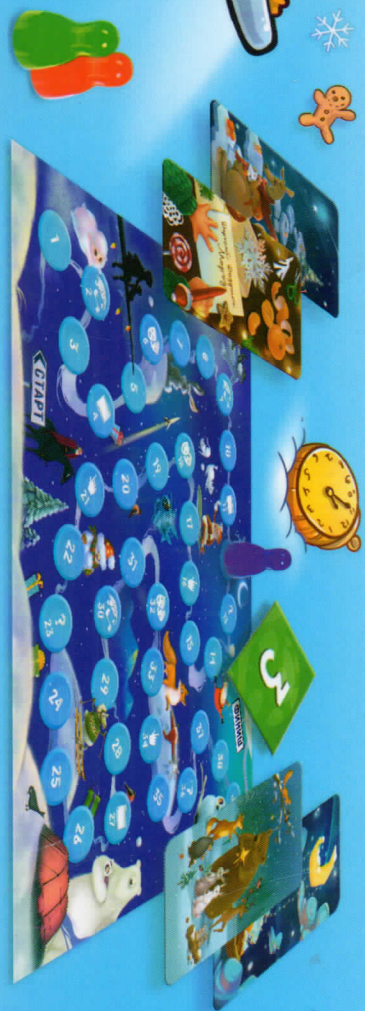
ОТ 3 ДО 6 ЛЕТ

ЭТО ОТЛИЧНАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ

СОБРАТЬСЯ ВСЕМ ВМЕСТЕ И ВСТРЕТИТЬ САМЫЙ ВОЛШЕБНЫЙ ПРАЗДНИК – НОВЫЙ ГОД!
ВНУТРИ ВАС ЖДЕТ 98 ИЛЛЮСТРАЦИЙ, ВЫЗЫВАЮЩИХ НЕВЕРОЯТНЫЙ ПОЛЕТ ФАНТАЗИИ.
НАУЧИТЕСЬ ПОНИМАТЬ ДРУГ ДРУГА С ПОЛУСЛОВА ИЛИ ДАЖЕ БЕЗ НИХ.
ПРИДУМЫВАЙТЕ АССОЦИИ И ПЫТАЙТЕСЬ ПОНЯТЬ, ЧТО ЗАГАДАЛИ УЧАСТНИКИ.
А СПЕЦИАЛЬНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ НА ПОЛЕ СДЕЛАЮТ ИГРУ ЕЩЕ УВЛЕКАТЕЛЬНЕЕ!

СОСТАВ

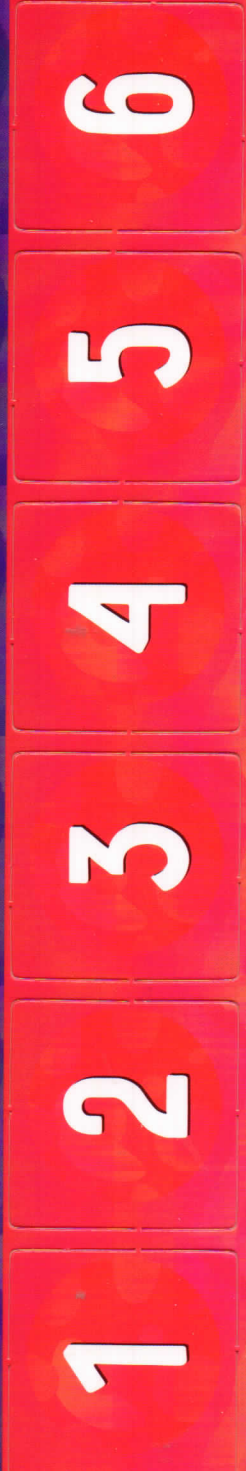
- ИГРОВОЕ ПОЛЕ
- 98 КАРТОЧЕК
- 36 ЖЕТОНОВ
- 6 ОШЕК
- ПРАВИЛА



ВЕСЕЛІЯ

НОВОГОДНІВЕ АССОЦІАЦІИ





1 2 3 4 5 6

1 2 3 4 5 6

1 2 3 4 5 6





ИГРАЙТЕ И ВЕСЕЛИТЕСЬ
ВМЕСТЕ С НАС ИГРАС!

Заглядавайте в наши соцсети:

@lasigras

las_igras

Там мы рассказываем об ассортименте, делимся новинками,
выкладываем обзоры и многое другое!

Божья корова

ПРАВИЛА ИГРЫ



СОСТАВ:

- 98 карт с уникальными иллюстрациями
- 36 цветных жетонов с номерами
- 6 цветных фишек
- Игровое поле



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

1. В этой игре может принимать участие от 3 до 6 человек.
2. Перемешайте карты, разложите игрокам по 6 штук картинкой вниз, а оставшиеся карты положите в одну колоду рубашкой вверх.
3. Разложите игровое поле. Пусть каждый участник возьмет себе фишку любимого цвета и поставит ее на клетку «Старт».
4. Раздайте каждому игроку жетоны по цвету фишек (игроку с желтой фишкой — желтые жетоны и так далее). Количество жетонов равняется числу игроков (если играет 5 человек, раздайте каждому по 5 жетонов с цифрами от 1 до 5).
5. Начинает игру тот, кто быстрее всех изобразит снеговика, который потерял нос!



ВЕДУЩИЙ ДЕЛАЕТ ХОД

В каждый ход один из игроков становится ведущим. Задача ведущего: из шести карт, которые есть у него на руках, выбрать одну (самую вдохновляющую), придумать к ней ассоциацию и произнести ее вслух. Ассоциация может быть любая: звук, слово, фраза, название фильма, отрывок из стихотворения — ограничений нет! А выбранную карту нужно положить на стол картинкой вниз, чтобы никто не видел, что на ней изображено.

ИГРОКИ ВЫКАЛДЫВАЮТ СВОИ КАРТЫ

Как только ведущий сделал свой ход, игроки выбирают по одной карте среди тех, что у них на руках, и тоже выкалывают на стол, никому не показывая.

Картинка на карте должна максимально подходить к ассоциации ведущего.

ГОЛОСОВАНИЕ

Ведущий собирает все выложенные карты. Карта, лежащая первой слева направо, в одну стопку, тщательно перемешивает. Считается картой номер 1, следующая — их и выкладывает картинками вверх. картой номер 2 и так далее.

Цель игроков: догадаться, какую карту выложил ведущий.

Каждый игрок (кроме ведущего) выбирает карту, которая, по его мнению, принадлежит ведущему, и голосует за нее с помощью жетонов. Для этого он кладет жетон для голосования с номером выбранной карты перед собой цифрой вниз. Как только все проголосовали, игроки переразачивают жетоны и помещают их на карты с соответствующим номером.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

- Ведущий передвигает свою фишку на столько клеток вперед, сколько игроков отгадали его карту, плюс делает еще 3 шага вперед за то, что его карта была отгадана.
- Игроки, которые отгадали карту ведущего, делают по 3 шага вперед.
- Также все игроки, кроме ведущего, получают по одному очку за каждого участника, проголосовавшего за их карту. Например, если за карту третьего игрока проголосовало 2 участника, то он делает 2 хода вперед.



- Если карту ведущего отгадали все игроки, то он передвигает свою фишку на 3 шага назад (или на 1 шаг, если он не успел продвинуться дальше третьей клетки игрового поля), а все остальные участники стоят на месте.
- Если карту ведущего никто не отгадал, то он делает 1 шаг назад, а остальные участники двигают свои фишки согласно правилам.



КОНЕЦ ХОДА



После голосования и подсчета очков первый ход считается оконченным. Карты, которые выкалывали участники, убираются в отдельную колоду сброса и больше не участвуют в игре. Все игроки добирают по одной карте из колоды, чтобы на руках снова было 6 карт, и забирают обратно свои жетоны.

Новым ведущим становится следующий игрок. Игра продолжается по часовой стрелке, пока один из участников не достигнет финиша.

Когда карты в основной колоде закончатся, продолжайте играть теми карточками, которые остались у вас на руках.

Перед началом хода у всех участников должно быть одинаковое количество карточек на руках. Если в процессе игры карты в основной колоде закончатся, но у игроков будет разное количество карт на руках, то те участники, у которых карт больше, скидывают в колоду сброса лишние карточки. Какие именно, решают сами участники.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

На поле вы найдете специальные обозначения — с ними ассоциации придумывать еще интереснее! Если ваша фишка оказалась на поле с одним из этих знаков, то ваша следующая ассоциация должна соответствовать определенным условиям:



Ассоциация должна быть связана с мультфильмом или телепередачей. Это может быть название, фраза или что угодно, связанное с детскими программами (рис. 1).



Ассоциация должна быть сказана в форме стиха или фразы из песенки (рис. 2).



Ассоциация должна быть составлена в форме вопроса (рис. 3).



Покажите свою ассоциацию с помощью мимики и жестов. То есть слова произносить нельзя, можно только изображать загаданное вами слово или фразу жестами. По ним игроки должны понять, о чем идет речь, и, не произнося ни звука, выложить свои карты (рис. 4).



Ассоциация должна быть сказана одним словом (рис. 5).



ОПРЕДЕЛЯЕМ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается, когда один из участников окажется на финише. Он объявляется победителем этой увлекательной игры! Если у вас закончились карты в основной колоде, но никто еще не достиг финиша, то посмотрите, кто стоит к нему ближе всех — он и будет победителем.







