

## Подготовка:

1. Раздайте карточки ролей игрокам в случайном порядке.
2. Теперь игроки должны занять свои позиции. Журналист должен сесть лицом к лицу с деятелем искусства, а музы должны встать за спину журналисту, чтобы он их не видел вообще, а вот деятель — прекрасно мог наблюдать.

## Коротко об игре

Да-да-да! Всё это правда, и вам придётся доказывать это своим друзьям в этой замечательной игре. Один из вас, стоя за спиной игрока-журналиста, будет показывать сенсацию жестами. Вы — объяснять её журналисту ровно так, как показывает тот игрок. А журналист должен догадаться, что именно загадано. Примерно так всё и происходит в мире искусства, разве вы не знали?



## Ах да.

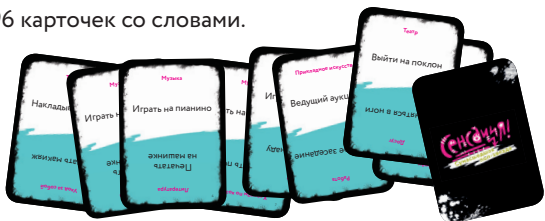
**Приготовьтесь снимать, будет весело!**

## Готовы?

Тогда поехали. Можно уже начинать играть, заглядывая в правила во время первой партии.

## Состав:

- 96 карточек со словами.



- 4 карточки ролей: журналист, деятель искусства и две его музы.



- Правила, эйфолож вы от-мэнее крутите в хежд.

## Цель игры:

- набрать максимальное количество очков, выполняя специальные задания своей роли.

## Кто что делает:

Музы одновременно (у них есть минута) показывают каждая свою пантомиму.

Деятель искусства смотрит на обеих одновременно и описывает действия обеих журналисту.

Журналист должен задавать вопросы постоянно — он ведёт диалог с деятелем.

Все всё делают одновременно.

## Ход игры:

1. Игроки встают на свои места.
2. Музы тянут одну карточку на двоих и без слов договариваются, кто и какое словосочетание будет объяснять.



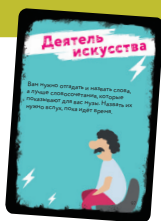
- Деятель искусства засекает минуту — это будет время интервью.
- Пока идёт время, музы пытаются одновременно показать своё словосочетание (каждая муза — своё). И при этом вынудить деятеля искусства назвать их слова или словосочетания вслух.
- Журналист задаёт вопросы, а деятель отвечает на вопросы журналиста, рассказывая то, что видит по жестам муз. Иногда добавляя что-то от себя, и вообще интерпретируя, что ему показывают, как получится, лишь бы ответить.



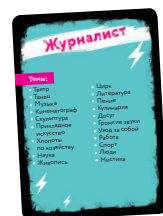
- После того как закончилось время — журналист называет две темы, которые, по его мнению, обсуждались.
- Все подсчитывают очки и записывают их.
- Игроки меняются ролями по порядку — журналист становится деятелем искусства, деятель искусства — первой музой, первая муза — второй, вторая муза — журналистом.

#### У кого какая цель и подсчёт очков

- Деятель искусства должен постараться отгадать и назвать оба словосочетания, которые показывают музы. Назвать их он должен вслух, пока идёт время.
- Если деятель искусства отгадал одно слово, которое показывает муза — он и муза получают по одному очку, если два — по два, а если он назовёт словосочетание целиком — оба получают по три очка. Важно учесть, что музы в игре две. Деятель искусства может угадывать словосочетания обеих муз и получать очки за оба словосочетания.



- За что может получить очки журналист? Под каждым словосочетанием есть тема. Два словосочетания на карточке — две темы. За каждую отгаданную тему журналист получает по 1 очку. У журналиста есть список тем, он из них выбирает эти две.



**Пример:** У одной из муз словосочетание «Дирижировать оркестром». Если деятель искусства называет слово «дирижировать» или «оркестр» — он и муза получают по 1 очку. Если он называет оба слова в течение минуты: «дирижировать» и «оркестр» — и деятель, и муза получают по два очка. А вот если деятель искусства скажет: «Дирижировать оркестром», пока время не вышло — оба получат по три очка.

- Следовательно, деятель искусства за свой ход может максимум получить 6 очков, муза — 3 очка, журналист — 2 очка.

#### Победа в игре:

Игроки меняются ролями каждый ход, через 8 ходов подсчитывают очки. У кого больше очков, тот побеждает.

#### Игра втроем

Если игроков всего трое — играйте без журналиста 6 ходов. Но разговаривать с самим собой не так весело, конечно.

#### Если компания большая

Игра рассчитана на четверых. Конечно, вы можете увеличить количество голосов в голове деятеля искусства, но лучше всё же просто играть по очереди, выводя игрока, который только что отыграл роль, в зрители.



По мотивам игры Oriata  
© ООО «Магеллан», 2011.  
Oriata — зарегистрированный  
товарный знак ООО «Магеллан».  
Не шутите с опятами!

Автор игры: Д. Кибкало.  
Художники: Маша Киселева и Люба Савельева.  
Над игрой работали: Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, Т. Цветкова, М. Минина, А. Берсенева, А. Стекольников, А. Барковский, К. Прохоров, Е. Безлепкина, А. Якшин.

© ООО «Магеллан», 2015.  
117342, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б, помещение XI,  
комната 139.  
Телефон +7-926-522-19-31.

Производство любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.

