

СМЕХ, СТРАХ И РОБОТЫ

Правила игры

3–5 игроков
6–99 лет
30 мин

В комплекте:

- 84 карты с ситуациями из жизни
- игровое поле
- 5 игровых фишек
- 5 жетонов для голосования
- кубик
- иллюстрированные правила
- гайд по эмоциональному интеллекту

Роботы умеют всё: готовить, мыть посуду, выгуливать собак, но не могут одного — распознавать эмоции. Ваша задача — научить их этому! Это не так-то просто. Говорят, один робот даже взорвался от перенапряжения, когда узнал, что «страшно весело» — это вовсе не страшно.

Включайте свой эмоциональный процессор и первыми доберитесь до финиша!

Цель игры

Первым добраться до финиша.

Подготовка

Разложите игровое поле в центре стола. Распределите карты в колоды по цветам, перемешайте каждую и выложите рядом с полем рубашкой вверх. Каждый игрок выбирает себе фишку робота и соответствующий жетон для голосования. Фишки поставьте на «Старт».



Как эта игра развивает эмоциональный интеллект
vbnd.ru/bu396



гнев

страх

удивление



радость

грусть

стыд



Ход игры

Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с самого младшего.

- 1 В свой ход игрок бросает кубик. Выпавший цвет указывает на рубашку карт.
- 2 Игрок берёт 2 карты из колоды соответствующего цвета и выкладывает на специальные места рядом с полем. Затем он читает вопрос и два варианта ответа на выпавших картах.



Что меня больше разозлит?

1. Намылился, а воду отключили
2. Разбудили рано утром в выходной

- 3 Активный игрок выбирает, какая из двух ситуаций вызвала бы у него более сильную эмоцию, не говоря вслух. Остальные игроки должны это угадать. Все игроки, в том числе активный игрок, выкладывают жетоны в закрытую.



Если голосуете за карту №1



Если голосуете за карту №2

Поверните жетон нужной цифрой вверх и накройте его ладонью. Когда все проголосовали, на счёт «три» одновременно раскройте ответы.



игрок 1
активный игрок



игрок 2



игрок 3

- Активный игрок движется на одну ячейку вперёд, если его ответ угадали. Если его ответ не угадал никто, то он остаётся на месте.
- Те, чьи ответы совпали с ответом активного игрока, двигаются на одну клетку вперёд, остальные игроки остаются на месте.

После этого карты возвращаются в низ колоды, а ход переходит к следующему игроку.

Двигается на одну ячейку вперёд, потому что его ответ кто-то угадал



игрок 1
активный игрок



Угадал! Идет вперёд на одну ячейку



игрок 2

Не угадал. Остаётся на месте



игрок 3

Обсуждайте выбор игроков! Так игра будет интереснее и полезнее. Всегда можно поинтересоваться, почему игрок выбрал именно эту ситуацию, или самому рассказать случай из жизни, который вызвал у вас ту же эмоцию.

Побеждает игрок, который первым добрался до финиша. Его робот объявляется настоящим знатоком эмоций. Если на финиш приходят сразу несколько игроков — это большая удача! Они все считаются победителями :)



новинка!

Безумная фруктовая вечеринка начинается!



bit.ly/3u297

Избавься от своих фруктов первым — хватай блендер и замешивай смузи! Будь начеку: фрукт может оказаться испорченным, а незваный гость нарушит твои планы. Победит самый внимательный!

VI 2024

БАНДА
УМНИКОВ