



**Неважливо, як називається те, що ви пояснюєте і шукаєте.
Важливо, як це виглядає і де заховано!**

ЯК ГРАТИ В «ТУБУ»

1. Перед кожним гравцем лежить поле. Фрагменти цієї картини загадані на картках.

2. Гравці по черзі беруть картки з завданнями і пояснюють іншим, що там загадане, тим або іншим способом.

3. Той, хто пояснює, кидає кубик і бере картку. Який саме фрагмент потрібно пояснити і яким способом, залежить від того, що випало на кубику.

4. Всі інші гравці повинні зрозуміти, що мається на увазі, і знайти цей фрагмент на зображенні.

5. Знайшли відповідь? Тоді хапайте швидше дерев'яну тубу! Тільки з нею гравець може показати на зображені свою відповідь.

6. Якщо відповідь правильна, той хто відгадав, йде вперед за годинниковою стрілкою на 1 клітину. Якщо відповідь неправильна, фішка гравця йде назад.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Роздайте ігрові поля

Виберіть поле, на якому будете грати прямо зараз. Наприклад, поле №1. Роздайте екземпляри цього поля - по одному на двох-трьох гравців. Решту полів сховайте.

2. Візьміть карти із завданнями

Візьміть 10 карт, які відносяться до обраного поля. Назва і номер поля вказані на сорочках карт. Покладіть їх в центр столу сорочкою вгору. Решту карт приберіть в коробку.

3. Установіть ТУБУ

Поставте в центр дерев'яний циліндр так, щоб кожен гравець міг до нього швидко дістати.

4. Виберіть фініш

Варіант 1. Встановіть фініш на будь-якій цифрі бігової доріжки. Виграє той, хто перший добереться до заданої позначки.

Варіант 2. Встановіть час партії – наприклад 30 хвилин. Хто за відведений час втече далі за всіх, той і переможе.



5. Вперед!

Поставте фішки на бігову доріжку - на фігуру «1».

Виберіть самі хто буде ходити першим, кидати кубик і тягнути картку з завданням.

ПРАВИЛА ГРИ

Ваш хід: вибір завдання

Киньте кубик, візьміть картку. Знайдіть на картці завдання, яке відповідає числу, що випало на кубику.

* Якщо це завдання вже зустрічалося раніше, не міняйте карту, а візьміть наступне завдання з цієї ж карти і виконайте його вказаним на карті способом.

Способи пояснення

• Бліц

Нічого говорити не потрібно. пояснюючий кладе карту на стіл, інші гравці шукають вказаний фрагмент на швидкість.

• Малюнок

Пояснюючий повинен намалювати загадане. Не можна писати букви і цифри.

• Жести

Покажіть жестами загаданий фрагмент. Можна використовувати підручні предмети, але не можна видавати звуки.

• Очевидець

Всі гравці приирають поля і дістають олівці. Той, хто витягнув карту, пояснює словами і жестами, що саме намальовано на картці, а інші гравці малюють з його слів. За його командою гравці відкривають поля. Їх завдання знайти загаданий об'єкт на полі, орієнтуючись на свої малюнки.

• Туба

Загаданий фрагмент слід пояснити словами. При цьому не можна вимовляти іменники, крім «ТУБА» (якщо предмет неживий) або «істота» (одушевляти). Не можна описувати за допомогою спільнокореневих слів (наприклад, «двері» пояснювати «дверна штука»).

*За кожне вживання іменника гравець відсувається на одну кілтинку назад. Пояснення слід продовжити.

• Так/ні

Гравці дивляться на ігрове поле і задають питання, той хто пояснює відповідає тільки «ТАК» або «НІ».

ВАЖЛИВО:

- . Пояснюючому забороняється підглядати на ігрове поле і з'ясовувати, як виглядає те, що він пояснює. Можна користуватися тільки карткою із завданням. Виняток -завдання «Бліц».
- . Не можна показувати картку іншим гравцям.

Успіх і невдачі того, хто пояснює

Якщо гравець, що пояснює, успішно впорався із завданням (фрагмент відгаданий) то його фішка стойть на місці.

Гравець, що пояснював, штрафується (його фішка йде на 1 крок назад) в наступних випадках:

1. В ході його пояснення запропоновано більше 3 неправильних відповідей. Відгадування може бути продовжено.
2. Гравці, що відгадують, здалися після 2 неправильних відповідей.

Правила відгадування і хапання ТУБИ

Гравець, що відгадує, може пропонувати варіанти відповіді, гравець повинен просто ткнути пальцем в картинку або назвати вголос координати клітини.

У гравця, що схопив ТУБУ, є не більше 3 секунд на те, щоб показати правильну відповідь. В іншому випадку фішка гравця йде на 1 клітку назад і відгадування триває.

Якщо відповідь не вірна:

- ТУБА повертається на місце,
- той, хто помилився, відсуває свою фішку назад (проти годинникової стрілки),
- відгадування триває.

*Гравець, який припустився помилки, має право пропонувати нові варіанти.

Гравець, який допустив три помилки, перестає відгадувати до наступного завдання.

ГРА КОМАНДАМИ

(тестовий режим)

Якщо зібралося більше 7 осіб, спробуйте грати командами.



З таймером.

Розбийтесь на 2 команди. Гравці пояснюють загадане своїй команді. На пошук відгадки може бути відведено 1-1,5 хвилини. Використовуйте таймер в вашому смартфоні. Якщо команда встигла назвати правильну відповідь, її фішка йде вперед. Якщо ні - стойть на місці. Поки одна команда відгадує слово, друга не може розглядати ігрове поле.



Бій за тубу

Один гравець пояснює, але відгадувати і хапати тубу можуть гравці обох команд.

Помилки та удачі окремих гравців зараховуються як результат відповідної команди.

СІТКА КООРДИНАТ



На кожному полі є сітка координат: літери по горизонталі, цифри по вертикалі. Координати знадобляться, щоб точно встановити, де знаходиться правильна відповідь. Знайдіть перетин стовпця (букви) і рядка (цифри). У цій клітці - те, що ви шукали!



5F

Як продовжити життя ігрового поля

На кожному полі заховано 60 завдань. Цього вистачить приблизно на 3 партії або на 2-3 годин гри без зупинки.

Рекомендується міняти ігрові поля кожні 60 хвилин або після виконання 20 - 30 завдань і повернутися до них не раніше, ніж ви відгадаєте всі інші поля.

ПІДКАЗКИ

Показуйте на пальцях або за допомогою умовних знаків, скільки слів ви пояснюєте і що це за слова.