



# Шифровка Юсик'с

Игра на развитие внимания,  
зрительной памяти и логического мышления

Художник: Полина Филиппова

Как было бы скучно, если бы в мире вокруг нас не существовало загадок и тайн!  
И как иногда не хватает способности читать мысли другого человека!

«Шифровка Юсик'с» поможет тебе развить такую замечательную суперспособность –  
разгадывать тайны иллюстраций и читать зашифрованные послания!

Налаживай телепатическую связь со «своими», передавая и получая информацию,  
используя свою интуицию и воображение.

Попробуй себя в роли гениального дешифровщика и испытай возможности своего ума!



Возраст



Количество  
игроков

## Комплектация игры:

60 карточек  
правила игры

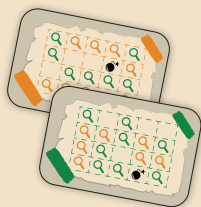


## Подготовка к игре.

Игроки поровну делятся на две команды. Минимальное количество игроков – 4 (по 2 в каждой команде). Каждая команда выбирает себе капитана. Оба капитана садятся рядом с одной стороны игрового стола, остальные игроки обеих команд – с другой стороны.

20 карточек в произвольном порядке раскладываются в центре стола картинками вверх  
прямоугольником (4 ряда по 5 карт).

Капитаны берут еще одну карточку на двоих таким образом, чтобы другие игроки не видели  
рубашку-схему, изображенную на обратной стороне карточки.



Эта карточка – «минное поле». Она определяет «своих» и «чужих» и доступна только капитанам команд. Другие игроки команд не должны видеть «минное поле» на протяжении всей игры.

«Минное поле» представляет собой прямоугольник 5\*4 соответствующий карточкам, выложенным на столе. Оранжевые квадраты соответствуют картинкам, которые должна отгадать оранжевая команда, зеленые – картинкам, которые должна отгадать зеленая команда. Пустые квадраты – нейтральные. Бомбочка – «взрыв». Вы подорвались на mine. Игра окончена.

Штрихи по бокам «минного поля» указывают, какая команда первой начинает игру.

## Ход игры.

Капитан первой команды, сверяясь с картой «минное поле», проверяет, какие карточки на игровом поле относятся к его команде, выбирает одну или несколько из них и произносит «зашифрованное послание» игрокам своей команды, состоящее из одного слова или словосочетания, и одного числа, указывающего, сколько картинок он загадал.

### Пример:

Капитан загадал эти две карточки и говорит: «Спортсмены 2».



Команда должна отгадать, какие карточки загадал капитан. Игроки имеют право обсуждать варианты между собой. При этом капитан должен сохранять молчание и не имеет права никаким образом подсказывать своей команде (кивать, подмигивать, совершать жесты рукой и т.д.).

Когда команда обсудила версии и готова отвечать, один из членов команды дотрагивается до первой выбранной карточки. Если ответ правильный, и карточка относится к карточкам этой команды (даже если это не та карточка, которую загадывал капитан), капитан забирает ее себе, и команда может продолжать отвечать, дотрагиваясь до следующей карточки. Всего за один ход команда может открыть столько карточек, сколько было указано капитаном в «зашифрованном послании». При этом после любого правильного ответа команда может прекратить отгадывать дальше, если она не уверена в своем следующем ответе.

В таком случае ход переходит к следующей команде. Если команда указала на карточку другой команды, то эту карточку забирает капитан другой команды и ход заканчивается. Таким образом, команда приближает выигрыш соперника. Если команда указала на нейтральную карточку, то она просто снимается со стола и ход заканчивается. Если команда указала на карточку с бомбочкой, происходит «взрыв», и игра заканчивается. Команда, открывшая эту карточку, проигрывает.

Команда, капитан которой первым соберет все карточки, относящиеся к его команде, выигрывает. Капитан может забрать последнюю карточку даже не в свой ход, в случае если другая команда в свой ход ошиблась и указала не на свою карточку, а на карточку другой команды.

### Рекомендации по «зашифрованным посланиям».

Если капитан не может объединить несколько картинок одним общим словом или словосочетанием, или боится, что это слово может привести команду к открытию чужих карточек, он может загадать всего одну карточку. При этом нельзя прямо называть то, что изображено на карточке, нужно придумать какую-то ассоциацию с этим словом.

### Пример:

На столе осталась только одна карточка оранжевой команды:



Капитан не может сказать «морской обитатель», потому что команда может отгадать чужую карточку:



Капитан также не может сказать «спортсмен», потому что эта карточка в соответствии с картой «минное поле» означает «взрыв»:



При этом капитан не может просто назвать то, что изображено на карточке – «морской конек» или «лыжник». Упрощенный вариант игры – сказать, например, «зимний вид спорта» или «морской обитатель с хвостом». Однако наилучшим вариантом будут ассоциации с изображениями на карточке, например «трамплин» или «одушевленные».

### Игра для двоих игроков.

При игре вдвоем вы играете за одну команду. Один игрок становится капитаном, другой – отгадывающим игроком. Капитан выбирает карту «минное поле», и игроки становятся той командой, которая по данной карте должна ходить первой.

Команда играет свой ход по стандартным правилам игры. Когда ход переходит к другой (мифической) команде, капитан снимает со стола любую карточку «чужой» команды и откладывает в сторону. Победителем становится команда (реальная или мифическая), которая первой собрала все свои карточки.

### Игра для троих игроков.

При игре втроем три игрока могут играть в одной команде аналогично правилам игры для двоих игроков. Либо два игрока могут стать капитанами двух команд, а третий игрок будет играть за обе команды попеременно. При этом третий игрок должен играть честно и не подыгрывать одному из капитанов.

