



**МОСИГРА**

**Всероссийская сеть магазинов настольных игр**

**[www.mosigra.ru](http://www.mosigra.ru)**



## ИНСТРУКЦИЯ к игре «Гулянка»

С этой игрой вы БЫСТРО и ЛЕГКО организуете потрясающую вечеринку, не зависимо от того, корпоративная она или просто дружеская! Ведь, кроме авторских разработок и обобщения многочисленных идей, в нее включено все лучшее, что есть в первой десятке самых популярных зарубежных игр для взрослых. Она рассчитана на любую компанию от четырех до ста человек и позволяет самым разнообразным образом варьировать «сценарий проведения мероприятия» в зависимости от особенности состава его участников.

### СУТЬ ИГРЫ

Игра заключается в ответах на вопросы и выполнении заданий, написанных на карточках. Она построена так, чтобы шаг за шагом расслаблять участников, провоцируя их на все большую раскрепощенность. При этом выполняющие задание игроки определяются жеребьевкой.

В состав игры входят четыре колоды с карточками.

- Колода **«Номерные карточки»**, содержащая 50 карточек, предназначенных для проведения жеребьевки среди участников.

- Колода **«Что? Как? Куда?»**, включающая 50 карточек со ста вопросами-ответами, 25 из которых белого цвета и 25 – розового.

- Колода, содержащая 25 белых и 25 желтых **карточек-фантов**.

- Колода, содержащая 25 розовых и 25 красных **карточек-фантов**.

Полноценная игра состоит из двух этапов: ответов на «горячие» вопросы и выполнении заданий. Первый этап, с ответами на вопросы, позволяет компании «разогреться», настроившись на соответствующий лад, а второй – уже от души «подурачиться», разыгрывая сами фанты. Хотя, это вовсе не обязательно и можно отлично повеселиться, ограничившись лишь «вопросами-ответами» или только выполнением заданий.

- Вопросы имеют два вида («Да-Нет» и «Кто знает?»), а так же два уровня по цвету (белый и розовый). Белые вопросы – более «скромные», чем розовые.

- Фанты имеют четыре цвета: белый, желтый, розовый и

красный. Чем темнее фант, тем «горячее» задание. Это позволяет как постепенно «накалять страсти в игре», так и варьировать уровень ее раскованности в зависимости от состава участников.

Если какие-нибудь вопросы или задания смущают вас, просто отложите их в сторону. Используя в игре лишь белые вопросы, а также белые и желтые фанты, можно провести ее в самом «мягком» варианте.

### РЕКВИЗИТЫ ИГРЫ

Игру можно полноценно проводить и без дополнительных реквизитов. Однако, при желании разыграть все без исключения задания, рекомендуется заранее приготовить следующие реквизиты:

- клубника и бананы;
- джем или мед;
- конфеты в фантиках;
- двадцать прищепок;
- три шарика для настольного тенниса (пинг-понга);
- три мячика для большого тенниса;
- три чайные ложки;
- десять надувных шариков, которые следует надуть к началу игры;
- рулон туалетной бумаги;
- скрепки для бумаги;
- платок или шарф для завязывания глаз;
- соломинки для коктейля;
- нитки и три карандаша;
- три пустых полуторалитровых пластиковых бутылки из под воды;
- три стеклянных стакана;
- бутылка водки и рюмка к ней;
- девять ненужных компакт-дисков;
- три одинаковых спичечных коробка и портновский метр (рулетка);
- фаллоимитатор, который можно поставить вертикально на торец;
- три фаллоимитатора разной длины.

### ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ

Если в конце вечеринки часть компании, разгорячившись, захочет продолжить игру в более «взрослом» варианте, ей поможет в этом игра «Бутылочка». Если же найдутся такие, кто решит безобразничать дальше по-полной, им пригодится игра «Коктейль».

Если какую-нибудь парочку потянет уединиться, проще это сделать с парными играми «Тет-а-тет» или «Кофе в постель».



## ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ

1. Перед началом игры компания должна выбрать **фантующего** – участника, которому предстоит выступить в качестве «дирижера» игры, выполняя несложные организаторские функции. Он будет проводить все жеребьевки, а также зачитывать задания.

2. **ЖЕРЕБЬЕВКА** проводится путем вытягивания **наугад** карточек с номером. Для этого каждый раз формируется специальная колода. При этом количество карточек в ней всегда должно быть равным количеству участвующих в жеребьевке игроков. Сами же карточки отбираются по возрастанию номеров, начиная с первого.

3. Игра начинается с распределения **индивидуальных номеров** между ее участниками на основании жеребьевки. Отдельно среди женщин и среди мужчин. Каждый игрок вытягивает наугад (рубашкой вверх) одну карточку. Доставшиеся номера закрепляются за участниками **до конца игры**.

4. В дальнейшем игроки, которым предстоит отвечать на вопросы или выполнять задание, также определяются на основании жеребьевки.

5. Игра состоит из двух этапов. Первый включает ответы на «горячие» вопросы, а второй – выполнение заданий (розыгрыш фантов).

6. **ПЕРВЫЙ ЭТАП игры** – проведение Конкурса на звание «Секс-эрудита» (самого эрудированного в теме секса игрока).

6.1. Перед ответом на вопросы сначала, каждый раз **определяется пара** (женщина и мужчина), которой предстоит это сделать. Это делается фантующим путем жеребьевки. Такими игроками становятся те, индивидуальные номера которых совпали с номерами вытянутых фантующим наугад карточек. Жеребьевка проводится им в два этапа. Сначала определяется отвечающая на вопрос женщина, а затем – мужчина.

6.2. Затем, используя колоду «**Что? Как? Куда?**», фантующий наугад вытягивает карточку с вопросами-ответами. Вопрос «Да-нет» достается женщине, а «Кто знает?» – мужчине. В зависимости от вопросов, фантующий может перераспределить их между парой.

6.3. За правильный ответ игрок получает **плюс одно очко**, за ошибочный – **минус одно**. Если он не знает ответа, за него может ответить второй игрок, и тогда, в случае правильного ответа, он «спасает» партнера от штрафного очка, а сам получает призовое. В случае неудачи они оба получают по штрафному очку.

6.4. Определяется следующая пара и разыгрывается новая карточка с вопросами-ответами.

6.5. Подсказывать запрещено. Уличенный в этом игрок наказывается штрафным очком, а ответ не засчитывается.

6.6. После завершения Конкурса игроку, набравшему **наибольшее количество** очков, присваивается звание «Секс-эрудит».

7. **ВТОРОЙ ЭТАП игры** – розыгрыш фантов, заключающийся в выполнении заданий, написанных на карточках. При этом рекомендуется начинать игру с белых фантов, сформировав из них первоначальную колоду.

7.1. Фантующий наугад вытягивает из колоды и зачитывает очередной разыгрываемый фант. При этом фанты располагаются «рубашкой» вверх, чтобы не было видно заданий.

7.2. Зачитав вслух задание, фантующий затем проводит жеребьевку, определяющую игроков (игрока), которым предстоит его выполнять. В случае, если для этого требуются и женщины и мужчины, то жеребьевка проводится сначала среди женщин, а затем – среди мужчин.

7.3. Участники выполняют задание фанта.

7.4. Разыгранный фант откладывается в сторону и, не глядя, заменяется в колоде на фант более темного уровня. Можно ускорить «нагрев» игры, каждый раз заменяя две карточки на две, три на три...

7.5. Разыгрывается следующий фант.

7.6. Как только при розыгрыше очередного фанта попадает фант более темного уровня, игра переходит на этот уровень, и все карточки в колоде заменяются на более темные.

## 8. Дополнительные РЕКОМЕНДАЦИИ.

8.1. При вытягивании фантов или карточек с вопросами, фантующий может привлекать себе в помощь других участников игры, что придаст ей больше эмоциональности.

8.2. В зависимости от численности компании, а также соотношения мужчин и женщин в ней, фантующий может увеличивать или уменьшать количество игроков или пар, выполняющих то или иное задание.

8.3. В целях поощрения игроков – победителей, рекомендуется иметь набор призов для них.

8.4. Чтобы добавить в игру драйва, стоит ввести штраф за отказ выполнить задание, например – выпить стопку текилы. И наоборот, тому, кто возьмется выполнить задание вместо отказавшегося участника, назначить приз, например, право поцеловать в щечку любого другого игрока в компании.

8.5. Для удобства организации мероприятия фантующему рекомендуется по ходу игры вести ТАБЛИЦУ рекомендуемой формы, отсканировав для этого необходимое количество листов.