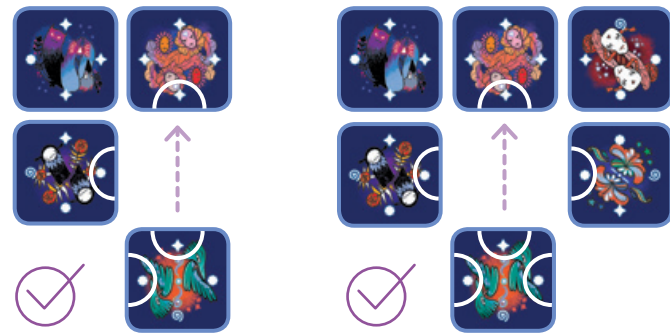
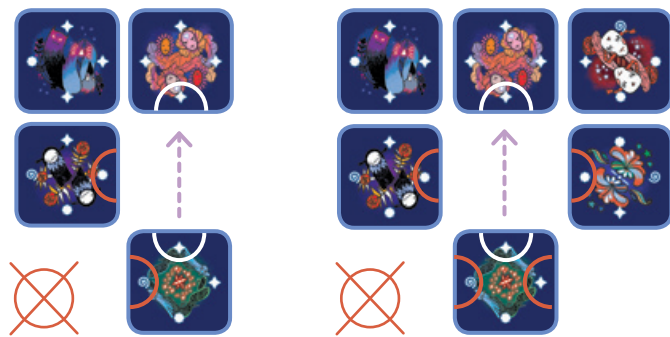


ВНИМАНИЕ!

Положить на клетку поля карточку можно, только если символы на ней со всех сторон сочетаются с символами соседних карточек. Вот так можно:



А так не получится:



НАЧИСЛЕНИЕ БАЛЛОВ

Если игрок выкладывает на поле карточку, у которой совпадает один символ, то после выполнения задания он сделает один шаг. Если же игрок выкладывает на поле карточку так, что совпадает сразу несколько символов, то после выполнения задания он получает дополнительные баллы.

Если у вас:

- совпал один символ, то вы и правильно ответивший игрок переставляете свои фишки на дорожке подсчета очков на одну ячейку вперед;

- совпали два символа, то вы переставляете свою фишку на две ячейки вперед, а ваш правильно ответивший соперник — на одну;
- совпали три символа, то вы переставляете свою фишку на три ячейки вперед, а ваш правильно ответивший соперник — на одну;
- совпали четыре символа, то вы переставляете свою фишку на четыре ячейки вперед, а ваш правильно ответивший соперник — на одну.



На некоторых клетках поля есть обозначение **+1**. Выкладывая квадратную карточку на такую клетку, игрок получает дополнительный балл после успешного выполнения задания. Он может переставить свою фишку на ячейку вперед, но только если дополнительно вытянет из колоды карту с вопросом и ответит на него. Все остальные действия совершаются как обычно.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в одном из двух случаев:

- все клетки игрового поля заполнены квадратными карточками. Победителем считается тот игрок, который набрал больше всего баллов на дорожке очков;
- один из игроков достиг последней клетки на дорожке подсчета очков. В этом случае он становится победителем. Кажется, этому члену вашей команды лучше всего удается распознавать эмоции других!



Сыграв в эту игру несколько раз, вы наверняка заметите, что загадываемые эмоции становятся все более сложными, а воспоминания — яркими. Вы сами регулируете ход игры: стремясь продвинуться вперед, можно каждый свой ход присуждать кому-то баллы, но интереснее все же награждать очками только авторов действительно удачных ответов. Мы посчитаем, что наша задумка удалась, если через какое-то время вы с вашими близкими отбросите стеснение и будете открыто выражать свои эмоции, подбадривая и дополняя друг друга!

Желаем вам взаимного интереса и понимания!

Муриады

правила игры

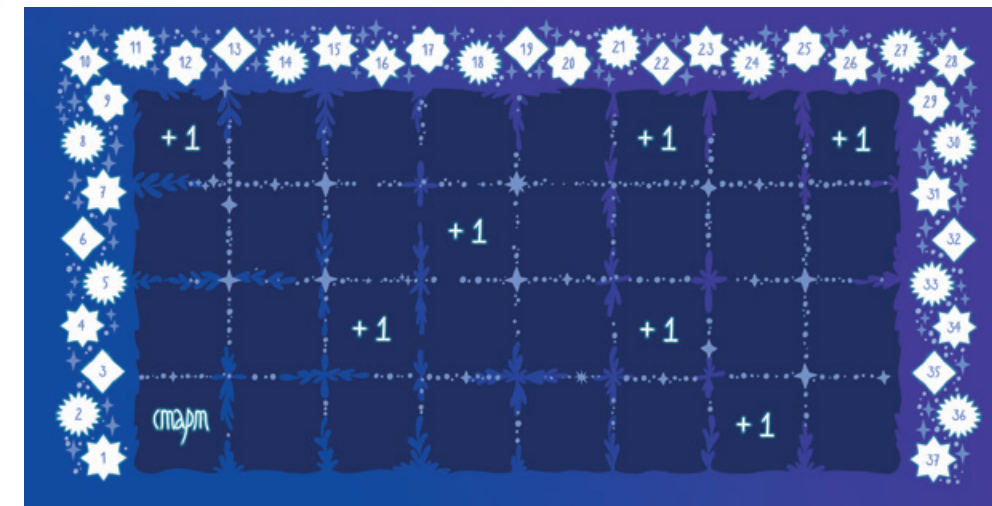
СОСТАВ ИГРЫ



80 квадратных карточек с символами



7 фишек



Поле для выкладывания карточек с символами и составления панно

40 карт с вопросами

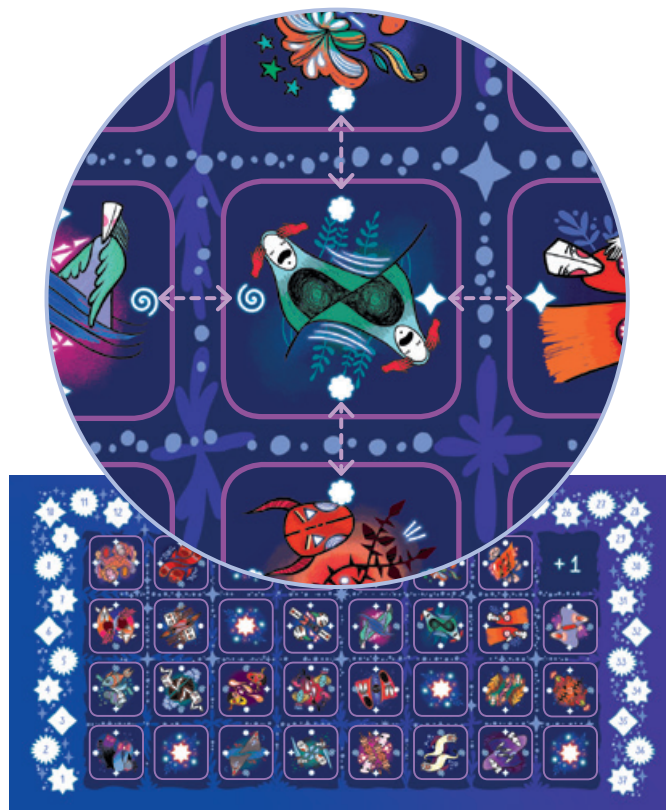


ЦЕЛЬ ИГРЫ

Наберите как можно больше баллов, заполняя игровое поле квадратными карточками и выполняя разнообразные задания. Проявите чуткость и проницательность, угадывая чужие эмоции, распознавая чувства, делясь своими воспоминаниями и наблюдениями.

Вы будете по очереди доставать квадратные карточки с рисунками из коробки и класть их на поле в соответствии с символами, как показано на рисунке ниже.

При этом каждый игрок будет стремиться заработать как можно больше баллов и и как можно быстрее продвигаться по дорожке со звездами.



ПОДГОТОВКА

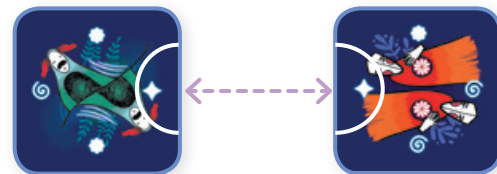
Разложите поле так, чтобы всем игрокам было удобно выкладывать на него карточки с символами. Карточки выдавите из картонной основы и оставьте в коробке, а коробку поместите возле поля. С другой стороны от поля положите карты с вопросами рубашкой вверх. Пусть каждый игрок выберет себе фишку и поставит ее на звездочку с номером 1.



А теперь достаньте из коробки одну квадратную карточку и выложите ее на поле, на клетку «Старт». Можно начинать!


ПОРЯДОК ХОДА

Первый игрок (пусть это будет самый младший или самый смелый из вас) достанет квадратную карточку из коробки и проверит, может ли он положить ее рядом с уже лежащей на поле карточкой. Для этого нужно, чтобы рядом оказались два одинаковых символа. Вот так:



Совпавший символ подскажет, что вам нужно сделать. Если совпадает два или более символов, выберите один символ по своему усмотрению и выполняйте соответствующее ему задание. Если задание выполнено успешно, посмотрите на странице 4, как начисляются баллы.

ЗАДАНИЯ


1  Если у карточек совпал этот символ — выполняйте задание «ЭМОЦИЯ»

Посмотрите рисунок на карточке. Какую эмоцию (душевное состояние, чувство) он у вас вызывает? Почувствуйте и запомните свою эмоцию, но не называйте ее вслух (можете записать на листочек). А теперь другие игроки по кругу (начиная с игрока слева от вас и по часовой стрелке) назовут по одной своей эмоции, с которой у них ассоциируется рисунок. Если ваша эмоция названа, то задание выполнено. Если эмоция не совпала, но очень похожа на вашу, проголосуйте все вместе, можно ли зачесть ответ.



Например: вы посмотрели на эту карту и загадали печаль, а один из игроков назвал грусть. Тогда все игроки за столом решают, делаете ли вы вдвоем шаг (подробнее о начислении баллов читайте в одноименном разделе на странице 4). Эмоции печали и грусти схожи:

в таком случае можно смело двигаться вперед. Если третий игрок назвал тоску, а четвертый — скуку, то из трех подходящих вариантов самую похожую эмоцию выбирает загадывавший. Если один из игроков точно угадал эмоцию, круг можно закончить досрочно.


2  Если у карточек совпал этот символ — выполняйте задание «АССОЦИАЦИЯ»

После того как вы выложили квадратную карточку на поле, другие игроки недолго изучают ее и затем пытаются ответить на вопрос: что общего у этой карточки с вами? Может быть, объект на ней чем-то похож на вас или цвета, настроение, линии чем-то напоминают вас?



Игроки по очереди объясняют свою ассоциацию. Например, Аня вытянула эту карту. Маша говорит: «Мне кажется, птица на этой карточке похожа на Аню, потому что Аня такая же мечтательная». А Коля предлагает такой вариант: «Я вижу здесь облако, а Аня любит летать на самолете».

Аня не считает себя мечтательной, а вот самолеты действительно очень любит, поэтому ассоциация Коли ей нравится больше. Если ни одна ассоциация не оказалась близка Ане, задание считается невыполненным, и за него никто не получит баллы.

3  Если у карточек совпал этот символ — выполняйте задание «ИСТОРИЯ»

Выложив карточку, изучите ее: о каком событии из вашей жизни напоминает вам рисунок? Расскажите о нем игрокам за столом, но упустите одну важную для истории деталь. Остальные должны догадаться, о чем вы умолчали. В спорных случаях принимайте решение о том, засчитывать ответ или нет, общим голосованием.



Пример: перед вами вот эта карта. Вы думаете: «Кажется, она похожа на картину Эдварда Мунка „Крик“» — и говорите: «Когда-то я ходила на занятия в художественную студию. Однажды нам предложили нарисовать копию картины

известного мастера. Мне кажется, что изображение на карточке чем-то напоминает сюжет его картины. Как вы думаете, о картине какого художника речь?» Тот, кто ответит «Мунк», побеждает, и задание считается выполненным.

4 Что, если на вытянутой вами карточке нет ни одного символа, который подходит к символу на поле? Тогда переворачивайте карточку рубашкой вверх, выкладывайте ее на любую клетку поля рядом с уже лежащей — и **ТЯНИТЕ КАРТУ С ВОПРОСОМ!** Ваш ответ засчитывается за ход, но баллы никто из игроков не получает.

После того как игрок выполнил задание, ход заканчивается. Следующим ходит игрок слева от него. Он также берет квадратную карточку, выкладывает ее на поле и выполняет указанное действие. Так игра продолжается по кругу по часовой стрелке.

Вспомни, отчего у тебя на этой неделе было хорошее настроение.