

Правила игры

1. Цель игры – за ограниченное время объяснить партнёру как можно больше слов, вытянутых из шляпы.

2. Общий ход игры

Игроки садятся вокруг стола (обычно — 6-10 человек). В шляпе находится некоторое количество слов, написанных на бумажках; игроки этих слов не знают. В каждый момент времени играют два человека — объясняющий и отгадывающий, остальные игроки ждут своей очереди и слушают. Объясняющий игрок по команде судьи достаёт из шляпы бумажку, читает написанное на ней слово (про себя) и объясняет это слово отгадывающему игроку, не используя слова, однокоренные загаданному. Отгадывающий игрок предлагает версии до тех пор, пока не назовёт загаданное слово.

После этого объясняющий откладывает бумажку с ним в сторону, достаёт следующую бумажку и объясняет следующее слово. Отгаданные слова в шляпу не возвращаются. По истечении времени судья останавливает игру. Если слово не отгадано, объясняющий возвращает бумажку в шляпу, не сообщая игрокам и зрителям загаданного слова.

После этого шляпа переходит к следующему по часовой стрелке игроку.

3. Схема игры и подсчёт очков

Турнир – личный. Каждый игрок последовательно объясняет слова своим соседям по столу (каждый кон – кому-то одному). За каждое объяснённое слово объяснивший и отгадавший получают по одному очку. В каждой игре проводится заранее определённое число «кругов» шляпы вокруг стола (например, каждый объясняет слова по шесть раз). Все игроки сыграют по несколько игр с разными соперниками согласно турнирной схеме; количество игр будет зависеть от ваших успехов.

4. Частности (редакция для II кубка)

А. Загадываемые слова — имена существительные нарицательные в единственном числе (если оно есть; «ножницы» и т.п. загадывать можно).

В. Объясняющему запрещено произносить слова, **однокоренные** загаданному слову. Это относится и к словам иностранного происхождения, очевидно имеющим общий корень не в русском языке, а в каком-либо другом (например, «монах» нельзя объяснять через «монастырь»). Слова, имеющие ту же приставку или суффикс, что и загаданное, произносить можно, не сообщая при этом, что у загаданного слова такая же приставка или суффикс.

С. Объясняющему запрещено произносить слова, **созвучные** загаданному слову (а также слова, имеющие общие морфемы с загаданным), сообщая явно или намекая при этом (например, выделяя интонацией), что слова созвучны (или имеют общие морфемы).

Д. Объясняющий **не может** никаким образом апеллировать к **буквам и слогам** загаданного слова («первая буква – такая же, как и у...», «убери последние четыре буквы», «слово из трёх слогов» и т. п.). В частности, нельзя загадывать слова через анаграммы или аббревиатуры («анаграмма от слова рост», «первое слово в СНГ»). Однако **разрешено** апеллировать к **частям** слова, не уточняя их размер («измени начало слова», «середина – как у слова, которое...»), а также к морфемам («измени окончание», «возьми приставку, как у моей фамилии»).

Е. Также запрещено при объяснении передавать любую **информацию мимикой или жестами**.

Ф. При объяснении слова нельзя пользоваться **переводами** в случае, если одного из слов (сказанного объясняющим или его перевода) нет в русском языке с тем же значением. Например: нельзя говорить «хенд по-русски», «солнце по-английски» (загаданы рука и сан).

Однако, если иностранное слово заимствованием перешло в русский язык, называть его можно: «рефрижератор по-простому», «установка по-английски». Если загадано иностранное слово, допускается говорить, из какого языка оно заимствовано, и произносить перевод: «любослов по-гречески».

Г. Если слово загадывается не через смысл, а по созвучию или по частям, то к объяснению любого из вспомогательных слов также относятся ограничения В–F.

Н. Если объясняющий называет однокоренное с загаданным слово или иным образом нарушает правила В–G, он возвращает слово в шляпу (сам или по рекомендации судьи) и передаёт шляпу следующему игроку, тем самым завершая свой ход. Если факт нарушения фиксируется после окончания хода, то слово, объяснённое с нарушением, и все объяснённые после него слова не засчитываются.

И. Если отгадывающий называет слово, однокоренное загаданному, слово не считается отгаданным. При этом объясняющий может сообщить о том, что загадано однокоренное слово, и попросить уточнить словоформу.

Ж. Объясняющий, отчаявшийся объяснить вытянутое слово, может вернуть его в шляпу и досрочно закончить объяснение. Заменить слово на другое не разрешается.

К. Время, отведённое на загадывание слов каждой парой игроков, — **20 секунд**. После слова судьи «время» объясняющий перестаёт объяснять, а у отгадывающего есть ещё **3 секунды** и одно слово на то, чтобы дать ответ, после чего судья говорит «всё», и ответы больше не принимаются. Если загадывающий не смог остановиться после сигнала «время», право трёх секунд отгадывающему не даётся.

Л. Игроки, не загадывающие и не отгадывающие слово в данный момент, не должны ни мешать, ни помогать играющей паре. Не допускается никаким образом обсуждать ещё не отгаданные слова.

М. Спорные ситуации, а также ситуации, не описанные в правилах, разрешаются проводящим игру судьёй.