

ИЛЛЮЗИЯ ОРИГИНАЛА

Правила
игры





Состав игры

Карточки с текстами — **60 шт.**

Карточки иллюзий — **20 шт.**



Что такое реальность и истина? Устойчивы ли они? Возможно ли отличить настоящую мудрость веков, сохранённую в высказываниях, от искусного миража?

Станьте непревзойдённым мастером иллюзий, который способен изменить любую фразу так, что никто не заметит искажений! Перед вами карточки с великими цитатами, выбирайте, какое слово вставить, пользуясь специальными карточками иллюзий, и сохраняйте невозмутимость: ничто не должно выдать вас! Но помните: не только вы вышли на этот путь. Соперники тоже работают над изменением реальности. Сможете ли вы распознать их иллюзии и выйти победителем?



Описание игры

Изменить текст, подставив новое слово вместо одного из выделенных слов, и при этом скрыть, какое именно слово было использовано. Другие игроки должны отгадать, какое слово вы заменили своей иллюзией.

Подготовка к игре

Перемешайте карточки с текстами и положите их в одну стопку.

Перемешайте карточки слов-замен (далее — карточки иллюзий) и положите в другую стопку.

Положите обе стопки рубашкой вверх посередине стола.

Раздайте каждому игроку по одному листу бумаги и карандашу/ручке.



Ход игры

1. Раздача карточек.

Каждый игрок берёт одну верхнюю карточку с текстом и одну карточку иллюзий.

Не показывайте свои карточки другим игрокам!

2. Замена слова.

Внимательно про себя прочитайте текст на карточке.

Замените одно любое выделенное в тексте слово на одно из слов с карточки иллюзий, запишите новое слово на своём листке бумаги так, чтобы никто не видел.



Пример

Исходный текст: Он каждый вечер гуляет с **собакой** по парку.

Слово как иллюзия: **подруга**.

Изменённый текст: Он каждый вечер гуляет с **подругой** по парку.

3. Чтение текстов.

Игроки по очереди, начиная с младшего, а затем по часовой стрелке, зачитывают свои изменённые тексты вслух, называя автора. Чтец может зачитывать

цитату не более трёх раз. Остальные игроки внимательно слушают и пытаются понять, какое слово было заменено. Все игроки обязательно записывают свой вариант ответа.



Пример:

Сей Дубровский, отставной **поручик гвардии**, был ему ближайшим соседом и владел семидесятью душами.

*А. С. Пушкин
«Дубровский»*

+

диван
закон
судьба
мореплаватель
впечатление
зонтик
надежда
судьба
барабан
конфликт
кактус
вдохновение
сундук
иностранец
рецепт
мечта
герой
карандаш
эхо
память

Сей Дубровский, отставной **мореплаватель**, был ему ближайшим соседом и владел семидесятью душами.

Первый игрок подставил слово **мореплаватель** вместо слов **поручик гвардии**.

4. Угадывание.

После того как все чтецы произнесли свои изменённые тексты, первый игрок говорит, какое слово он заменил. Затем он читает оригинальную цитату из произведения — без слова-иллюзии.

Каждый игрок по часовой стрелке, начиная со второго игрока, сообщает о том, какое слово-иллюзия у него было записано на листе для первого игрока.

5. Начисление очков.

Каждый игрок, отгадавший слово, получает 1 балл. Чтец получает по баллу за каждого отгадавшего его иллюзию игрока. Однако, если все игроки отгадали иллюзию, чтец не получает очков вовсе, как и в случае, если никто не отгадал его слово.

Затем шаги 4 и 5 повторяются для каждого из последующих игроков.

В следующий раз первым игроком становится участник, сидящий по правую руку от младшего.

6. Победитель.

Игра идёт до тех пор, пока не закончатся карточки с иллюзиями.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество баллов.

