



**Неважно, как называется то, что вы объясняете и ищете. Важно то, как это выглядит и где спрятано!**

### КАК ИГРАТЬ В «ТУБУ»

1. Перед каждым игроком лежит поле. Фрагменты этой картины загаданы на карточках.

2. Игроки по очереди берут карточки с заданиями и объясняют другим, что там загадано, тем или иным способом.

3. Объясняющий бросает кубик и берет карточку. Какой именно фрагмент нужно объяснить и каким способом, зависит от того, что выпало на кубике.

4. Все остальные игроки должны понять, что имеет в виду объясняющий, и найти этот фрагмент на картинке.

5. Нашли ответ? Тогда хватайте скорее деревянную ТУБУ! Только с ней, игрок может показать на картинке свой ответ.

6. Если ответ правильный, отгадавший идет вперед по часовой стрелке на 1 клетку. Если нет, фишка игрока идет назад.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

#### 1. Раздайте игровые поля

Выберете поле, на котором будете играть прямо сейчас. Например, поле №1. Раздайте экземпляры этого поля - по одному на двоих-троих игроков. Остальные поля спрячьте.

#### 2. Возьмите карты с заданиями

Возьмите 10 карт, которые относятся к выбранному полю. Название и номер поля указаны на рубашках карт. Положите их в центр стола рубашкой вверх. Остальные карты уберите в коробку.

#### 3. Установите ТУБУ

Поставьте в центр деревянный цилиндр так, чтоб каждый играющий мог к нему быстро достать.

#### 4. Выберите финиш

*Вариант 1.* Установите финиш на любой цифре беговой дорожки. Выиграет тот, кто первый доберется до заданной отметки.

*Вариант 2.* Установите время партии - например, 30 минут. Кто за отведенное время убежит дальше всех, тот и победит.



#### 5. Вперед!

Поставьте фишки на беговую дорожку - на фигуру «1».

Выберите сами кто будет ходить первым бросать кубик и тянуть карту с заданием.

# ПРАВИЛА ИГРЫ

## Ваш ход: выбор задания

Бросьте кубик, возьмите карточку. Найдите на карточке задание, которое соответствует числу, выпавшему на кубике.

*\*Если это задание уже встречалось ранее, не меняйте карту, а возьмите следующее задание с этой же карты и выполните его указанным на карте способом.*

## Способы объяснения

### Блиц

Ничего говорить не нужно. Объясняющий кладет карту на стол, остальные игроки ищут указанный фрагмент на скорость.

### Рисунок

Объясняющий должен нарисовать загадочное. Нельзя писать буквы и цифры.

### Жесты

Покажите жестами загаданный фрагмент. Можно использовать подручные предметы, но нельзя издавать звуки.

### Очевидец

Все игроки убирают поля и достают карандаши. Объясняющий словами и жестами объясняет, что именно нарисовано на карточке, а остальные игроки рисуют с его слов.

По команде объясняющего игроки открывают поля. Их задача найти загаданный объект на поле, ориентируясь на свои рисунки.

### Туба

Загаданный фрагмент следует объяснить словами. При этом нельзя произносить существительные, кроме «ТУБА» (если предмет неодушевленный) или «существо» (одушевленное). Нельзя описывать с помощью однокоренных слов (например, «дверь» объяснить «дверная штука»).

*\*За каждое употребление существительного игрок отодвигается на одну клетку назад. Объяснение следует продолжить.*

### Да/Нет

Игроки смотрят на игровое поле и задают вопросы, объясняющий отвечает только «ДА» или «НЕТ».



## **ВАЖНО:**

. Объясняющему запрещается подглядывать на игровое поле и выяснять, как выглядит то, что он объясняет. Можно пользоваться только карточкой с заданием.

Исключение - задание «Блиц».

. Нельзя показывать карточку другим игрокам.

## **Успех и неудачи объясняющего**

Если объясняющий успешно справился с заданием (фрагмент отгадан) то его фишка стоит на месте.

Объясняющий штрафует (его фишка идет на 1 шаг назад) в следующих случаях:

1. В ходе его объяснения предложено более 3 неправильных ответов. Отгадывание может быть продолжено.
2. Отгадывающие сдались после 2 неправильных ответов.

## **Правила отгадывания и хватания ТУБЫ**

Отгадывающий игрок может предлагать варианты ответа, игрок должен просто ткнуть пальцем в картинку или назвать вслух координаты клетки. У игрока, схватившего ТУБУ, есть не более 3 секунд на то, чтобы показать правильный ответ. В противном случае фишка игрока идет на 1 клетку назад и отгадывание продолжается.

### **Если ответ неверный:**

- ТУБА возвращается на место,
- тот, кто ошибся, отодвигает свою фишку назад (против часовой стрелки),
- отгадывание продолжается.

*\*Игрок, допустивший ошибку, имеет право предлагать новые варианты. Игрок, допустивший три ошибки, перестает отгадывать до следующего задания.*

## **ИГРА КОМАНДАМИ**

(тестовый режим)

Если собралось более 7 человек, попробуйте играть командами.



### **С таймером**

Разбейтесь на 2 команды. Игроки объясняют загаданное своей команде. На поиск отгадки может быть отведено 1 - 1,5 минуты. Используйте таймер в вашем смартфоне. Если команда успела назвать правильный ответ, её фишка идет вперед. Если нет - стоит на месте. Пока одна команда отгадывает слово, вторая не может разглядывать игровое поле.



### Сражение за ТУБУ

Один игрок объясняет, но отгадывать и хватать ТУБУ могут игроки обеих команд.

Ошибки и удачи отдельных игроков засчитываются как результат соответствующей команды.

## СЕТКА КООРДИНАТ



На каждом поле есть сетка координат: буквы по горизонтали, цифры по вертикали. Координаты пригодятся, чтобы точно установить, где находится правильный ответ. Найдите пересечение столбца (буквы) и строки (цифры). В этой клетке - то, что вы искали!



5F

### Как продолжить жизнь игрового поля

На каждом поле спрятано 60 заданий. Этого хватит примерно на 3 партии или на 2-3 часа игры без остановки.

Рекомендуется менять игровые поля каждые 60 минут или после выполнения 20 - 30 заданий и возвращаться к ним не раньше, чем вы отгадаете все остальные поля.

### ПОДСКАЗКИ

Показывайте на пальцах или с помощью условных знаков, сколько слов вы объясняете и какие они.