



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.