

ИХНИЙ ИХНИЕВИЧ

2–5 игроков

7+, 10+ лет

15–30 минут

И БУДНИ
ДРУЗЬЯ

Маленький Ихний ещё только учится в школе и просто обожает уроки русского языка. Даже перед сном вместо сказок он читает толковые словари и учебники по любимому предмету. В русском он уже разбирается как настоящий профессор и с радостью помогает друзьям освоить язык! За это друзья уважительно называют его по имени и отчеству – Ихний Ихниеви́ч.

Карты в игре разбиты на три уровня сложности: зелёный — простой (7-8 лет), жёлтый — средний (9-10 лет), красный — сложный (11-12 лет) (рис. 1).

Можно играть сразу всеми картами разных уровней или отобрать только те, на которых признаки и фразы будут понятны для игроков.

В игре есть четыре разных варианта правил. Выбирайте вариант по вкусу и настроению :)



Рис. 1. Цвет фона определяет уровень сложности карт.

1. «Фразогенератор»

Для игры понадобятся: карты с признаками, секундомер, кубик, фишки, поле для подсчёта очков. Карты с фразами в этом варианте не участвуют (рис. 2). Количество игроков от 2 до 5.

Цель игры

За 30 секунд придумать как можно больше фраз-примеров, соответствующих выложенным картам с признаками.

Как играть?

Из колоды уберите карты «Два слова», «Три слова», «Четыре слова», «Пять слов» (рис. 3).

Каждый игрок выбирает себе фишку и ставит её на старт игрового поля для подсчёта очков. В центр стола положите колоду карт рубашкой вверх, кубик и секундомер.

Первым ходит самый младший игрок. Ходящий бросает кубик — выпавшее число показывает, из скольких слов нужно придумать примеры. После этого игрок открывает 2 карты из колоды и запускает секундомер.

Время пошло! За 30 секунд игроку нужно придумать как можно больше примеров, в каждом из которых будут оба признака (рис. 4).

Рис. 4. В этом случае примерами могут быть: «Где большие чашки?», «Кто самый красивый?»



Нужно придумать примеры из 3 слов с этими признаками



Рис. 2. Карты с фразами в этом варианте не нужны.

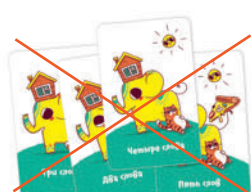


Рис. 3. Карты с количеством слов уберите из колоды.



В комплекте

81 карта с признаками, 69 карт с фразами, кубик, 5 игровых фишек, иллюстрированные правила со шпалгалками по русскому языку.



Видеоинструкция:
bandaumnikov.ru

Если сочетание карт и числа на кубике не позволяет придумать примеры (например, «2» слова на кубике и карты «Тире» и «Есть предлог»), игрок может заменить одну из карт на своё усмотрение: новую карту взять сверху колоды, а старую положить вниз.

Пока ходящий называет примеры, остальные игроки его внимательно слушают. В этих случаях игроки вправе НЕ засчитать пример:

- Пример содержит только один из признаков.
- Слишком (по мнению других игроков) похож на ранее названный пример.
- Не является связанной фразой.

Во время своего хода игрок подсчитывает придуманные примеры, загибая пальцы. Как только время закончилось, игрок перемещает свою фишку по игровому полю на столько шагов, сколько удачных (засчитанных) примеров он успел придумать.

Открытые карты с признаками убираются в отбой. Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Конец игры

Игра заканчивается, когда один из игроков доберётся до отметки «50» на игровом поле. Этот игрок и становится победителем. Если в процессе игры закончилась колода с картами признаков, карты из отбоя перемешиваются и снова вводятся в игру.

2. «Турбо-русский»

В этом варианте понадобятся только карты с признаками. Количество игроков от 2 до 5.

Цель игры

Быстрее всех придумать любую фразу-пример, соответствующую выложенной карте с признаком. Это не так просто, как может показаться ;) Попробуйте сами!

Как играть?

В центр стола положите колоду рубашкой вверх. Самый младший игрок выкладывает на стол карту из колоды лицом вверх таким образом, чтобы все игроки смогли её увидеть одновременно.

Игроки должны придумать пример, в котором есть выпавший признак. Условия для предлагаемых примеров:

- Должны состоять не менее, чем из 2 слов.
- Не должны повторяться в процессе игры.
- Содержат смысл. Просто набор слов другие игроки вправе не засчитать.
- Нельзя озвучивать то, что изображено (рис. 5).

Кто быстрее всех назвал правильный пример, тот забирает себе открытую карту в качестве добычи. Если игроки вместе начали произносить пример, но один закончил быстрее — карта достаётся ему.

Если несколько игроков назвали пример одновременно, остальные игроки (игрок) выбирают, чей пример был интереснее, и отдают ему карту-добычу. Если игроки не смогли договориться, кому отдать добычу, карта уходит в отбой.



Рис. 5. Например, для карты «Дательный падеж» нельзя приводить примеры «Подарить открытку другу», «Отдать маме».

Договоритесь заранее перед игрой, как поступать в случаях, когда все игроки одновременно называют свои примеры, и не разобрать, кто был первым. Например, можно убирать карту в отбой или разыгрывать её на «камень-ножницы-бумага». Как только карта с признаком ушла в добычу или в отбой, выкладывается следующая.

Право переворачивать карту из колоды переходит от игрока к игроку по часовой стрелке.

Конец игры

Игра заканчивается, когда в колоде нет карт. Кто набрал больше всех карт, тот победил.

3. «Коллекционер»

Для игры понадобятся карты признаков и карты с фразами. Количество игроков от 3 до 5.

Цель игры

Меняясь с соперниками, собрать как можно больше карт признаков, подходящих к одной из своих карт с фразой.

Как играть?

Раздайте каждому игроку по 5 карт с признаками и по 2 карты с фразами. Обе колоды положите в центре стола рубашкой вверх.

Этап обмена

Игроки оценивают свои карты: какие из признаков соответствуют фразам на руках, а какие можно обменять.

Самый младший игрок (Игрок 1) первым предлагает карты на обмен игроку, сидящему слева (Игрок 2). Право первого обмена после каждого хода переходит игрокам по часовой стрелке, т.е. в следующем круге первым предложит обмен Игрок 2.

Правила обмена:

- Обменять можно только карты с признаками (от 1 до 5 карт) или только карты с фразами (одну или сразу обе).
- Игрок может не предлагать обмен и сразу передать эту возможность следующему.
- Игрок, которому предлагают обмен, может согласиться обменять только часть карт или совсем отказаться от обмена.
- Карты обмениваются закрытую, рубашкой вверх.

Как только Игрок 1 и Игрок 2 обменялись (или остались со своими картами), Игрок 2 предлагает свой обмен следующему по часовой стрелке игроку (Игрок 3). После того, как каждый игрок предложил свой обмен соседу слева, игроки ходят.

Этап хода

Игроки ещё раз оценивают свои карты, выбирают одну карту с фразой, к которой подходит больше карт признаков с руки. Если во фразе нельзя однозначно определить признак (например, местоимение он / они — животные или люди), карту с этим признаком запрещено выкладывать в качестве подходящей (рис. 6).



Рис. 6. Игроку выгодно выложить фразу «Врать — плохо!», к ней подходит сразу три признака.

Выбранный пример с подходящими признаками выкладывают лицом вверх. Соперники проверяют их правильность. Если признак выложен ошибочно, игрок забирает карту обратно. Нельзя выкладывать карту с примером без карты признака. Если у игрока нет подходящего признака, или он не смог его определить, то он пропускает ход. Все верно выложенные игроком карты признаков и карта с фразой — добыча игрока. Он складывает их себе в отдельную стопочку для подсчёта в конце игры. Сходившие игроки добирают карты признаков до 5 и карту с фразой, чтобы их снова стало 2.

Конец игры

Игра заканчивается, когда в колоде добора кончились карты, а у одного из игроков осталось 3 и менее карт. Побеждает игрок, собравший в добычу больше всех карт.

4. «Хитрый крот»

Для игры нужны обе колоды карт: с признаками и с фразами. Количество игроков от 3 до 5.

Цель игры

Выложить больше всех карт с признаками, подходящих фразе, и постараться не выдать соперникам свои планы.

Как играть?

Обе колоды карт положите в центр стола рубашкой вверх. Каждый игрок набирает по 5 карт с признаками. Из колоды с фразами выложите одну карту в центр стола лицом вверх, чтобы каждому игроку было хорошо её видно. Игроки оценивают свои карты: сколько признаков на картах подходят к фразе на столе. Чем больше таких карт, тем выше шанс победить в этом коне. Кон можно разбить на 3 действия:

Этап обмена

Ходящий игрок имеет право поменять от 1 до 3 карт с руки. Для этого ненужные карты он кладёт вниз колоды добора и из верхних карт колоды набирает снова до 5. Игрок может отказаться от обмена и перейти сразу к следующему действию.

Принятие решения об участии в коне

Каждый игрок решает, играть или спасовать в этом коне, и озвучивает решение: «Играю» или «Пас». Пасуют игроки, у которых нет карт с подходящими признаками, или им кажется, что таких карт слишком мало для победы в коне. Первым решение озвучивает ходящий игрок, следом по часовой стрелке — остальные игроки.

Розыгрыш

Игроки, решившие играть, на счёт «три» выкладывают карты признаков, соответствующие фразе. Если игрок выложил неправильный признак (его нет во фразе), то он забирает карту обратно. Игрок, выложивший больше всех карт с правильными признаками, забирает в добычу все вскрытые карты признаков (свои и соперников).

- Если все выложили равное количество карт, каждый забирает в добычу свои карты.
- Если несколько игроков выложили равное между собой количество карт и при этом большее, чем у других, то каждый победитель забирает в добычу свои карты и карты всех соперников, сидящих слева от него. Если слева от победителя 1 сидит победитель 2, то победитель 1 забирает в добычу только свои карты.
- Если все игроки пасовали, кон завершается без розыгрыша добычи.

Добыча складывается в отдельную стопочку для подсчёта в конце игры. Кон завершается, игроки добирают карты с признаками до 5. Ход переходит к следующему по часовой стрелке игроку, на стол выкладывается новая карта с фразой.

Конец игры

Когда закончилась колода добора карт признаков, а у одного из игроков осталось на руках 3 или меньше карт, подсчитываем добычу. У кого добычи больше, тот и победил.