

Правила игры

Разгадать данетку — значит разгадать странную загадочную историю. Ведущий рассказывает часть этой ситуации, а отгадывающие должны восстановить всю историю целиком. Разрешается задавать только такие вопросы, на которые ведущий сможет ответить «да», «нет» или «несущественно».

Пример простой данетки:

- Пилот выпрыгнул из самолёта, упал на землю, но не разбился.
- Он прыгнул с парашютом?
- Нет.
- Самолёт летел быстро?
- Нет.
- Человек падал не очень долго?
- Да.
- Самолёт стоял на взлётной полосе?
- Да.

Классическая игра в данетки:

- ведущий читает задание с лицевой стороны карточки вслух;
- про себя читает полную историю на обратной стороне;
- отвечает на вопросы, пока данетка не будет разгадана;
- следующий игрок берёт карту и становится введущим.



www.mglan.ru



МОСИГРА

www.mosigra.ru



тесера

www.tesera.ru

информационная
поддержка портал
о настольных играх

Спортивная игра в данетки:

В этом варианте игры важно не просто отгадать историю, но задавать наиболее продуманные вопросы. Чем быстрее приходит отгадка и чем точнее ключевые вопросы, тем лучше действуют игроки.

Задача ведущего не только отвечать на вопросы, но и фиксировать количество очков, которые зарабатывают или теряют игроки в процессе отгадывания.

Игроки задают вопросы по очереди (или вне очереди, если другие молчат). Любой вопрос — минус одно очко. Вопросы, которые дают очки, приведены на карточке. Также ведущий поощряет другие вопросы, ответы на которые приближают игроков к разгадке. Наиболее интересны в этом плане системные вопросы, которые сразу позволяют разгадывающим отбросить целую группу версий, сузить русло потенциальных вариантов и так далее.

Ещё больше очков начисляются игроку, если он правильно и достаточно полно выдвинул версию происходящего в разгадываемой истории. Неправильные версии засчитываются как обычный вопрос: –1 очко.

Спортивные данетки заканчиваются по заранее согласованным условиям, например:

- было использовано 20 карточек (количество кратно числу играющих);
- один из игроков набрал 30 очков;
- поезд прибыл на Ленинградский вокзал.



Над игрой работали:
Продюсер: Тимофей Бокарев.
Дизайнер: Артем Зубов.
Художник: Анастасия Мазеина.
Текст: Андрей Приворотский.

А также:
Д. Кибкало, С. Абдульманов,
Т. Фисейский, А. Деева,
Е. Кутепова.