

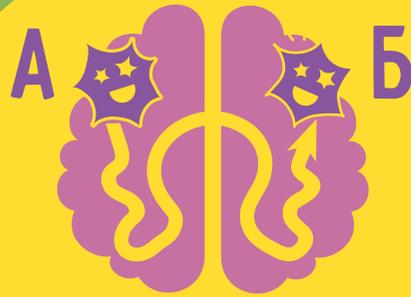


# ХМУРАЯ КСЮ

МНЕ СЕЙЧАС СМЕЯТЬСЯ  
ИЛИ ПЛАКАТЬ?!

Доставьте  
извилинам Ксю  
удовольствие юмором

# №1 ПОДГОТОВКА



КСЮ РАССМЕЁТСЯ, КОГДА ИМПУЛЬС ОТ НЕЙРОНА А ДОЙДЁТ ДО НЕЙРОНА Б РАНЬШЕ ИМПУЛЬСА ХМУРЫХ ЩЕЙ.

## КОНКРЕТНЕЕ:



- Вытяните карту загадки.
- Загадайте Ведущему игроку **предмет**, **героя** или **локацию**. Выбор зависит от положения фишки на поле.
- В течение минуты всей командой помогайте ему разгадать слово, используя шуточные намёки и сравнения.
- Важно, чтобы игрок догадался, чем он является, в течение минуты, но не после твоей фразы. Тогда ты заработаешь больше очков.

## ПРИМЕР:



Если ты падаешь, то недалеко.

Яблоко

Твой любимый певец Антонов.

На алфавитной таблице либо якорь, либо ты.

Ты не Iron Man, но железа в тебе много.

1. Выберите импульсы, установите их на стартовый нейрон.



2. Чёрный импульс Хмурых Щей поставьте рядом с остальными.



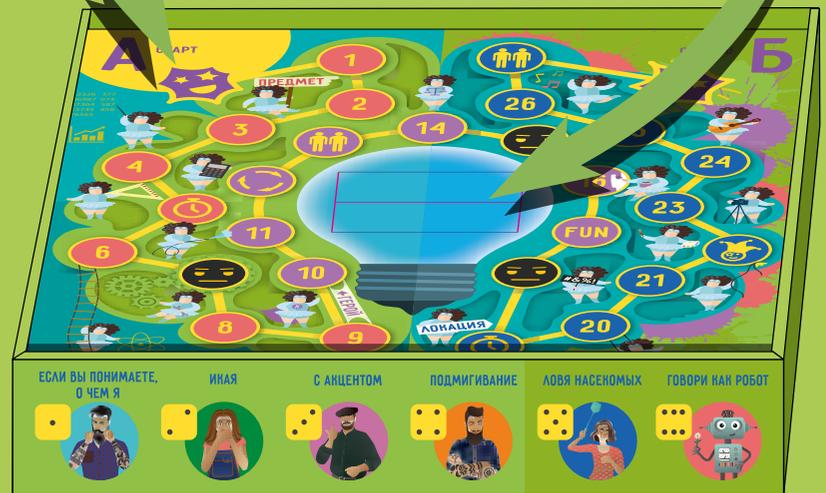
3. Возьмите по 5 жетонов шуткотоплива своего цвета.



4. Карты загадок вставьте в ячейку на поле.



5. Подготовьте таймер или воспользуйтесь qr-cod



Здесь загадывайте

**предмет**

**1-9**

**героя**

**10-18**

**локацию**

**19-27**

## №2 КАК ИГРАТЬ

Определите Ведущего игрока броском кубика.

Ему первому загадывайте слово. Далее Ведущим называем игрока, которому загадывают или который выполняет определённый формат.

### ХОД РАУНДА

1. Ведущий игрок закрывает глаза и уши.
2. Команда вытягивает карточку загадки. Игроки, следуя ассоциациям, договариваются о загаданном слове.
3. За минуту объясните Ведущему игроку, что или кто он такое или где он.
4. Намёки давайте без очереди, шутите издалека, стройте интересные ассоциации.
5. За каждый намёк выкладываете один жетон шуткотоплива перед собой.
6. Ведущий произносит версии после любого намёка.
7. По окончании минуты продолжайте давать подсказки, пока игрок не догадается.

## НАЧИНАЙТЕ ИГРАТЬ,

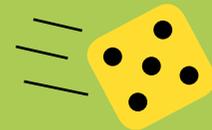
с остальным разберётесь по ходу, заглядывая в правила. Или посмотрите видеопомощника. Лёша с Ромой очень просили.



## №3 ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

### УГАДАЛ ЗА МИНУТУ

Ведущий кидает кубик и двигает фишку на выпавшее количество очков.



Если фишка не попала на особенную ячейку, его ход закончен.

Фишка игрока, после которого Ведущий угадал, стоит на месте.



**+1** **+2** Остальные игроки, давшие намёки в раунде, сдвигают фишки на использованное количество жетонов шуткотоплива.

Игроки, не давшие намёка, идут на 1 шаг назад.

### НЕ УГАДАЛ ЗА МИНУТУ

Все стоят на месте. Ведущий кидает кубик за Хмурые Щи.



**Хмурые ЩИ ходят, если**

1. Фишка любого игрока попала на ячейку ХЩ.
2. Слово не разгадано в течение минуты.
3. Участник не справился с особым форматом за отведённое время.



## №4 ПОБЕДА КОМАНДЫ

Импульс любого участника достигнет нейрона **Б** раньше ХЩ.



# ОСОБЫЕ ЯЧЕЙКИ НА ПОЛЕ



## 0. ХМУРЫЕ ШИ

Первый игрок в раунде, попавший на эту локацию, броском кубика определяет, с какой особенностью игроки будут давать намёки в следующем раунде. Задания изображены на борту коробки.

Распространяется только на форматы: Что? Кто? Где?



## 1. ЗАДАНИЯ ПО КРУГУ НА ВЫБЫВАНИЕ

Формат выполняет вся команда.



## 2. УСПЕЙ ЗА МИНУТУ

Ведущий, выполнив формат, получает право дополнительного броска кубика.



## 3. FUN

Выполняйте задание коллективно, держа зрительный контакт. После выполнения все кидают кубик и сдвигают фишки.



## СПИСОК ДЕЙСТВИЙ ДЛЯ ФОРМАТА «10 ДЕЙСТВИЙ»

А

- 1 взобраться на Эверест
- 2 высосать кровь комару
- 3 поднять КПД компании
- 4 сняться в кино
- 5 поесть бесплатно
- 6 вариант от команды
- 7 стать порнозвездой
- 8 выпросить политическое убежище
- 9 забеременеть
- 10 не опьянеть
- 11 запомнить пароли
- 12 отчихвостить полицейского
- 13 отстирать пятно кофе
- 14 обезоружить террориста
- 15 переехать в Швейцарию
- 16 выжить в берлоге с медведем
- 17 нести околесицу избирателям
- 18 разбить айфон

Б

- вернуть Аляску
- скинуть вес
- приготовить омлет
- заработать 1 000 000\$
- сесть на шпагат
- поменять карданный вал
- дожить до ста лет
- стать невидимым
- искупаться
- выйти с деньгами из казино
- не выдать тайну
- выспаться на улице
- вытереть сопли
- выйти на контакт с инопланетянами
- подпрыгнуть в обморок
- свой вариант



## 4. ТРАБЛЕЙКЕР

Попав на эту ячейку, участник играет за Хмурые Ши один раунд. Его задача давать неверные намёки и нести всякий вздор. Если Ведущий не отгадает слово за минуту, Траблмейкер получает право броска кубика.



## 5. ПАРНЫЕ ФОРМАТЫ

Выполняйте задание в паре. Справившись, оба кидайте кубик.\* При проигрыше два раза кидают за ХЩ.

\*После их выполнения фишка Ведущего может снова попасть на особую ячейку. Тогда он выполняет ещё один формат.

### Телепат

Сигналом для задания следующего вопроса служит фраза от дуэта «Пожалуйста... следующий... вопрос...», произносимая по одному слову.



### Рифмоплёт-батл

Победитель кидает кубик.

### Эмоции

Ситуации для скетчей с эмоциями.

- Вы расплатились с таксистом... (мокрой тряпкой, пенделем)
- Продюсер и начинающая актриса
- Парикмахер сделал вам причёску в виде...
- На кассе супермаркета продавщица попросила вас...
- Президент наградил вас орденом за...
- Предложение руки и сердца
- Полицейский спутал вас с...
- Палач и приговорённый
- Стоматолог и зуб
- Два боксёра
- Фанат и звезда
- Заяц и волк
- Кот и тапок
- Свой вариант



# ФИНАЛЬНЫЙ БЛИЦ

Команда выбирает букву победителю. Возьмите карты загадок. Назовите 10 картинок словами на эту букву за минуту. Успели? Вы король юмора.

## Волшебный мешок

## ЦЕЛИ



	А	Б	В
1	устроить скандал из-за ревности	сбежать с острова	
2	выпустить свою коллекцию моды	посвятить в свою религию	
3	сохранить брак	отрыть клад	разбогатеть
4	победить на выборах президента	стать президентом Америки	отвергнуть предложения бывшей
5	не узнать старого друга	выбить из должника долг	снять видеоролик
6	заставить всех проснуться	поднять в бой солдат	доставить опасный груз
7	заказать блюдо на дом	посадить самолёт	найти дорогу к дому
8	выиграть формулу один	понимать животных или...	слетать на луну
9	разоблачить роман на стороне	раскрутить звезду	приготовить магическое зелье
10	накачать мышцы	принять роды	найти цель
11	влюбить в себя...	взять автограф	продать...
12	перейти границу	разоблачить	спасти...
13	познакомиться по телефону	сочинить песню	освободиться от...
14	разрешить смертную казнь	приготовить слона	переехать в... (Сочи)
15	скрыть следы преступления	версия от команды	заключить контракт с...
16	отработать приём карате	устроиться в полицию	улететь в космос

# ЗАГАДКИ<sup>2</sup>

Используйте ассоциации при выборе локации, героя или предмета. Через добавление предлогов и вопросов «Какой?», «Какая?» делайте локацию интереснее и сложнее для отгадывания.



Договоритесь о количестве слов в загадке.



Берите особенности какого-нибудь героя и добавляйте их своему.



## КАК ДАВАТЬ НАМЁКИ СМЕШНО?

Например, загадали холодильник

1. Помещайте предмет в непривычный контекст.

«Жаль было бы переть тебя на МКС и узнать, что у тебя евросеточка»

2. Повышайте абсурдность ситуации.

«Я могу кое-что вынуть — и ты потечёшь»

3. Сравнивайте предметы и находите в них общее.

«И в тебе, и в корове есть молоко»

4. Каламбурьте через созвучия и крылатые фразы.

«Ты — снегонакопильник», «Волка ноги кормят, а меня — ты»

5. Выворачивайте ситуацию наизнанку.

«Нравится мне палитра твоей расцветки: все 60 оттенков белого»

6. Добивайте шутки других участников.

«...Но только я тебя держу за дверь, а не ты меня»



Подписывайтесь на Instagram издательства iplaynow. Публикуем акции, конкурсы и новые игры.