

ПРАВИЛА ИГРЫ В ДЕФИНИШНС

Суть игры: команды придумывают определения малоизвестным словам, а потом угадывают настоящие.

Рекомендуемое количество команд 3+ и ведущий. Если команд 8+, то потребуется ещё помощник ведущего.

С 14 командами 12 слов играется 1 час 45 минут.

Перед игрой

Перед началом игры ведущий должен распечатать и нарезать карточки со словами + пустые небольшие листки для ответов. Карточки делятся на два типа: карточки ведущего и карточки игроков.

На карточках ведущего будут написаны малоизвестные существительные в именительном падеже + их определение. Все слова должны быть однозначными во избежание путаницы во время игры. Пример слова на карточке: «Бибабó — это кукла, надеваемая на руку и приводимая в движение с помощью пальцев руки».

На карточках игроков будут написаны те же самые слова, только с отсутствующим определением. В примере будет «Бибабó — это».

Начало игры

В начале игры игроки должны разбиться на команды и придумать себе название, которое сообщат ведущему. Ведущий должен выдать каждой команде небольшие пустые листки для ответов.

Начало раунда

Раунд начинается с того, что ведущий выдает каждой команде в закрытом виде одинаковые наборы из 3 карточек со словами. По сигналу команды переворачивают карточки и за 6 минут должны придумать и написать на них *возможные* определения слов. Категорически запрещается писать настоящие определения слов, такие карточки будут изъяты из раунда. Командам важно не забыть подписать на карточках свое название. Как только они все сделали — карточки с определениями сдаются ведущему в закрытом виде.

По истечению таймера ведущий добавляет в каждую из 3 стопок слов соответствующие карточки ведущего, а затем перемешивает содержимое стопок. После чего нумерует карточки в каждой стопке по-порядку, начиная с 1.

Затем ведущий в порядке нумерации зачитывает содержимое всех карточек в формате: «Бибабó *один* — это ...», «Бибабó *два* — это ...» и так далее.

Командам в этот момент необходимо решить, какое из зачитываемых определений настоящее, и записать его номер на пустом листке, не забыв указать угадываемое слово и свое название. Команда не может указать в качестве ответа свое определение. После небольшой паузы ведущий может зачитать определения ещё раз.

Подсчет очков

Помощник ведущего (или сам ведущий) сверяет карточки ответов команд с карточками их определений и выдает баллы по следующему принципу:

Если команда угадала *оригинальное* определение — ей начисляется 3 балла. Если определение какой-либо команды было выбрано любой другой командой — команда, написавшая определение, получает 1 балл.

Раунд считается завершенным. Ведущий выдает новые карточки со словами, и весь цикл повторяется.

Завершение игры

Игра завершается, когда все напечатанные слова отыграны или когда команды устали. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.