

Симпсоны в гостях у Аддамсов

ПРАВИЛА ИГРЫ

Предыстория:

В гости к семейке Аддамс в Уэстфилд прибыли дальние родственники из провинциального Спрингфилда - семейка Симпсонов. В этот раз обе семейки оказались в непростой ситуации. Им предстоит проявить чудеса интуиции, дедукции и индукции, чтобы вычислить виновника происшествия.

Началось всё с того, что Бабуля по рассеянности добавила в пунш забывчивое зелье...

И Симпсонам и Аддамсам предстоит проявить чудеса интуиции и дедукции, чтобы вспомнить всё и отыскать виновника происшествия, пока ситуация совсем не вышла из-под контроля!

Ход игры:

Все игроки получают карточку ПЕРСОНАЖ и могут подобрать для себя игровой антураж (если он предусмотрен на игре).

Каждый игрок представляется от лица своего персонажа, рассказывает о себе то, что его характеризует и то, что он считает нужным о себе рассказать (информация из карточки ПЕРСОНАЖ)

ПЕРВЫЙ РАУНД. Цель – вспомнить забытый секретик.

Зачитывается карточка СОБЫТИЕ 1

Все игроки получают карточки ВОПРОСЫ. Каждый должен задать их тем персонажам, чьё имя написано в карточке. Внимательно слушайте вопросы, которые задают вам – это подсказки о забытом секретике. Постарайтесь хоть что-то ответить спрашивающему. Импровизируйте, сочиняйте, увливайтесь – проявите мастерство лгуна и сочинителя! Постарайтесь запомнить заданные вам вопросы. Проанализировав и сопоставив их, попытайтесь предположить, что за секрет о себе самом вы забыли. Напишите на бумажке имя своего персонажа и своё предположение, в чём же заключается ваш секретик. Отдайте бумажку ведущему.

Когда все предположения собраны, персонажи собираются за столом.

ВТОРОЙ РАУНД. Цель – вычислить виновника происшествия.

Зачитывается карточка СОБЫТИЕ 2

Персонажи вспоминают свои забытые секреты!

Ведущий раздает игрокам карточки СЕКРЕТИКИ. Теперь игроки могут сравнить, насколько их предположение совпадает с настоящим секретиком. Озвучивать вслух содержание карточки нельзя, это по-прежнему секретная информация!

Теперь всем игрокам необходимо высказать предположения, чьи странности были самыми странными и проголосовать за самого подозрительного из персонажей. Есть всего три попытки. При обсуждении каждый игрок может защищаться и доказывать как угодно свою невиновность, даже рассказать истинную причину своих странностей, но открывать карточку секретик нельзя. Эта карточка открывается только в том случае, если большинство проголосовало за то, что вы и есть виновник происшествия, а не тот персонаж, за кого себя выдаете. Открыв карточку СЕКРЕТИК, персонаж очищается от подозрений (если, конечно, он, действительно, не окажется виновным) и может продолжать обсуждение и голосовать вместе со всеми.

Если персонаж оказался тем, за кого себя выдает, то игра продолжается, и игрок может вместе со всеми вычислять преступника.

Голосование можно ограничить тремя попытками.

Если после трех попыток виновного так и не удалось обнаружить, ведущий просит его признаться добровольно. Виновник происшествия открывает свои карты.

7. Победа может быть присуждена тем игрокам, кто за первые три попытки правильно указал на виновного, или всей семейке, если большинство проголосовавших правильно, принадлежали к одной семье.

8. Возможно вручение призов и дипломов (если они предусмотрены на игре) за лучший блеф, за лучшую актерскую игру, за лучшие дедуктивные способности и пр.