

В комплект игры входит:

1. Карточки с предметами и животными – 144 штуки;
2. Правила игры – 1 штука.



Подготовка к игре

Перед игрой нужно распределить роли – один из участников игры должен стать «Хранителем тайны», а остальные становятся «Разгадывающими тайну».

По желанию игроков, роль «Хранителя тайны» может быть закреплена за одним из участников на протяжении всей игры. Это, например, может взять на себя взрослый, если остальные участники игры – дети.

Однако оптимальным вариантом проведения игры будет такой, когда по окончании каждого раунда роль «Хранителя тайны» переходит к следующему по очереди (по часовой стрелке или как-то иначе) игроку.

Процесс игры

«Хранитель тайны» перемешивает колоду и вынимает из неё одну карту так, чтобы никто из «Разгадывающих» не увидел то, что на ней изображено. Изображение на карточке – это и есть та тайна, которую должны разгадать остальные участники. Там может оказаться что угодно: предмет или какое-либо животное.

Как разгадывать?

Чтобы разгадать «тайну», игроки должны по очереди задавать «Хранителю тайны» наводящие вопросы, на которые он может отвечать только «да» или «нет». Например: «Это живое?»; «Это железное?»; «На этом можно ездить?» и т.п.

За один ход игрок может задать только один вопрос, после этого право задать вопрос переходит следующему игроку и т. д. по кругу. Но в любой момент каждый игрок (вне зависимости от очередности хода) может попробовать разгадать «тайну» – высказать свой вариант ответа.

Если ответ окажется верным, то игрок, предложивший его, побеждает в этом раунде и в качестве награды получает отгаданную карту.

Если же ответ окажется неверным, то игрок получает штраф – пропускает один ход; также он не может высказывать новые предположения до тех пор, пока это не сделает кто-либо из других игроков.

Хранитель тайны ни коим образом не должен подсказывать или как-нибудь иначе помогать разгадывающим: он должен быть спокойным, невозмутимым и держать все эмоции при себе – ни мимика, ни жесты не должны выдавать то, что изображено на карте.

В то же время участники допроса должны учиться рассуждать логически и задавать умные вопросы, которые непременно подводили бы к раскрытию истины. Просто перечислять версии, которые приходят в голову, непродуктивно – каждый задаваемый вопрос должен сокращать пространство поиска, пока не укажет на самую «тайну».

Пример:

В одной из игр «Хранителю тайны» попала карта с подводной лодкой.

Допрос

Допрос проходил следующим образом (И-игроки, ХТ – хранитель тайны):

И: – Это живое?

ХТ: – Нет.

И: – Это железное?

ХТ: – Да.

И: – Это большое?

ХТ: – Да.

И: – Это летает?

ХТ: – Нет.

И: – У этого предмета есть колёса?

ХТ: – Нет.

И: – Это недвижимое?

ХТ: – Нет.

И: – Это плавает?

ХТ: – Да.

* Один из игроков высказывает версию:

– **Это корабль!**

ХТ: – Нет, не верно! (Игрок получает штраф и пропускает следующий ход).

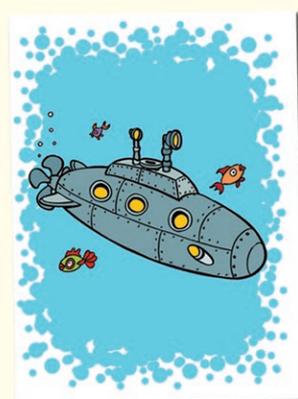
И: – Этим управляют люди?

ХТ: – Да.

** Другой игрок выдвигает версию:

– **Это подводная лодка!**

ХТ: – Да, верно!



Игрок, разгадавший тайну, побеждает в этом раунде и забирает выигранную карту себе – это его победные очки, по количеству которых будет определяться победитель всей игры.

Затем роль «Хранителя тайны» передаётся очередному игроку (или нет, если роль «Хранителя тайны» закреплена за одним из участников игры) и начинается следующий раунд.

Кто победитель?

Игра продолжается до тех пор, пока кто-либо из игроков не разгадает 5 «тайн» (наберёт 5 выигранных карт) или любое другое количество по выбору игроков. Этот игрок становится победителем всей игры.