

# ПРАВИЛА НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ

## Мой друг Чингачгук

В игре «Мой друг Чингачгук» вам придется примерить на себя роль легендарного индейского воина из племени апачей. Для победы вы должны будете пройти много испытаний, доказать свою смекалку, смелость и отвагу. А в конце вас ждет главный приз – магический боевой томагавк!

### ИГРА 1 Выбери вождя племени

Как-то вечером собрались у костра Чингачгук и его друзья – доблестные и закаленные в боях легендарные воины племени апачей.

И предстояла им непростая задача: провести древний ритуал выбора вождя племени. Только обладатель самого большого числа перьев в головном уборе сможет удостоиться этой почести.

Для того, чтобы выбрать самого достойного, решили они провести соревнование и показать в нем свою смелость, смекалку и отвагу. Победивший станет вождем племени и получит древний символ славы и доблести: боевой топор

войны – магический томагавк, который придает силы и делает воина неуязвимым в бою.

Воину предстояло пройти много тяжелых испытаний, и за каждую победу он получал перо могучего орла, которое с почетом водружалось на голову победителя.

Долго соревновались друзья Чингачгука между собой, никто не хотел уступать. Не один раз переходил победный томагавк от одного воина к другому. И вот, наконец, все испытания были пройдены, победные перья на головах воинов посчитаны, и вождь был избран. А кто им стал, ты узнаешь, сыграв в эту игру.



#### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ № 1



Схема сборки амулета персонажа.

Выньте из коробки амулеты с именами персонажей и раздайте каждому игроку по одному, в зависимости от предпочтений и пожеланий игроков.

**Зачем нужны амулеты персонажей?** В течение игры участники должны называть друг друга по именам персонажей, которые написаны на амулетах. Почувствуй себя настоящим индейцем! В случае если игрок допускает ошибку и называет другого игрока его настоящим, невывымышленным именем, он лишается одного заработанного ранее пера. Это перо выходит из игры\*

\* **Примечание 1:** Если вы считаете, что игрокам сложно выполнять это условие, то можете не использовать его в игре.

Выньте томагавк из коробки и положите в центре стола.

**Зачем нужен томагавк?** Магический томагавк получает игрок, который первый отгадал слово и заработал перо. Данный игрок становится текущим лидером игры. В случае если один из игроков опережает его по количеству заработанных перьев, томагавк торжественно передается новому лидеру. При передаче томагавка старайтесь проявлять уважение и обращаться со всеми почтениями к новому лидеру племени, например: «Мой уважаемый брат, глубоко почитаемый мною, доблестный Свиристый Кабан! Торжественно вручаю тебе этот древний символ доблести, отваги и смелости- магический томагавк!»

При общении с другими игроками старайтесь поддерживать дух и атмосферу индейского племени

#### Способ 1 УГАДАЙ СЛОВО ПО ВОПРОСАМ

Участники предварительно оговаривают длительность раунда для одного игрока.



**Диапазон: 1-3 минуты (один переворот песочных часов – 1 минута).** Время определяется в зависимости от мастерства, уровня и возраста игроков. Игрокам более младшего возраста рекомендуем выделять больше времени на один раунд. В соответствии с установленным временем песочные часы переворачиваются необходимое количество раз.

#### ИГРА:

Первый игрок не глядя берет со стола карточку-перо и помещает ее себе на лоб. Или в этом ему помогает кто-то из сидящих напротив. Задавая наводящие вопросы другим игрокам в течение отведенного времени, игрок пытается выяснить кто он, то есть, что написано на карточке.

**В случае если игрок угадывает слово,** то перо остается в его повязке и смещается от центра повязки в боковую

сторону. Если игрок считает, что у него осталось достаточно времени, он может попытаться отгадать еще одно слово.

**Если игрок не угадывает слово в отведенное время,** то карточка-перо остается на лбу игрока. В следующем раунде он будет продолжать угадывать то же самое слово.

**По окончании раунда** ход переходит к следующему участнику.

#### ЗАДАЧА:

Собери как можно больше перьев и получи магический томагавк! Докажи, что ты достоин стать вождем племени!



#### Способ 2 УГАДАЙ СЛОВО ПО АССОЦИАЦИЯМ

Время раунда игрока - одна минута



#### ИГРА:

Первый игрок, не глядя, берет со стола карточку и помещает ее себе на лоб. Или в этом ему помогает кто-то из сидящих напротив. Игрок пытается угадать кто он, то есть что написано на карточке.

Все остальные игроки по очереди называют всего одно слово-ассоциацию, которое поможет игроку понять, какое слово написано на его карточке. Это слово должно быть существительным. Имена собственные допускаются. Игроки по очереди продолжают называть слова-ассоциации до того момента, пока первый игрок не угадает искомого слово, или до момента, пока не истечёт время на песочных часах.

**В случае если игрок угадывает слово,** то перо остается в его повязке и смещается от центра повязки в боковую сторону, берется следующее перо. Если игрок считает, что у него осталось достаточно времени до истечения минуты, он может попытаться отгадать еще одно слово.

**Если игрок не угадывает слово в отведенное время,** то карточка выбывает из игры и в следующем раунде игрок пытается угадать уже следующее слово.

**По окончании раунда** ход переходит к следующему участнику.

#### ЗАДАЧА:

Собери как можно больше перьев и получи магический томагавк! Докажи, что ты достоин стать вождем племени!



#### ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ:

Все игроки торжественно поздравляют нового вождя племени:

Да здравствует наш новый вождь... (имя персонажа победителя)!!! Хау-Хау-Хау!!!

Хау-Хау-Хау !!! (Индейское приветствие)

**Например: Да здравствует наш новый вождь Свиристый Кабан!!! Хау-Хау-Хау !!!!**

Затем все игроки издают боевой индейский клич, похлопывая себя рукой по губам. После чего племя во главе с новым вождем отправляется ловить диких бизонов.



1



## ИГРА 2 (используется игровое поле)

# Объясни по-другому

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ №2

Каждая команда должна приготовить ручку и листочек бумаги.



Участники предварительно оговаривают длительность раунда.

**Диапазон:** 1-3 минуты. Время определяется в зависимости от мастерства, уровня и возраста игроков. Игрокам помладше рекомендуем выделять больше времени на один раунд.

Выньте содержимое коробки и переверните её нижнюю часть. Вы увидите перед собой игровое поле с дорожкой ходов.



### СПОСОБЫ ОБЪЯСНЕНИЯ СЛОВ:

**Рисование.** Игрок должен изобразить угадываемое слово рисунка, чтобы команда смогла отгадать его. Объяснение происходит молча. Объясняющий игрок не может жестикулировать или писать на рисунке слова.



**Объяснение словами.** Игроку необходимо объяснить заданное слово устно. При описании могут использоваться любые слова и выражения, за исключением самого объясняемого слова или однокоренных слов.

**Пантомима.** Игроку необходимо объяснить другим игрокам слово при помощи жестов. Игрок может показывать на любые окружающие его предметы, изображать предмет мимикой и т.д. Игрок не имеет права произносить при этом слова или какие-либо звуки-подсказки.



Другие команды должны строго следить за выполнением правил! В случае их нарушения ход переходит к следующей команде.

**Примечание 1 к игре 2:** Если вы считаете, что детям трудно объяснять карточки тремя способами, то вы можете выбрать только один из вышеперечисленных способов объяснения, например, объяснение словами, не обращая внимания на способы, обозначенные на игровом поле.

**Примечание 2 к игре 2:** В случае если в игре принимает участие небольшое количество игроков и поделится на команды нет возможности, то каждый игрок представляет одну команду и объясняет слово с карточки всем остальным игрокам. В остальном правила данного способа не меняются.

Для того, чтобы выяснить, кто в племени является самым находчивым, сообразительным и быстрым, Чингачгук и его друзья решили отправиться в далекое путешествие в поисках пещеры с сокровищами. Кто из друзей Чингачгука первым достигнет финиша?



### ИГРА:

Колода из карточек-перьев перемешивается. Игроки делятся между собой на команды. В каждой команде должно быть минимум 2 игрока.

Игроки должны договориться, чья команда начнет игру первой.

Команды выбирают цвет фишки (цветной кристалл), которой они будут играть, и устанавливают ее в начале игрового поля на отметку «СТАРТ».

Игрок команды, которая начинает игру, берет из колоды первое перо, при этом другие игроки его команды не должны видеть, что там изображено. Игрок пытается объяснить нарисованный на карточке рисунок тем способом, который указан на ячейке игрового поля, на которой остановилась фишка его команды. А члены его команды должны угадать заданный предмет. При этом они могут высказывать множество предположений и вариантов.

В случае, когда фишки всех игроков находятся на начальном поле «СТАРТ» и способ объяснения не определен, первые игроки команды имеют возможность самим выбрать один из трех способов объяснения слов.

**Если за отведенное время игроки называют правильный ответ,** фишка команды смещается на игровом поле на один шаг вперед. Если у команды осталось достаточно времени, то команда пытается отгадать следующую карточку, то есть за один раунд продвигается по игровому полю на столько ходов, сколько слов она смогла угадать.

**Если же команда не угадывает карточку,** то фишка остается на своем месте, а перо с рисунком выводится из игры и уходит в сброс.

После этого ход переходит к следующей команде.

### ЗАДАЧА:

Как можно быстрее достичь финиша. Та команда, которая первая добралась до финиша, признается Победителем!

Сыграй с друзьями или семьей в эту игру, выложи ваши «индейские» фотографии в социальную сеть инстаграм с хештегом #МОЙДРУГЧИНГАЧГУК, прими участие в конкурсе и выиграй приз за лучшее фото!

(Подробности в аккунте Инстаграм – @drugchingachguk).



Instagram



drugchingachguk



❤️ #мойдругчингачгук



2