



СКАНЕР

Игра на развитие внимания
и быстроты реакции



Внимание!

После сканирования игры на кассе, в действие вступает твой внутренний сканер!
Твой мозг оснащён технологией распознавания картинок.

Художник: Полина Филиппова

В результате концентрации внимания и направленного взгляда на объект происходит «фотографирование» картинки, которая распознается тобой при помощи встроенной программы «активатор Юсика».



6+

Возраст

Чтобы расшифровка была полноценной и качественной, сосредоточься и активируй все резервы своего организма.



2-8 чел.

Количество
игроков

На случай временной потери соединения воспользуйся памятью, где сохраняются все данные у таких беспроводных моделей, как ты.

Проверь, чей прибор отличается большей точностью и дальностью сканирования?

Комплектация игры:

57 карточек
правила игры



Цель игры

— первым находить одинаковые картинки на двух карточках.
Размер предмета, изображенного на карточках, может при этом различаться.

Обратите внимание, что на некоторых карточках присутствует изображение Юсика-сканера. Если вы увидели, что на двух карточках совпадает Юсик, — то выкрикивать нужно именно его, несмотря на то, что еще один предмет на этих карточках совпадает.

Вариант 1. Юсик-сканер

Все карточки перемешиваются и выкладываются стопкой в центре стола на одинаковом расстоянии от всех игроков рубашкой вниз. Одна карточка снимается со стопки и выкладывается рядом. Таким образом, все игроки видят две открытые карточки.

Первый, нашедший повторяющийся на двух карточках предмет, выкрикивает название предмета и забирает карточку, лежащую рядом со стопкой себе. Открытая карточка на стопке выкладывается теперь рядом со стопкой и на стопке появляется новая карточка. Так, с каждым ходом, одна из двух сравниваемых карточек заменяется. Игрок, выкрикнувший неправильный предмет вынужден отдать одну из своих карточек (при наличии). Карточку кладут под низ стопки. Игра продолжается, пока не закончатся карточки в стопке (последняя карточка остается неразыгранной на столе). Победителем становится игрок, набравший больше всех карточек.

В случае, если несколько игроков набрали одинаковое количество карточек, среди них проводится мини-раунд. Вместо целой стопки выкладываются 5 карточек, если игроков мини-раунда двое, 7 — если трое, 9 — если четверо и т.д.





Вариант 2. Юсик – 3D сканер

Все карточки перемешиваются, четыре карточки выкладываются квадратом в центре стола рубашкой вниз таким образом, чтобы всем игрокам было хорошо их видно.

Остальные карточки раздаются поровну всем игрокам рубашкой вверх. Если остались лишние карточки, их можно отложить в сторону, они не понадобятся в этом раунде.

По сигналу все игроки одновременно переворачивают свои стопки и пытаются найти одинаковую картинку на своей карточке и на любой из четырех карточек в центре стола (размер предмета может различаться). Первый нашедший громко выкрикивает совпавший предмет и кладет свою карточку на ту карточку в центре стола, с которой у него совпал предмет. Выигрывает тот, кто первым избавится от своих карточек.

Вариант 3. Юсик – мега-сканер

Все карточки перемешиваются, и каждому игроку раздается по одной карточке рубашкой вверх. Остальные карточки выкладываются стопкой в центре стола рубашкой вниз. По сигналу все игроки одновременно переворачивают свои карточки и пытаются найти совпадающий предмет на своей карточке и на верхней карточке в стопке. Первый правильно выкрикнувший предмет, забирает себе верхнюю карточку из колоды и кладет сверху на свою карточку. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся карточки в центральной стопке. Победителем считается игрок, набравший больше всего карточек.



Вариант 4. Юсик – турбо-сканер

В данный вариант игры удобнее всего играть четвером. Перед началом игры игроки договариваются о количестве раундов (рекомендованное количество 5, но вы можете как сократить, так и увеличить количество раундов в зависимости от возраста игроков, свободного времени и т.д.) Каждому игроку раздается по одной карточке рубашкой вверх. Остальные карточки понадобятся в следующих раундах. Все игроки выкладывают свою карточку на ладони рубашкой вниз и подносят к центру стола таким образом, чтобы руки с карточками всех игроков находились примерно на одной высоте и близко друг к другу.

Все игроки ищут совпадение между своей карточкой и верхней карточкой любого другого игрока. Первый, кто нашел совпадение, выкрикивает правильный предмет и кладет свою карточку картинкой вверх сверху на карточку игрока, с чьей карточкой он нашел совпадение. Карточки передаются игроками по одной. Важно выкрикнуть совпадение, чтобы иметь право передать карточку. В игре одновременно принимают участие только верхние карточки всех игроков. Игрок, избавившийся от карточек, выбывает из раунда. Оставшиеся игроки продолжают игру до тех пор, пока все карточки не окажутся у одного игрока. Этот игрок считается проигравшим и сохраняет карточки у себя до конца игры. Победителем (победителями) признаются игроки, проигравшие наименьшее количество раундов.

В Вариантах 2, 3 и 4 есть вероятность, что кто-то из игроков захочет выиграть нечестным путем, и будет выкрикивать предметы, которые на самом деле не совпадают с его карточкой, а так как игра очень динамичная и все следят за своими карточками, то проверить сразу же это нельзя. Игрок, заподозривший такую ситуацию, может остановить игру и попросить «Проверку». В таком случае, последние карты, сыгранные подозреваемым игроком, проверяются. Если обман действительно был, игрок выбывает из игры до конца раунда. Если карточки сыграны правильно, то игрок, который попросил «проверку», лишается одной из своих карт или наоборот получает дополнительную в зависимости от варианта игры в качестве штрафа.

Вариант 5. Юсик – чемпион-сканер

Все карточки перемешиваются, и девять карточек выкладываются квадратом 3*3 в центр стола. Все игроки ищут три карточки, на которых совпадает предмет. Первый нашедший выкрикивает предмет, забирает три карточки себе и на их место выкладывает новые карточки из колоды. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся карточки в стопке. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество карточек.

