

## ПРАВИЛА ИГРЫ



### ШЛЯПА

"Шляпа" - это игра для большой хорошей компании, в которую играют все вместе. Каждый из игроков по очереди пытается объяснить, показать или нарисовать какое-то слово, а все остальные стараются это слово угадать. Те, кому это удалось, а также игрок, объяснявший слово, получают победные очки. Бывает, что объяснить надо сразу несколько слов, причем время всегда всегда ограничено. Более того, игрок может сократить отведенное ему время или усложнить свою задачу каким-то другим способом и тогда он получит больше очков. Новые слова игроки достают из Шляпы. Количество вариантов огромно. Участники игры сами выбирают, чем наполнить Шляпу - меняя сложность слов, тематику, язык. В Шляпе каждый раз могут оказаться новые, неизвестные игрокам слова, а при желании Вы можете даже сами придумывать слова для игры в "Шляпу".

#### Подготовка к игре

Разберите на отдельные колоды карточки: "Шляпа", "Объяснить", "Нарисовать" и "Показать". Перемешайте каждую колоду отдельно и разместите их на столе "рубашкой" вверх. Карточки "+1/+5" сложите надписью "+1" вверх в центре стола - так, чтобы всем игрокам было удобно их брать. Рядом положите карточки "-1/-3".

*Игры со словами - буриме, ребусы, шарады - были популярнейшим салонным развлечением XIX века. Считается, что они возникли еще в эпоху античности. В наше время такие игры можно увидеть даже по телевизору. Это по-прежнему одно из лучших развлечений в приятной компании.*

Подготовьте часы с секундной стрелкой или секундомер, а также чистую бумагу и ручку.

В качестве секундомера можно использовать мобильный телефон или КПК.

Потребуется еще какая-то емкость, откуда игроки будут доставать листки со словами, лучше всего для этой цели подойдет чья-нибудь шляпа. Но это может быть любой головной убор или, например, мешочек, пакет. Сложите в Шляпу листки со словами, которые будете использовать (см. далее в правилах раздел "Слова"). Игрокам не следует смотреть, какие слова попадают в Шляпу.

#### Комплектация набора:

- Карточки "Шляпа" - 24 шт.
- Карточки с Дополнительными условиями:
  - "Объяснить" - 8 шт.
  - "Нарисовать" - 8 шт.
  - "Показать" - 8 шт.
- Незаполненные карточки - 3 шт.
- Карточки "+1/+5" - 24 шт.
- Карточки "-1/-3" - 8 шт.
- Кубик
- Таблица времени
- Наборы со словами - 4 шт.

#### Игра

Игру начинает владелец Шляпы. Если такого нет или их несколько, то право первого хода определяется жребием. Этот игрок открывает верхнюю карту с колоды "Шляпа". На карте указан способ и количество разыгрываемых слов. В зависимости от указанного способа игрок должен объяснить, нарисовать или показать эти слова. Остальные участники игры должны эти слова угадать.

**Объясняя**, игрок не может называть слово, которое он объясняет, однокоренные слова (к слову или его частям), это же слово в переводе на другой язык. Также нельзя что-либо писать, рисовать, показывать жестами.

**Рисуя**, игрок не может говорить или показывать что-либо. Нельзя писать буквы и цифры (включая римские). Допускается указывать рукой на участника игры, высказывающего правильные версии относительно угадываемого слова, и кивать.

*Рисуя и особенно показывая какое-то слово, Вы можете воспользоваться известным приемом: изображать либо сам предмет, либо действия с ним. В принципе, можно заранее договориться о том, как игрок будет обозначать тот или иной способ, а также о других общих элементах: абстрактное-конкретное, природа-люди, часть слова, первая буква и т.д.*

**Показывая**, нельзя говорить, а можно только изображать слова пантомимой. Нельзя также писать в воздухе буквы и цифры, но можно показывать счет на пальцах.



На каждой карточке "Шляпа" указывается время, за которое необходимо разыграть (объяснить, показать или нарисовать) соответствующее количество слов. Время всегда засекает игрок, сидящий справа от разыгрывающего карточку.

Игрок может сам усложнить себе разыгрывание слов и по-

лучить за это больше очков:

- можно сократить время, для этого нужно бросить кубик и обратиться к специальной таблице, входящей в состав набора игры. Ограничение по времени для разыгрывания слов будет зависеть от результата броска, способа и количества слов;

- можно потянуть верхнюю карту из колоды Дополнительных условий, соответствующей способу, которым разыгрываются слова. Янется только одна карточка. Взяв Дополнительное условие, игрок должен будет разыгрывать все слова с учетом правила, указанного во взятой карточке.

Игрок сам решает, какое усложнение использовать и что делать сначала: бросать кубик или тянуть карточку. Можно использовать только одно или сразу оба усложнения.

Когда игрок определился со способом, количеством слов, временем и дополнительными условиями - он тянет из Шляпы первое слово. С этого момента засекается время. Если должно разыгрываться несколько слов, можно сразу взять из Шляпы слова в нужном количестве, но игрок не должен смотреть их сразу, а только по очереди, по мере их объяснения. Конечно, еще невысказанные слова нельзя показывать другим участникам игры.

Когда кто-то из участников игры правильно угадывает слово, объяснявший игрок сообщает об этом и указывает на угадавшего игрока. Затем он сразу же берет новое слово и продолжает объяснения. Игрок, угадавший слово, забирает из центра стола одну карточку "+1" и кладет ее перед собой. Бывает, что несколько игроков одновременно называют правильное слово - в этом случае каждый из них берет карточку "+1".

Когда время, отведенное игроку на разыгрывание его слов, заканчивается, или все слова угаданы, происходит подсчет очков. Следующим карту "Шляпа" вскрывает игрок, сидящий слева.

#### Победные очки

Игрок, успешно разыгравший хотя бы одно слово, оставляет себе вскрытую карточку "Шляпа". Обратите внимание, что в правом верхнем углу этой карточки указано "+2" - это количество получаемых игроком победных очков.

	1	2	3	4	5	6
<b>ПОКАЗЫВАТЬ</b>	0:20	0:30	0:40	0:50	1:00	1:10
<b>НАРИСОВАТЬ</b>	0:30	0:40	0:50	1:00	1:10	1:20
<b>ОБЪЯСНИТЬ</b>	0:40	0:50	1:00	1:10	1:20	1:30
<b>ПОКАЗЫВАТЬ</b>	0:20	0:30	0:40	0:50	1:00	1:10
<b>НАРИСОВАТЬ</b>	0:30	0:40	0:50	1:00	1:10	1:20
<b>ОБЪЯСНИТЬ</b>	0:40	0:50	1:00	1:10	1:20	1:30
<b>ПОКАЗЫВАТЬ</b>	0:20	0:30	0:40	0:50	1:00	1:10
<b>НАРИСОВАТЬ</b>	0:30	0:40	0:50	1:00	1:10	1:20
<b>ОБЪЯСНИТЬ</b>	0:40	0:50	1:00	1:10	1:20	1:30

Если игрок бросал кубик, уменьшая себе время на отыгрывание слов, и при этом успел вовремя объяснить все слова, - он дополнительно берет карточку "+1". Причем если на кубике выпало "1" или "2" - он берет две карточки "+1".

Если игрок брал карточку Дополнительных условий и смог успешно разыграть все слова, он оставляет эту карточку себе, получая столько очков, сколько указано на ней в правом верхнем углу.

Игрок, который не смог разыграть ни одно слово, берет себе карточку "-1" и возвращает вниз колоды карту "Шляпа" и карту Дополнительных условий, если он ее брал. Слово, которое пытался объяснить игрок, называется и откладывается отдельно. Если игрок взял из Шляпы несколько слов, несыгранные слова возвращаются в Шляпу.

Если игрок успел разыграть только часть слов за отведенное время, он также берет карточку "-1" и возвращает вниз соответствующей колоды карточку Дополнительных условий, но карточку "Шляпа" он оставляет себе. Слово, которое он начал объяснять, но не успел, называется и откладывается отдельно.

Также игрок получает карточку "-1" если, разыгрывая свои слова, он тем или иным образом нарушил общие правила или ограничения, описанные в карточке Дополнительных условий, например, говорил что-либо, когда должен был только показывать. За каждое слово игрок может получить только одну карточку "-1", независимо от количества нарушений. Однако если он назвал разыгрываемое слово до того, как оно было угадано, считается, что он вообще не смог разыграть карту "Шляпа".

Если в процессе игры заканчиваются карточки "+1" или "-1", игроки просто переворачивают некоторые из своих карточек, обозначая, что ими получено уже "+5" или "-3" очка, а высвободившиеся карточки "+1" и "-1" возвращаются на стол.



#### Завершение игры и определение победителя

Игра заканчивается, когда закончились карточки "Шляпа" или слова в Шляпе. Все игроки суммируют полученные ими очки за карточки "Шляпа", карты Дополнительных условий и карточки "+1", и уменьшают результат на количество карточек "-1". Игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем.

#### Командная игра (6+ игроков)

Если в игре участвует более пяти человек, мы рекомендуем играть двумя командами (если игроков больше 11 - тремя командами). Команды разыгрывают карточки "Шляпа" по очереди. Как обычно, один игрок объясняет, рисует или показывает слова, а другие члены его команды пытаются эти слова угадать. Вторая команда в отгадывании участия не принимает, но именно она следит за временем и за соблюдением правил. Внутри команды игроки, разыгрывающие карточку "Шляпа", постоянно меняются, очередность определяет сама команда.

При командной игре игроки, угадавшие слова, не получают карточки "+1". Учитываются только очки, полученные командой за карточки "Шляпа", дополнительные условия и за уменьшение времени. Побеждает команда, набравшая больше очков.

#### Слова

Главная особенность игры "Шляпа" - неограниченные возможности в использовании слов. Только от Вас зависит, какие слова попадут в Шляпу, и что будут угадывать в Вашей компании. Количество вариантов огромно, ибо словарь русского языка насчитывает 120 000

различных слов, а можно еще угадывать слова на иностранных языках.

В состав игры входит несколько наборов слов, различающихся по сложности. Они запечатаны, чтобы никто, включая владельца, не смог посмотреть их до начала игры. Перед началом партии Вам нужно будет, вооружившись ножницами, порезать набор слов непосредственно в Шляпу, не вскрывая его. Причем Вы можете варьировать сложность попадающих в Шляпу слов - наборы различаются цветом бумаги: белая - простые слова; зеленая - сложные (часто это абстрактные понятия или научные термины); розовая - словосочетания.

Отдельно можно приобрести запечатанные подобным же образом наборы слов разной сложности и различной тематики (история, фэнтези, биология, кухня, эзотерика, знаменитости, литература и т.д.) а также наборы с иностранными словами. Каждый такой набор имеет порядковый номер, на нем указана тема, сложность слов и язык. Таким образом, вы всегда сможете использовать в игре совершенно новые слова.

*В придумывании слов для игры в "Шляпу" может участвовать вся компания. Каждый должен будет придумать и записать на отдельных листках бумаги по пять слов. Нужно подписать свои листки. Затем все листки перемешиваются и кладутся в Шляпу. Начиная объяснять слово, игрок называет его автора, и тот не участвует в отгадывании.*

Вы можете бесплатно скачать и распечатать листы со словами для игры "Шляпа" с нашего сайта [www.rightgames.ru](http://www.rightgames.ru).

Также Вы можете сами придумать слова и словосочетания для игры - достаточно будет написать их на кусочках бумаги и положить в Шляпу.

#### Дополнительные правила

Играя в "Шляпу" в своей компании, Вы можете сами вводить новые правила, упрощая или усложняя игру. В набор специально включены пустые карточки Дополнительных условий, которые Вы можете заполнить по своему желанию. Также мы хотели бы предложить Вам несколько вариантов для изменения правил:

- не использовать ограничение по времени (значительно упрощит игру, но сделает ее менее динамичной и интересной);
- игрок может по своему желанию изменить способ разыгрывания слова, например, "рисовать", а не "показывать". Но за то же время он должен будет разыграть на одно слово больше (это должно понравиться тем, кому по душе только один из способов отыгрывания слов);
- игрок, вскрыв карточку "Шляпа", может передать ее другому игроку, который не может отказаться и должен будет сам отыгрывать слова требуемым способом. Следующим карточку "Шляпа" будет тянуть по-прежнему игрок, сидящий слева от вскрывшего предыдущую карту;
- игрок может, не бросая кубик, ограничить свое время так, как если бы на кубике выпало "2" и получить две карточки "+1", если уложится в это время;
- игроки могут тянуть несколько карточек Дополнительных условий, возвращая вниз колоды повторяющиеся карты. В случае успеха они получают очки за все используемые карточки;
- игрок получает дополнительную карточку "+1" за каждое успешно отыгранное им сложное слово (зеленая бумажка) и две карточки "+1" за каждое словосочетание (розовая бумажка).
- когда команда не угадала какое-то слово, другая команда может предложить свой вариант ответа. Назвать можно только одно слово (словосочетание). Если слово названо верно, команда получает карточку "+1", при этом считается, что команда, разыгрывающая слово, его объяснить не смогла.

Текст правил и оформление игры: (с) С. Мачин, 2010 г.

Благодарности за помощь в работе над игрой: А. Глазковой, Д. Кнорре, Л. Мачиной, А. Миронову, А. Пахомову, Е. Петрову, Л. Смирновой, И. Туловскому, В. Тяжелыникоу, Д. Шахматову, О. Шахматовой.