

# ПРАВИЛА ИГРЫ

Игра **TolmacN (ТолмачЪ)** – это командная игра, целью создания которой является общение вокруг Слова Божьего. В основе игры лежат слова и фразы взятые из Библии синодального издания. Возможно, вы даже никогда не предполагали, что Библия содержит такие странные и удивительные слова и фразы. В игре использовано более 1200 слов и фраз, которые вам надлежит объяснить своей команде.

Мы надеемся, что это принесет вам новые знания, умение взаимодействовать в команде и, конечно, радость общения, к чему и призывает нас наш Господь.

В игре могут участвовать от 2 до 4 команд с минимумом по 2 человека в каждой. Но для большего вовлечения всех игроков, мы рекомендуем разбиваться на меньшее количество команд с большим составом игроков в каждой команде. Рекомендуемый возраст – старше 12 лет.

Суть игры состоит в том, чтобы определенными методами объяснить своей команде слово или фразу. За отгаданное слово или фразу команда зарабатывает баллы.

## НАЧАЛО ИГРЫ

### Подготовка

Игроки делятся на команды с равным количеством игроков в каждой команде. Каждая команда должна состоять, по меньшей мере, из двух игроков.

Приготовьте лист бумаги, ручку/карандаш.

Перемешайте карточки. Положите их на стол рубашкой вверх.

В порядке своего хода первый игрок команды тянет карточку из колоды, не показывая ее команде.

**Карточки объясняются каждым членом команды по очереди.**

## КАРТОЧКИ

На карточке вы можете увидеть следующие изображения:

**3** Цифры в начале строки – это **базовые баллы**, которые заработает команда, если угадает слово или фразу.

## Методы объяснения:

 Объяснение при помощи **разговорной речи**. При этом способе нельзя использовать иностранные слова, слова содержащиеся в ответе и однокоренные слова.

 Объяснение при помощи **мимики и жестов (пантомима)**. При этом способе объяснения речь не используется. Можно показывать на любые предметы или их части. Вы можете жестами показать сколько слов или букв в загаданном слове или выражении.

 Объяснение при помощи **звуков**. При таком способе объяснения можно производить звуки (звуковые эффекты) голосом или при помощи предметов, однако, использование речи запрещено.

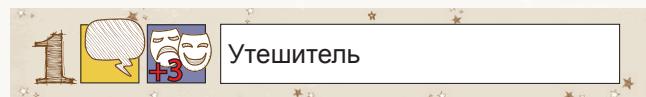
 Объяснение при помощи **рисования**. Речь и звуки использовать нельзя. Также нельзя использовать числа, буквы или слова.

 Внимание!! Если игрок нарушил режим объяснения, например, при объяснении слова или фразы разговорной речью , игрок использовал однокоренное, то это слово или фраза при подсчете баллов не учитывается.

 **Метод объяснения «Всё могу».** При этом способе объяснения можно использовать **ВСЕ** четыре метода.

### Комбинирование методов объяснения

 Как вы видите, возле каждого слова или фразы стоит два метода объяснения. Как этим пользоваться? Вы можете объяснять сразу двумя методами для получения базовых баллов. Но на одном из методов могут быть указаны бонусные баллы за сложность. То есть, если вы смогли объяснить **только** более сложным методом, то к базовым баллам вы добавляете эти бонусные баллы.



Пример. Тут базовое количество баллов – **1**. Если игрок смог объяснить слово при помощи обоих методов (говоря и показывая), то команда получает **1** бал, а если игрок решил объяснить **только** при помощи мимики и жестов **+3**, и ему это удалось, то команда получает **+3** бонусных балла (**1+3 = 4 балла всего**).

 Внимание!! Если во время объяснения сложным методом (в нашем примере – это мимика и жесты) игрок «соскочил» на более легкий метод объяснения (в нашем примере – это разговорная речь), то команда получает только базовое кол-во баллов, т.е. в нашем случае это **1** балл.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАРТОЧКИ-СЮРПРИЗ

В игру включены элементы внезапности – это **8 видов** карточек-сюрпризов, что придает игре динамику и неприсказуемость. После того как игрок вытянул такую карточку, он тут же тянет следующую карточку. Действие карточки-сюрприз распространяется на весь раунд.



**Карточка «Вавилон».** Если игрок вытянул карточку «ВАВИЛОН», то все слова или фразы игрок объясняет любыми методами , КРОМЕ метода «разговорная речь» . За отгаданные слова или фразы команда получает только **базовое** количество баллов.

**Карточка «7 тучных лет».** За отгаданные слова или фразы команда получает в два раза больше баллов. *Карточка-сюрприз применяется после подсчета всех заработанных баллов.* Например: игрок за весь раунд объяснил слово с базовым кол-вом баллов **1** и **+3** бонусных балла.  $1+3=4$ . Применяем карточку «7 тучных лет»  $4*2 = 8$  баллов.

**Карточка «7 тощих лет».** За отгаданные слова или фразы команда получает в два раза меньше баллов, округляя в меньшую сторону. *Карточка-сюрприз применяется после подсчета всех заработанных баллов.*

**Карточка «Грабеж».** Баллы за отгаданные слова или фразы команда забирает у любой другой команды.

**Карточка «Сошествие Духа Святого».** Все слова или фразы игрок объясняет используя **только речь** , причем **можно** использовать иностранные языки. За отгаданные слова или фразы команда получает только **базовое** количество баллов.

**Карточка «Благодать для всех».** Общий раунд. Все слова или фразы игрок объясняет сразу всем командам. Заработанные очки за каждое слово или фразу отгадавшая команда записывает себе.

**Карточка «Урим и туммим».** Игрок тянет сразу **две** следующие карточки и выбирает какую из двух карт будет объясняться. Если при этом игрок вытянул карту-сюрприз, то он должен скинуть ее в колоду и вытянуть другую карту.

**Карточка «Гаваон – "Стой солнце!"».** Время объяснения слов или фраз увеличивается в два раза.

## Комбинация карточек-сюрприз

Если игрок вытянул подряд две или более карточек-сюрприз, то эффект от карточек-сюрприз **суммируется**. Например, если игрок вытянул «Вавилон» и «7 тучных лет», то он объясняет все без использования речи и по результату раунда команда получает в 2 раза больше баллов.

Вытянутые карточки «7 тучных лет» и «7 тощих лет» взаимно друг друга обезвреживают.

Если игрок вытянул в любой последовательности карточки «Вавилон» и «Сошествие Духа Святого», то «Сошествие Духа Святого» отменяет «Вавилон» и игрок объясняет все по правилам объяснения «Сошествие Духа Святого».

## ВРЕМЯ РАУНДА

После того, как игрок вытянул карту и готов ее объяснить, часы переворачиваются, и начинается отсчет времени. Другая команда должна следить за песочными часами и объявить, когда закончилось отведенное время.

## ВАРИАНТЫ ПРАВИЛ ИГРЫ:

**Вариант 1.** Команде отводится минута на каждое слово или фразу. Слова или фразы можно объяснять в любом порядке. Если команда отгадала, то засекается еще одна минута для следующего слова или фразы на той же карточке. И так каждый раз до тех пор, пока все слова или фразы на карточке не будут отгаданы или команда не сможет за минуту дать правильный ответ.

**Вариант 2.** Одна минута отводится на всю карточку. Слова и фразы можно объяснять в любом порядке. Сколько команда успела отгадать за эту минуту, столько она и получает баллов. Если команда успела разгадать всю карточку меньше чем за минуту и еще осталось время, то игрок немедля тянет следующую карточку и команда продолжает отгадывать до окончания текущей минуты (при этом вытянутые карточки-сюрприз работают, а карточка-сюрприз «Гаваон – “Стой солнце!”» добавляет еще одну минуту).

## ВАРИАНТЫ УСЛОВИЙ ПОБЕДЫ

**Вариант 1.** Договоритесь, до какого количества баллов ведется игра (кто первым набрал, тот и выиграл).

**Вариант 2.** Договоритесь, сколько кругов сыграют команды. Кто наберет максимальное количества баллов, тот и победил.

В набор игры входят: 340 карточек (300 со словами и фразами, 40 карточек-сюрпризов); песочные часы; правила игры.