

# Поезія

## для

# неандертальців

Оригінальне видання

ДИЗАЙН ОРИГІНАЛЬНОЇ ГРИ: ФРАНЧЕСКА СЛЕЙД, ДЖЕЙКОБ МЕТЬЮЗ  
РОЗРОБКА: EXPLODING KITTENS

## ШО ЦЕ ЗА ГРА?!?

**Добре бути поетом.  
Неандертальцем — теж непогано.**

**Та виконувати обидві ці ролі одночасно — це той виклик!**

Якщо *поет* прагне висловлюватися глибокодумно та красномовно:

«Величезний волохатий мамонт кепкує з мого крихітного безволосого тіла» —

...то *неандерталець* здатний говорити тільки так:

«Цей звір як слон зі зріст як дім та із шерсть і ніс до п'ят сміх над я та мій менш рук і ніг без шерсть».

Для тебе як неандертальця складність полягає в тому, що інших слів, крім **односкладових**, ти не знаєш.

**А твоя команда буде потерпати, вислуховуючи, як доісторична людина декламує вірші!**

КОМПОНЕНТИ ГРИ

- Карти поета (200)
- Пісочний годинник на 90 с (1)
- Планшет команд (1)
- Планшет поета (1)
- Планшет команд (1)
- Дрючок «НІТ!» (1)
- Ремонтна латка (1)

## Мета гри

Отримайте найбільше балів, правильно пояснюючи слова та вирази.

### ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1 Сформууйте дві команди (**Добряки** та **Злюки**).

Якщо кількість гравців непарна, один із них стає постійним суддею. Цей гравець не належить до жодної з команд. Він повсякчас стоятиме поруч із поетом і частуватиме його **дрючком «НІТ!»**, щоб забезпечити дотримання правил.

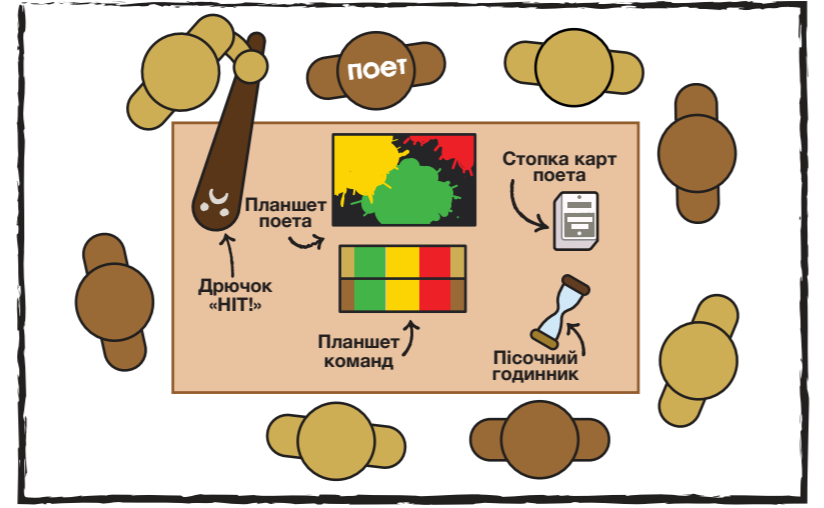
2 Нехай гравці з різних команд розмістяться за столом через одного.

3 Гру починають Добряки. Вони обирають у своїй команді гравця, що стане першим неандертальським поетом, і кладуть перед ним планшет поета (див. мал. нижче).

4 Цей гравець визначає, з якого боку карти поета (сірого чи помаранчевого) слід читати слова кожному поету протягом усієї гри.

5 **Дрючок «НІТ!»** отримує той гравець зі Злюк поруч із поетом, який може бачити зміст його карти.

6 Розташуйте ігрові компоненти так:



## ПЕРЕБІГ ГРИ

Коли ти як поет береш найпершу карту поета, гравець-суперник перевертає годинник. Починай описувати слово, що оцінюється 1 балом (це простіше), або вираз, що оцінюється 3 балами (це складніше), які твоя команда має відгадати, але використовуй лише односкладові слова.



Під час відгадування слова чи виразу гравці з твоєї команди можуть одночасно вигукувати свої здогадки. Коли ти почуєш правильну відповідь, скажи «Так!» і поклади карту на відповідне поле на планшеті поета.

Починаєш зі слова на 1 бал? Якщо ти починаєш зі слова на 1 бал, і команда його відгадує, вигукни «Так!». Тепер або поклади карту на поле для карт на 1 бал на планшеті поета, або спробуй описати вираз на 3 бали. Якщо ж під час відгадування ти випадково порушуєш правила, то втрачаєш 1 отриманий бал і маєш покласти карту на поле «Йой!» (-1 бал) на планшеті поета.

Починаєш із виразу на 3 бали? Якщо ти починаєш із виразу на 3 бали, а твоя команда відгадує слово на 1 бал, вигукни «Так!». Далі дій згідно з вказівками для слів на 1 бал, наведеними вище.

Хочеш спасувати? Ти можеш скинути будь-яку карту, якщо ще не отримав за неї бали. Просто скажи «Пас!» і поклади її на поле «Йой!» (-1 бал) на планшеті поета.

У будь-якому разі тобі слід брати нові карти поета доти, доки час на годиннику не спливе. **ПРИМІТКА.** З однієї карти не можна отримати більш як 3 бали.

## МОЖНА

- Ти можеш говорити, використовуючи лише односкладові слова.
- Ти можеш повторити будь-яке слово зі своєї карти ПІСЛЯ ТОГО, як хтось вгадав і назвав це слово.

## НЕ МОЖНА

- Ти не можеш промовляти слова з карти поета, частини цих слів або їхні форми, доки хтось із твоєї команди не вимовить таке слово вголос.
- Ти не можеш використовувати жести або шаради.
- Ти не можеш зіставляти їх із близькими за звучанням словами.
- Ти не можеш скорочувати до ініціалів чи аббревіатур.
- Ти не можеш використовувати слова з інших мов.

Напевно, є ще якісь нюанси, про які ми просто не подумали. Та тобі варто пам'ятати одне:

**З'явилось відчуття, що хтось хитрує? Отже, так і є!**

## ДРЮЧОК «НІТ!»

Коли настане хід команди суперників, візьми **дрючок «НІТ!»** і стань поруч із їхнім поетом. Якщо він порушить згадані вище правила, вигукни «НІТ!» і легенько (чи не дуже) вдар поета **дрючком «НІТ!»**. Тоді цей гравець повинен буде покласти карту з руки на поле «Йой!» (-1 бал) на планшеті поета.



## КІНЕЦЬ ГРИ

Хід поета триває доти, доки в годиннику не спливе час. Якщо у тебе в руці лишилася карта, і ти отримав за неї бали, поклади її на відповідне поле на планшеті поета. Далі перемісти ВСІ карти з планшета поета на планшет команд, розклавши їх відповідно до кількості отриманих за них балів. Тепер настає хід іншої команди.

## ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ

Після того як усі гравці хоча б раз побули в ролі поета (або обидві команди виконали однакову кількість ходів), підрахуйте бали кожної з команд за допомогою карт на планшеті команд. Перемагає команда, що отримала найбільше балів.

## ОСКАРЖЕННЯ

Якщо поет вважає, що його покарали незаслужено, він вигукує «Стоп!» і перевертає годинник на бік. Вирішіть гуртом, чи він правий. Якщо так, то порадьтеся щодо того, як вчинити зі спірною картою поета. Інших правил у цьому розділі не буде... Але коли ви злісно сперечатиметеся про особливості вашої вимови, акценти й *те саме* шкільне правило про склади, намагайтеся не забувати, що це лише гра і, напевно, вона не варта того, щоб через неї сваритись.

Однак якщо комусь **КОНЧЕ ПОТРІБНА** офіційна відповідь щодо кількості складів у слові, перейдіть за посиланням:

<https://eduknigi.com/sounds.php>

Коли питання буде розв'язано, поставте пісочний годинник прямо та продовжуйте гру.

## ЧАС ПОТРЕНУВАТИСЬ

Тепер ти знаєш усі правила, але грати поки не квапся. Спершу пройди пробний раунд!



Ти кажеш: «Ця річ їсть пил. Я брав це щоб низ не мав бруд».

Гравці з твоєї команди вигукують: «Віник!»

Тоді ти додаєш: «Ні у мій пес є ляк від ця річ».

Вони вигукують: «Пилосос!»

За це слово ти отримуєш 1 бал і тепер можеш його повторити:

«Так! Пилосос! 1 бал!»

Однак ти хочеш спробувати отримати 3 бали за вираз, тому починаєш пояснювати друге слово:

Ще є річ що як люг та не жив

Гравці вигукують: «Робот, робот-пилосос!»

Ти відповідаєш: «Так!»

Поклади цю карту на відповідне поле для карт на 3 бали на планшеті поета, а тоді візьми нову та продовжуй гру.

## ГРА ВДВОХ АБО ВТРЬОХ

### 2 гравці

Обидва гравці перебувають в одній команді й по черзі виконують роль поета. Для гри вам знадобиться лише планшет поета (планшет команд не потрібен). Після того як кожен гравець тричі виконає хід як поет, підрахуйте бали:

- **10 балів або менше:** ви з друг грав зле
- **11—30 балів:** ви з друг грав не так щоб зле
- **31—49 балів:** у вас є глуд і ви знаєте слова
- **50 балів або більше:** видатні взірці еволюції

### 3 гравці

Гравці по черзі виконують ролі поета, відгадувача та наглядача з дрючком. Для гри поетові та відгадувачеві знадобиться лише планшет поета, на який вони кластимуть розіграні карти. Ці гравці отримують бали як одна команда. Наглядач із дрючком не отримує балів, а лише стежить за дотриманням правил.

Після закінчення раунду поет і відгадувач підраховують отримані бали й записують результат на аркуші паперу.

Далі скиньте всі розіграні карти поета в коробку з-під гри, поміняйтеся ролями та почніть наступний раунд. Гра завершується, коли кожен гравець двічі побув поетом. Перемагає той, хто отримав найбільше балів.

### Наприклад:

Гравець А та гравець Б розпочинають гру як поет і відгадувач. Кожен із них отримує 10 балів і записує це на аркуші.

Далі ці ролі переходять до гравців В та А, кожен із яких отримує по 5 балів, і зрештою до гравців В й А. Вони заробляють по 20 балів.

На цьому етапі гравець А має 30 балів, гравець Б — 15 балів, а гравець В — 25 балів.

Визначити переможця ви зможете тоді, коли кожен із вас двічі побуде поетом. Тож продовжуйте грати далі!



ГОТОВІ НЕ ЧИТАЙ ШІ ПРАВИЛАДІ!

Це найгірший спосіб

навчитися грати в цю гру.

Ліпше зайді в Інтернет і переглянь

відеоінструкцію:

[ROETRUCEANDERTALS.COM/HOW](https://roetruceandertals.com/how)



**! ПОРАДА ВІД ПРОФІ !**

Не варто випалювати окремі слова й чекати, доки команда правильно відповість. Натомість намагайся говорити повними реченнями, як тут.