



Радик Яхин

**500+ Игр для
взрослых**

Радик Сайфетдинович Яхин

500+ Игр для взрослых

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=73138868

SelfPub; 2026

Аннотация

Готовы к взрыву эмоций и веселья прямо у себя дома? Эта книга – настоящий кладезь идей для пар, которые не боятся экспериментировать и любят проводить время вместе с огоньком! Более 500 разнообразных игр – от легких и забавных до пикантных и провокационных – гарантируют, что каждый вечер станет уникальным приключением. Откройте для себя новые способы взаимодействия, раскройте свои скрытые таланты и просто отлично проведите время, наполненное смехом, страстью и незабываемыми моментами.

Радик Яхин

500+ Игр для взрослых

"Игры для взрослых в квартире: Более 500 увлекательных и забавных игр в кругу друзей или компании"

Внимание! Эта книга предназначена исключительно для взрослых читателей. Она носит ознакомительный характер и призвана вдохновить вас на новые, яркие впечатления. Будьте осторожны, внимательны и всегда помните о взаимном уважении и комфорте всех участников.

За окном шумит город, или, быть может, завывает ветер, а может, просто тихо падает снег. Неважно. Важно то, что вы здесь, а значит, готовы к чему-то большему, чем просто очередной вечер перед экраном. Готовы к смеху, к азарту, к неожиданным открытиям и, возможно, к легкой доле безумия.

Мы все выросли, но кто сказал, что это повод перестать играть? Наоборот! Взрослая жизнь, со всеми ее заботами и ответственностью, порой так сильно нуждается в глотке свежего воздуха, в искре спонтанности, в возможности отпустить себя и просто... повеселиться. Забыть о дедлайнах, о счетах, о том, что нужно быть "серьезным".

Эта книга – ваш пропуск в мир, где стены квартиры становятся границами не скуки, а безграничных возможностей.

Где обычные предметы превращаются в реквизит для невероятных приключений. Где ваши друзья – не просто знакомые, а соучастники в создании незабываемых моментов.

Забудьте о стереотипах, что игры – это только для детей. Мы предлагаем вам более 500 доказательств обратного. От простых и быстрых развлечений, которые можно начать прямо сейчас, до более сложных и стратегических, требующих немного подготовки, но обещающих бурю эмоций. Здесь вы найдете игры для любой компании: для тихих посиделок с близкими друзьями, для шумных вечеринок, для тех, кто любит интеллектуальные баталии, и для тех, кто готов к полному отрыву.

Мы не обещаем вам скучных правил и занудных инструкций. Мы обещаем вам вдохновение. Идеи, которые вы сможете адаптировать, изменить, дополнить, сделав их по-настоящему своими. Ведь главное в игре – это не победа, а процесс. Процесс общения, смеха, взаимодействия и создания общих воспоминаний.

Так что отложите свои гаджеты, соберите друзей, откройте эту книгу и приготовьтесь. Приготовьтесь к тому, что ваш вечер перестанет быть обычным. Приготовьтесь к тому, что ваша квартира превратится в арену для веселья, а вы сами – в главного героя этого захватывающего приключения.

Добро пожаловать в мир, где взрослые играют по-взрослому. И это чертовски весело!

ЧАСТЬ 1: ИГРЫ СЛОВЕСНЫЕ И ЛОГИЧЕСКИЕ

1. Цепочка ассоциаций. Игроки садятся в круг. Первый игрок говорит любое слово. Следующий мгновенно говорит первую ассоциацию, которая пришла ему в голову. Третий игрок ассоциирует со словом второго и так далее. Темп нарастает. Если игрок замешкался более чем на три секунды, он выбывает. Игра продолжается до последнего выжившего.

2. Табу. Подготовьте карточки, на каждой написано ключевое слово и 3-5 слов-«табу», которые нельзя использовать при объяснении. Игрок тянет карточку и за ограниченное время (например, минута) должен заставить команду отгадать ключевое слово, не используя его и слова-табу. Объяснять можно жестами, синонимами, описаниями.

3. Крокодил с усложнением. Классическая игра в объяснение слов жестами, но с взрослыми темами. Загадываются не просто предметы, а сложные концепции, фильмы для взрослых, пословицы с двойным смыслом, известные личности в компрометирующих ситуациях. Можно ввести раунд «только мимикой» или «только ногами».

4. Шляпа. Каждый игрок пишет на 10-15 маленьких бумажках известные имена, понятия, названия фильмов и книг. Все бумажки складываются в шляпу. Игроки разбиваются на команды. За раунд (одна минута) один участник из команды должен объяснить как можно больше слов из шля-

пы своей команде, не используя однокоренные слова. Угаданные слова остаются у команды, неотгаданные возвращаются в шляпу.

5. Контакт. Ведущий загадывает слово (например, «абра-кадабра») и говорит игрокам его первую букву («А»). Игроки должны отгадать слово, задавая ведущему вопросы-определения. Например: «Это не молочный продукт, который бывает в шоколаде?» Если ведущий понимает, о чем речь (например, «творожный сырок»), он говорит «Нет, это не "сырок"». Но если кто-то из других игроков догадался, о каком слове спрашивают, он говорит «Контакт!» и они вместе вслух считают до трех и хором называют предполагаемое слово. Если совпали – ведущий обязан открыть следующую букву. Цель игроков – собрать все буквы и отгадать слово.

6. Данетки (детективные). Ведущий рассказывает начало загадочной, часто абсурдной истории с неочевидной развязкой. Игроки могут задавать только такие вопросы, на которые можно ответить «Да», «Нет» или «Несущественно». Постепенно они должны восстановить всю логику произошедшего. Пример взрослой данетки: «Мужчина заходит в бар и просит у бармена стакан воды. Бармен смотрит на него, молча наклоняется под стойку, достает пистолет и стреляет в воздух. Мужчина говорит «спасибо» и уходит. Что произошло?» (Ответ: у мужчины была икота, он хотел воды. Бармен испугал его выстрелом, икота прошла).

7. Алиас с провокацией. Модификация игры «Алиас».

Помимо обычных слов, в колоду добавляются карточки с провокационными темами: «Моя самая нелепая покупка», «Что я делаю в душе, когда думаю, что меня никто не слышит», «Идеальное оправдание для опоздания на работу». Игрок должен не только объяснить слово, но и ответить на личный вопрос в рамках темы.

8. История по кругу. Первый игрок начинает историю одним предложением. Следующий добавляет свое, и так далее. Усложнение: задается жанр (эротический триллер, абсурдная комедия, мрачный нуар) или условие, что каждое пятое предложение должно содержать заранее выбранное слово (например, «банан», «страховой агент», «тапочки»).

9. Правда или действие (словесная версия). Классическая игра, но с фокусом на сложные и откровенные вопросы («Правда») и действия, которые можно выполнить, не вставая с места, но требующие смекалки или смелости («Спой гимн своей бывшей школы шепотом», «Изобрази оргазм так, как его изображают в плохих порнофильмах»).

10. Я беру с собой в поход... Игра на память и ассоциации. Первый игрок говорит: «Я беру с собой в поход [предмет]». Следующий повторяет это и добавляет свой предмет. Цепочка удлиняется. Сложность в том, что предметы должны объединяться неочевидным правилом, которое знает только ведущий (например, в предмете должна быть буква «Р», или он должен быть такого цвета, какую одежду ты сейчас носишь). Игроки должны угадать правило, слушая, какие предметы

«берут» другие и какие отвергаются ведущим.

11. Города с тематикой. Классические «Города», но вместо городов – имена актеров, музыкантов, названия алкогольных напитков, брендов нижнего белья, элементов эротического лексикона. Последняя буква предыдущего слова – первая буква следующего.

12. Кто я? (В угадайку). Каждому игроку на лоб клеится стикер с именем известного персонажа (или кого-то из присутствующих). Задавая наводящие вопросы, на которые можно ответить только «Да» или «Нет», игрок должен определить, кто он.

13. Бредогенератор. Игроки пишут на трех бумажках: 1) Главного героя, 2) Место действия, 3) Неожиданную деталь. Все складывается в три разные кучки. Затем каждый по очереди тянет по одной бумажке из каждой кучки и за минуту придумывает и рассказывает синопсис фильма или книги на основе выпавшей комбинации (например: «Сантехник Валера... в детской больнице... обнаруживает, что он инопланетянин»).

14. Слова из слова. Берется длинное слово (например, «самоудовлетворение»). За ограниченное время (3-5 минут) каждый игрок на своем листочке должен составить как можно больше существительных в единственном числе, используя только буквы из этого слова. Побеждает тот, у кого список длиннее и оригинальнее.

15. Две правды и одна ложь. Каждый игрок по очереди

произносит три утверждения о себе, два из которых правда, а одно – ложь. Задача остальных – угадать ложь. Утверждения должны быть правдоподобными и интересными, раскрывающими неочевидные факты из жизни.

16. Почему? Потому что! Первый игрок пишет на листочке вопрос, начинающийся с «Почему?» (Например: «Почему соседка сверху всегда ходит на каблуках ночью?»). Он загибает листок, чтобы не было видно вопроса, и передает следующему. Тот пишет ответ, начинающийся с «Потому что...», не видя вопроса. Затем листок разворачивается и зачитывается вслух забавная нелепица.

17. Слово в слово. Один игрок загадывает слово и сообщает его первую и последнюю буквы. Остальные по очереди называют слова, подходящие под этот «каркас». Если кто-то угадывает загаданное – он побеждает. Если нет – ведущий по окончании круга открывает слово и становится победителем.

18. Ассоциативный покер. Каждому раздается по 5-7 карт из колоды. Ведущий называет тему (например, «Романтический вечер», «Провальное свидание»). Игроки должны выбрать из своей руки одну карту, которая, по их мнению, лучше всего ассоциируется с темой, и положить рубашкой вверх. Затем карты открываются, и игроки обсуждают, чья ассоциация оказалась самой остроумной или точной. Победитель забирает все карты. Игра идет до тех пор, пока у одного из игроков не закончатся карты – он и проигрывает.

19. Испорченный телефон с рисунком. Игроки садятся в ряд. Первому показывают сложное слово или фразу (например, «дефекация мыслительного процесса»). Он должен нарисовать это на бумаге. Следующий игрок смотрит только на рисунок предыдущего и пытается понять, что это было, и записать своей вариант словами. Третий смотрит только на слова второго и рисует свой вариант и так далее. В конце цепочка сравнивается с исходником.

20. Цензура. Выбирается ведущий. Ему в уши вставляются наушники с громкой музыкой. Остальные игроки получают карточку с фразой (например, цитатой из песни или фильма). Они по очереди должны объяснить эту фразу ведущему только артикуляцией, без голоса. Ведущий, читая по губам, пытается угадать. Получается очень смешно, так как он слышит только музыку и видит немые кривляния.

ЧАСТЬ 2: ИГРЫ С РЕКВИЗИТОМ (БУМАГА, РУЧКИ, ПРЕДМЕТЫ)

1. Бумажные самолетики-убийцы. Игроки делятся на две команды. Сооружается «город» из пластиковых стаканчиков или пустых бутылок по разные стороны стола. За ограниченное время (2-3 минуты) команды из листов А4 конструируют самолетики. По сигналу начинается «бомбардировка» – нужно сбить самолетами противника «здания» на его территории. Разрешается ловить и возвращать чужие самолеты.

Побеждает команда, разрушившая больше целей.

2. Мостик из спагетти. Командам выдается по пачке сухих спагетти, рулону скотча и зефирки (или маршмеллоу). За ограниченное время (10-15 минут) нужно построить максимально высокую башню, которая сможет стоять самостоятельно. Зефир используется как соединительный элемент. Побеждает самая высокая устойчивая конструкция.

3. Яйцо-парашют. Задача – сконструировать из подручных средств (бумага, скотч, нитки, пластиковые пакеты) устройство, которое позволит сырому яйцу упасть с высоты 2-2.5 метров (например, с дверного проема) и не разбиться. Побеждает самое изящное и эффективное решение.

4. Слепой скульптор. Игроки разбиваются на пары. Одному завязывают глаза. Перед другим ставят случайный предмет (ваза, бутылка, статуэтка) или из пластилина лепят простую фигурку. Задача «зрячего» – только словами объяснить «слепому скульптору», как из куска пластилина вылепить точную копию объекта. Затем сравнивают оригинал и творение.

5. Караоке-баттл с жребием. Готовится плейлист с известными песнями. Но петь их нужно не просто так. Перед каждым выходом исполнитель тянет жребий: «спиной к экрану», «стоя на стуле», «с зажатым носом», «как очень пьяный», «с полным стаканом воды в руке, не пролив ни капли», «в стиле оперы», «глядя в глаза конкретному человеку».

6. Боулинг квартирный. В качестве кеглей используются

пустые пластиковые бутылки (0.5 л), наполненные на 1/3 водой для устойчивости. Шар – любой мяч (теннисный, для гандбола). Размечается «дорожка». Побеждает набравший больше очков за 3 подхода.

7. Дартс на магнитах. Если есть магнитный дартс – отлично. Если нет, можно создать аналог: на большом листе ватмана нарисовать мишень, прикрепить его к стене. Дротики сделать из винных пробок, иголок и бумажных оперений. Бросать нужно с установленного расстояния.

8. Настольный хоккей (футбол). Стол обклеивается по краям бортиками из книг или конструктора. Ворота – это коробки от обуви с вырезанными отверстиями. Шайба (мяч) – монета или крышка. Игроки используют по две пластиковые карты как клюшки. Цель – забить гол.

9. Битва на карточных мечах. Каждому игроку выдается колода из 36 игральных карт. За 5 минут нужно, не используя скотч и клей, построить из карт самый длинный и прочный «меч» (принцип домов из карт). Затем объявляются дуэли: игроки берут свои конструкции и пытаются аккуратно сбить «меч» противника, сохранив свой. Побеждает обладатель самого живучего оружия.

10. Баланс-вызов. Игроки по очереди выполняют задания на баланс, используя книгу: пройти по прямой линии, положив книгу на голову; пронести книгу на раскрытой ладони, вытянутой вперед; удержать книгу на ноге, поднятой под углом 90 градусов. Кто уронил – получает шуточное наказание.

ние.

11. Живая скульптура. Из мотка пищевой пленки или скотча игроки создают «скульптуру» на одном из добровольцев. Можно обматывать, создавая костюм супергероя, мумии, платья. Побеждает самая креативная и быстрая команда.

12. Мишень для помидоров (виртуальная). На большом листе бумаги рисуется комичная мишень-карикатура (например, на начальника или несимпатичного политика). Мишень вешается на стену. Игроки лепят «снаряды» из мятой бумаги, смоченной в воде (или используют носки, свернутые в комок). Задача – с расстояния попасть в самые «болевые» точки, за которые даются очки.

13. Конструктор из зубочисток и маршмеллоу. Выдается одинаковое количество материалов. Задача – за 10 минут построить либо самую высокую башню, либо самый сложный мост между двумя книгами. Побеждает самая устойчивая и высокая конструкция.

14. Бумажный голод. На полу раскладываются листы бумаги формата А4 – это «льдины» в «бурном океане». Игроки – «пингвины», пытающиеся перебраться с одного берега комнаты на другой, наступая только на «льдины». Задача усложняется тем, что после каждого шага игрок должен поднять «льдину» сзади себя и переложить ее вперед. Упал в «воду» (наступил на пол) – начинай сначала.

15. Кольцеброс квартирный. Основание делается из кар-

тонной коробки, в которой торчат вверх «штырьки» из карандашей или ручек, закрепленных пластилином. Кольца делаются из скрученной в несколько раз изолянтной ленты или вырезаются из картона. Забрасывать кольца нужно с расстояния.

16. Пантомима с предметом. В мешок складываются самые неожиданные предметы из квартиры (пылесосная насадка, скалка, расческа, пресс для чеснока, банка с огурцом). Игрок, не глядя, вытаскивает предмет и должен показать его жестами так, чтобы его не узнали как предмет, а подумали, что это что-то другое (например, показывать пресс для чеснока как микрофон, пистолет или диковинный музыкальный инструмент).

17. Гонки шариков. На столе из книг, рулонов скотча и прочего реквизита строится запутанная трасса с воротами, тоннелями и препятствиями. Игроки с помощью соломинок дуют на легкий шарик для пинг-понга, стараясь быстрее провести его от старта до финиша. Можно играть командами на выбывание.

18. Код замка. Навесной замок и несколько десятков ключей (можно насобирать старых). Ведущий прячет «клад» (например, бутылку хорошего вина) и закрывает его на замок. Игроки или команды получают связку ключей. Побеждает тот, кто методом тыка быстрее подберет ключ и откроет замок.

19. Тир из прищепок. На спинку стула или на край большой банки вешаются прищепки. С расстояния 2-3 метра иг-

роки пытаются забросить другие прищепки так, чтобы они зацепились за те, что уже висят. Побеждает самый меткий.

20. Фокусы с разоблачением. Каждый игрок готовит простой фокус с использованием бытовых предметов (исчезновение монеты, карточный фокус, чтение мыслей). Показывает его. Остальные должны не просто угадать, как это сделано, но и повторить фокус. Тот, чей фокус разгадали быстрее всех, проигрывает.

ЧАСТЬ 3: ИГРЫ АКТЕРСКИЕ И ИМПРОВИЗАЦИОННЫЕ

1. Киностудия. Игроки делятся на команды: сценаристы, режиссеры, актеры, костюмеры. Сценаристам дается готовая абсурдная фраза-сценарий (например: «Космонавт на МКС обнаруживает, что его любимые тапочки прокляты»). За 15 минут они должны придумать мини-сценку, режиссеры ее отрепетировать с актерами, костюмеры – создать костюмы и реквизит из подручных средств (пледов, скотча, посуды). Затем – премьера.

2. Эмоциональный коктейль. Выбирается простое действие (например, «почистить зубы», «завязать шнурки», «позвонить по телефону»). Игрок тянет карточку с двумя эмоциями/состояниями («ярость» + «сильная усталость», «влюбленность» + «паника», «опьянение» + «торжественность»). Нужно выполнить действие, совмещая эти две эмо-

ции.

3. Дубляж плохого кино. Выбирается отрывок из старого или нарочито плохого фильма (желательно с диалогами). Звук убирается. Игроки разбиваются на пары или тройки и в режиме реального времени озвучивают героев, придумывая совершенно новый, желательно максимально нелепый или пошлый диалог.

4. Рекламный ролик. Командам выдается случайный бытовой предмет (сковородка, рулон туалетной бумаги, пульт от телевизора). За 10 минут они должны придумать и поставить креативный, смешной или провокационный рекламный ролик для этого предмета, сняв его на телефон. Затем – просмотр и оценка зрительскими аплодисментами.

5. Голос за кадром. Один игрок выходит за дверь. Остальные выбирают известный фильм или ситуацию. Вернувшегося игроку дается наушник с играющей громкой музыкой. Он садится перед «зрителями» и должен, глядя на их мимику и жесты, угадать, какой фильм или сцену они разыгрывают перед ним без слов. Остальные должны изображать очень эмоционально.

6. Импровизационный спор. Два игрока тянут карточки с двумя абсолютно не связанными темами (например, «скандинавская мифология» и «правила парковки»). Они начинают горячий спор, но каждый должен в своих репликах умело и незаметно продвигать свою тему, переводя разговор на нее. Зрители следят, кто окажется убедительнее и остроумнее.

7. Ситуация в лифте. Двое игроков оказываются «в лифте», который застревает. Но каждому дается секретное задание-установка (одному: «ты считаешь, что второй игрок – твой давний должник»; другому: «ты уверен, что первый игрок – знаменитость в гриме»). Они начинают диалог, исходя из своих установок, и должны довести ситуацию до абсурда.

8. Немое кино с титрами. Команда из 2-3 человек разыгрывает сценку без слов, в стиле старого немого кино, с преувеличенной мимикой. Другая команда (или ведущий) в реальном времени придумывает и озвучивает для них «титры» – подписи и реплики, что добавляет неожиданный юмор.

9. Переводчик с непонятного. Один игрок говорит длинную, эмоциональную речь на абсолютно бессмысленном, но убедительно звучащем наборе звуков (имитируя иностранный язык). Второй игрок стоит рядом и является «переводчиком», давая якобы синхронный перевод, придумывая смысл на ходу.

10. Интервью с пришельцем. Один игрок – журналист. Второй – пришелец, который тянет карточку с названием земного предмета или явления (например, «катание на карусели», «занятия йогой», «просмотр телевизора»). Журналист задает вопросы об этом явлении, а пришелец должен объяснить его так, как будто видит впервые, описывая сухим «инопланетным» языком.

11. Шепотом на ушко, с действием. Модификация «испорченного телефона». Первому игроку показывают фразу,

связанную с действием («грустный ковбой моет посуду в тапочках»). Он шепчет ее на ухо следующему, тот – следующему. Последний в цепочке должен не только сказать, что он услышал, но и изобразить это.

12. Озвучка животного. Игрок тянет карточку с названием животного и карточку с человеческой профессией или характером (например, «попугай» + «бухгалтер-педант», «корова» + «драматург-депрессивник»). Он должен издать характерный звук животного, но в заданном амплуа.

13. Судья и преступник. Выбирается «судья». «Преступнику» за спину крепится карточка с «преступлением» – смешным и нелепым («украл у бабушки последний пирожок с лотка», «организовал подпольные гонки тараканов на кухне», «публично признался в любви горшку с фикусом»). Судья задает вопросы, а преступник, не зная, в чем его обвиняют, должен отвечать так, чтобы случайно не признаться, но и не выглядеть невиновным. Судья по ответам пытается угадать «преступление».

14. Дирижер оркестра. Один игрок – дирижер. Остальные – «музыканты», играющие на воображаемых инструментах. Дирижер управляет громкостью и темпом, указывая на разных «музыкантов». Внезапно «дирижер» указывает на одного из них, и тот должен моментально издать звук своего инструмента, соответствующий жесту. Кто сбился или замешкался, становится новым дирижером.

15. Покажи песню. Игроки делятся на команды. Дается

известная песня. За 5 минут команда должна подготовить ее пантомимическое представление, где один человек может быть «вокалистом» (можно открывать рот, но не издавать звуков), а остальные изображают сюжет и эмоции. Другая команда угадывает.

16. Фильм ужасов за минуту. Команда получает три случайных предмета из комнаты. За одну минуту они должны инсценировать отрывок из фильма ужасов, где эти предметы являются ключевыми. Крики, преувеличенный ужас и импровизация приветствуются.

17. Сам себе оператор. Игроки снимают на телефон «трейлер» к вечеру. Они должны за 2-3 минуты смонтировать из заранее отснятых или снятых на ходу кадров динамичный ролик, который представит этот вечер как блокбастер (комедию, триллер, мелодраму). Обязательны крупные планы, «взрывные» моменты (например, открывание бутылки шампанского) и пафосные титры.

18. Горячий стул с вопросами из прошлого. Игрок садится на «горячий стул». Ему включают запись с заранее подготовленными вопросами от других гостей (вопросы задаются голосом, измененным через программу-голосомодулятор). Вопросы должны быть каверзными, но не обидными, часто из общего прошлого: «Правда ли, что в 2015 году на даче ты съел всю клубнику и свалил вину на ежа?». Игрок должен отвечать быстро и остроумно.

19. Живая фотография (tableau vivant). Ведущий показы-

вает команде известную картину, фотографию или кадр из фильма. Задача команды – за 30 секунд воспроизвести эту композицию, используя себя в качестве «фигур», подручные средства в качестве реквизита и застыв в точности, как на оригинале.

20. Монолог от имени предмета. Игрок вытаскивает из мешка предмет и должен за минуту от его имени рассказать монолог: кто он, о чем мечтает, что видел, что его ждет. Чем пафоснее и драматичнее – тем лучше (например, монолог вилки: «Я была так блестяща... пока меня не погрузили в этот ужасный, липкий торт!»).

ЧАСТЬ 4: АЗАРТНЫЕ И КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ НА ИМПРОВИЗАЦИИ

1. Пьяный пасьянс (для компании). Используется стандартная колода. Карты сдаются поровну всем игрокам. Первый кладет любую карту рубашкой вниз и объявляет, что это (например, "Туз пик"). Следующий игрок должен положить сверху свою карту и объявить следующую по порядку (в данном случае – "Двойка пик"). Объявлять можно что угодно, не совпадающее с реальной картой. Любой игрок может крикнуть "Блеф!", если не верит, что объявление соответствует реальной карте. Если обвинение верно – тот, кто блефовал, забирает всю стопку и пьет штрафной глоток. Если обвинение неверно – обвинитель забирает стопку и пьет сам.

Цель – первым избавиться от всех своих карт.

2. Ценность-ставка. Игроки получают по 5-10 фишек (монет, пуговиц). Ведущий объявляет "ценность" раунда (например: "У кого самые грязные носки?", "Кто последний смотрел дурацкий сериал?", "Кто может громче всех щелкнуть языком?"). Все скрытно делают ставки (кладут от 0 до 3 фишек в кулак). По сигналу все показывают ставки. Тот, кто сделал самую высокую ставку, должен доказать свое "превосходство" в заявленной ценности (например, снять носки для оценки или щелкнуть языком). Если он подтверждает – забирает все ставки. Если нет или отказывается – его ставка сгорает.

3. Покер лиц. Игроки садятся в круг. Нужно сохранять серьезное лицо. Первый игрок с предельно серьезным видом говорит любую фразу (например, "У меня в штанах горилла"). Следующий должен, не улыбаясь, ответить что-то вроде "Это объясняет запах" или "Она уже созрела?". Кто первый засмеется, улыбнется или скривится – выбывает. Игра идет до последнего каменного лица.

4. Блек-джек с вопросами. Дилер раздает по две карты себе и игрокам (все карты открытые). Цель – набрать сумму очков, близкую к 21. Игроки по очереди говорят "карту" или "хватит". Но чтобы получить карту, нужно честно ответить на каверзный вопрос, заданный любым другим игроком или дилером. Если отказываешься отвечать – автоматически проигрываешь раунд.

5. Русская рулетка с шампанским. В ряд ставятся 6 бокалов. В один из них (не сообщая игроку, в какой) наливается щепотка соли или капля соуса типа табаско. Остальные наполняются шампанским или игристым напитком. Игрок выбирает и выпивает бокал залпом. Если попался "сюрприз" – его реакция и будет развлечением. Далее бокалы снова наполняются, "сюрприз" перемещается, и ход переходит следующему.

6. Быстрые дуэли на картах. Два игрока берут по колоде. По команде каждый быстро сбрасывает по одной карте из своей колоды рубашкой вверх, образуя две стопки. Когда кто-то кричит "Стоп!" – сброс прекращается. Открываются верхние карты обеих стопок. У кого карта старше, тот задает проигравшему любой вопрос, на который тот обязан ответить. Затем дуэль повторяется.

7. Кости историй. Нужны два кубика. Первый игрок бросает кубики. Сумма очков – это номер заранее заготовленного списка из 12 тем (например: 2 – "Любовь", 7 – "Позор", 12 – "Деньги"). Выпавшая тема становится главной для мини-истории, которую игрок должен рассказать за одну минуту. Затем бросает следующий.

8. Стрип-покер (классика, но с вариациями). Стандартные правила покера, но фишки – элементы одежды. Чтобы усложнить, введите правило: перед тем как снять вещь, нужно выполнить "фант" – спеть куплет, изобразить животное и т.д.

9. Верю-не-верю с алкоголем. Каждому раздается по 3-5 карт. Первый игрок кладет одну или несколько карт рубашкой вниз и объявляет, что это (например, "три дамы"). Он может блефовать. Следующий по кругу либо говорит "Верю" и добавляет сверху свои карты с объявлением того же достоинства (реально или нет), либо "Не верю!" и проверяет последнюю заявку. Если блеф обнаружен – обманщик пьет. Если обвинение неверно – пьет обвинитель.

10. Охотник за мусором (алкогольная версия). Заранее готовится список из 10-15 абсурдных заданий, связанных с напитками: "сделай сэлфи с тем, у кого такой же напиток, как у тебя", "пропусти глоток через соломинку из бокала соседа", "придумай тост в стиле рэп". Игроки выполняют задания, получая за каждое очко-фишку. У кого через час больше фишек – победитель, он назначает "царя" на следующую игру.

11. Баккара с правом на ложь. Упрощенный вариант. Игроки против дилера. Каждому сдается по две карты. Можно запросить третью. Цель – набрать сумму, близкую к 9. Особенность: перед открытием карт каждый игрок может один раз соврать о сумме своих очков, пытаясь спровоцировать дилера на неверное решение. Дилер, зная, что ему врут, должен принять решение, давать ли себе третью карту.

12. Свинья с долгами. Игра в "Свинью" с кубиком, но с долгами. Игрок бросает кубик, пока не решит остановиться, суммируя очки. Но если выпадает "1", все набранные в этом

ходе очки сгорают, а игрок записывает себе "долг" в виде штрафного задания, которое должен выполнить до конца вечера (например, "вынести мусор", "помыть все бокалы").

13. Алкогольное лото. Вместо бочонков – карточки с номерами. Вместо цифр на билетах – задания или вопросы ("Выпей, если тебе когда-нибудь звонил бывший(ая) пьяным(ой)", "Расскажи историю про работу"). Когда ведущий вытаскивает номер, игрок, у которого это число есть на карточке, не кричит "Квартира!", а выполняет написанное задание. Выигрывает тот, кто первым закрывает все числа.

14. Риск-версия "Правды или Действия". Игрок выбирает "Правду". Ему задают вопрос. Если он не хочет отвечать, он может взять "Риск": вытягивает карту из колоды, где написаны короткие, но неприятные действия (например, "полей голову из кувшина", "съешь ложку горчицы"). Выполнив "риск", он освобождается от ответа.

15. Дуэль на скорость с картами. На столе раскладывается колода карт рубашкой вверх. Два игрока стоят по разные стороны. По сигналу они одновременно начинают переворачивать по одной карте, образуя каждый свою стопку. Когда на столе лежат две открытые карты одного достоинства (например, две семерки), игроки должны как можно быстрее хлопнуть ладонью по всей колоде посередине. Кто сделает это последним – забирает всю стопку проигравшего. Цель – собрать все карты.

16. Карточные башни на скорость. Игроки получают по

нераспечатанной колоде карт. По сигналу они должны построить максимально высокую и устойчивую башню, используя только карты из своей колоды, без клея и скотча. Побеждает самый высокий и творческий "небоскреб" через 5 минут.

17. Три карты Монте. Ведущий берет три карты, одна из них – особая (например, дама). Он показывает их, затем кладет рубашкой вверх и быстро перемешивает на столе. Игрок должен угадать, где дама. Но ставка – не деньги, а действие. Если угадал – назначает действие ведущему. Не угадал – выполняет действие сам.

18. Война с усилением. Классическая детская игра "Война" (сравниваем карты, у кого старше – забирает), но с правилом: если выпадают карты одинакового достоинства, объявляется "война". Игроки кладут следующую карту рубашкой вверх, а затем еще одну – лицом вверх. Старшая карта третьего раунда забирает все шесть. Проигравший в "войне" пьет.

19. Солитер на двоих. Раскладывается пасьянс "Косынка". Два игрока совместно решают, как играть, но ходят по очереди. Можно ввести правило "вето": один раз за игру каждый может отменить ход другого, если предложит свой, но тогда он должен выпить.

20. Пьяный бридж (упрощенный). Игра для четырех человек (две команды). Используется колода из 36 карт. Старшинство карт: Туз, 10, Король, Дама, Валет, 9... Цель – на-

брать больше очков за взятки. Особенность: перед сдачей карт игроки договариваются о "контракте" – какой масти будет козырной, но делают это не словами, а пантомимой, изображая ассоциацию с мастью (например, "черви" – жест сердца, "пики" – копать). Если партнеры поняли друг друга неправильно, они пьют штрафную.

ЧАСТЬ 5: ИГРЫ НА ДОВЕРИЕ И БЛИЗОСТЬ (ДЛЯ БЛИЗКИХ ДРУЗЕЙ)

1. Слепой поводырь. Один игрок с завязанными глазами. Другой становится его "поводырем", но может давать инструкции ТОЛЬКО прикосновениями к плечам (легкий толчок вперед, касание левого плеча – поворот налево, правого – направо, два касания – стоп). Задача – провести "слепого" через полосу препятствий из подушек, стульев, не говоря ни слова. Игра на невербальное доверие.

2. Зеркало с искажением. Два игрока стоят лицом друг к другу. Один – "человек", второй – его "зеркальное отражение". "Человек" делает медленные, плавные движения, "зеркало" повторяет. Затем ведущий говорит "Искажение!" и "человек" начинает делать резкие, абсурдные движения, а "зеркало" должно по-прежнему точно повторять, сохраняя серьезность. Цель – сбить "зеркало" с ритма и заставить его рассмеяться.

3. Секретный союзник. Все игроки пишут на бумажках

свое имя и скидывают в шляпу. Затем каждый вытягивает чужое имя – это его "секретный союзник" на вечер. Задача – тайно помогать этому человеку: подливать напиток, незаметно подсказывать в других играх, говорить комплименты. В конце вечера все пытаются угадать, кто был их союзником.

4. Вопросы в темноте. Выключается основной свет, остается только небольшой источник (свеча, гирлянда). Все садятся в круг. Задается общая глубокая или философская тема ("Самое необдуманное решение", "Чего ты боишься признать даже себе?"). По кругу каждый отвечает честно. Полумрак способствует откровенности.

5. Падение в доверие. Классическое упражнение. Один игрок стоит спиной к другому, закрывает глаза и падает назад, полагаясь на то, что партнер его поймает. Усложнение: падающий может быть с завязанными глазами, а ловящий – молчать, давая знать о своей готовности только легким касанием.

6. Рисунок в четыре руки. Два игрока садятся спиной к спине. Одному выдается лист бумаги и карандаш, другому – фотография или простая картинка. Тот, кто видит картинку, должен, не называя предмет, только словесными инструкциями заставить напарника нарисовать копию. Затем сравнивают результат. Смех и непонимание гарантированы.

7. Эмоциональный телефон (тактильный). Игроки садятся в круг, закрывают глаза. Первый игрок задумывает сильную, но простую эмоцию (радость, страх, отвращение, нежность).

Он должен передать ее соседу справа только с помощью прикосновения к руке или плечу. Тот, получив "импульс", передает дальше то, что почувствовал. Последний в круге озвучивает, какую эмоцию он получил. Открывают глаза и сверяют с исходной.

8. Молчаливый ужин (как игра). На 10-15 минут все участники обещают молчать. Общение происходит только взглядами, жестами, мимикой. Можно попробовать разыграть сценку или донести сложную мысль. После окончания времени все делятся, что поняли и что хотели сказать.

9. Код доверия. Один игрок ("шифровальщик") придумывает простой код: одно прикосновение к носу = "да", к уху = "нет", пожимание плечами = "не знаю". Другой игрок ("расшифровщик") задает ему любые личные вопросы, а "шифровальщик" отвечает только с помощью кода. Цель – не только угадать код, но и узнать что-то новое о человеке.

10. Портрет на память. Игроки разбиваются по парам и 2 минуты внимательно изучают лица друг друга. Затем они отворачиваются и получают по листу бумаги и ручке. Задача – по памяти описать или схематично нарисовать лицо партнера, указав как можно больше деталей (родинки, форма бровей, изгиб губ). Затем обмениваются результатами и сверяют с оригиналом.

11. Идеальный мир. Игроки совместно придумывают идеальный мир для своей компании. Каждый по очереди добавляет по одному правилу или характеристике ("В нашем ми-

ре нет понедельников", "Реки текут шампанским", "Все понимают язык животных"). Но каждое новое правило должно начинаться со слов: "Я верю, что..." или "Я хочу, чтобы...". Игра раскрывает общие мечты.

12. Бутылочка для признаний. Классическая "бутылочка" модифицирована. Тот, на кого указало горлышко, не целует другого, а должен сказать ему искренний комплимент, признаться в чем-то хорошем (например, "Мне всегда нравилась твоя настойчивость") или поблагодарить за что-то.

13. Общий рисунок с повязкой. На большом листе ватмана все игроки рисуют общую картину, НО с одним условием: каждый художник должен держать одной рукой за край листа, а на глаза ему повязывается повязка. Получается абстрактный хаос, который потом весело интерпретировать.

14. Диалог с закрытыми глазами. Два игрока садятся друг напротив друга, закрывают глаза. Ведущий задает им тему для диалога (например, "Обсудите, как вы встретились в прошлой жизни"). Они ведут беседу, не открывая глаз, ориентируясь только на голос и интонации. Это обостряет восприятие.

15. Путаница с именами. Все встают в круг. Каждый по очереди называет свое имя и делает характерный жест. Следующий должен повторить имя и жест предыдущего, затем назвать себя и показать свой жест. Третий повторяет имена и жесты двух предыдущих, добавляет свой. И так далее. Кто сбился – выбывает. Игра на запоминание и ассоциации.

16. Тайный подарок. Каждый приносит или находит в квартире небольшой никому не нужный, но интересный предмет (старая открытка, необычная пуговица, странная безделушка). Все предметы складываются в мешок. Затем каждый вытаскивает один предмет и должен придумать историю о том, почему этот подарок идеально подходит человеку слева от него, и вручить его со словами: "Я дарю тебе это, потому что..."

17. Громкость доверия. Игрок А становится в центре, закрывает глаза. Остальные медленно окружают его. Игрок А говорит: "Стоп!", когда почувствует, что люди подошли достаточно близко к границе его личного комфортного пространства. Затем он открывает глаза и смотрит, насколько близко или далеко на самом деле стоят люди. Это наглядный тест на доверие.

18. Совместное стихотворение. Первый игрок пишет на листе одну строчку стиха, загибает лист, чтобы было видно только последнее слово. Следующий, видя только это слово, пишет свою строчку, и так далее. В конце зачитывается все стихотворение целиком. Часто получаются шедевры абсурда или неожиданно глубокая лирика.

19. Прогноз на будущее. Каждый пишет на листке имя любого участника (можно свое) и короткий позитивный прогноз на ближайший год ("В июне ты найдешь 1000 рублей в старой куртке", "Ты помиришься со старым другом"). Листки не подписываются, складываются и перемешиваются. За-

тем каждый вытягивает прогноз и зачитывает вслух – это предсказание для всех.

20. Спасибо за... Завершающая игра. Все стоят в кругу. Первый игрок поворачивается к соседу справа, смотрит ему в глаза и говорит: "[Имя], спасибо тебе за этот вечер, и особенно за то, что ты..." (заканчивает фразу, вспоминая что-то конкретное: "за смешной анекдот", "за поддержку в игре", "за вкусный салат"). Так по кругу благодарят каждого.

ЧАСТЬ 6: АЗАРТНЫЕ ИГРЫ С РИСКОМ И НАПРЯЖЕНИЕМ

1. Покер "Цыпленок" (Chicken Poker). Используется колода. Каждому сдается по одной карте, которую он видит, прикладывая ко лбу, – так, чтобы все видели карту игрока, кроме него самого. Таким образом, каждый видит "руки" всех оппонентов, но не свою. Ставки делаются фишками (орешки, конфеты). Цель – продержаться до конца раунда, не сбросив карту, имея в итоге самую старшую комбинацию. Игроки принимают решения, глядя на сильные карты других и гадая о своей. Это игра на блеф и умение читать чужие реакции.

2. Кости "Русская рулетка". Берется пять игральных кубиков. Первый игрок бросает все кубики. Любые выпавшие единицы откладываются в сторону – это "пули". Оставшиеся кубики передаются следующему игроку, который бросает их снова, также откладывая единицы. И так далее. Тот, кто вы-

бросит последнюю единицу (последнюю "пулю"), проигрывает и выполняет заранее оговоренное штрафное действие (выпивает, поет и т.д.).

3. Секретные ставки. Каждый игрок получает 10 фишек. На середину стола кладется приз (например, шоколадка или право не мыть посуду). Ведущий объявляет тему раунда ("Сколько раз в неделю я занимаюсь спортом?", "Сколько у меня в телефоне номеров бывших?"). Каждый СКРЫТНО кладет в свою руку любое количество фишек (от 0 до всех). По команде все раскрывают руки. Тот, кто поставил БОЛЬШЕ всех, получает право задать ведущему тот самый вопрос в рамках темы и получить честный ответ. Но если два или более игрока поставили одинаково максимальное количество, их ставки сгорают, а приз уходит следующему по величине ставки. Это игра на психологию и оценку других.

4. Дженга с заданиями. На блоки классической "Дженги" заранее нанесены цифры или маркером написаны короткие задания ("Расскажи стыдную историю", "Спой гимн", "Издай животный вой"). Игрок, вытащивший такой блок, должен поставить его наверх и выполнить задание. Если башня рухнула по его вине, он выполняет еще и дополнительный "катаклизм-фант".

5. Блеф с монетой. Игроки разбиваются на пары. Одному в паре дается монета. Он прячет ее в одной из рук за спиной, затем выставляет оба сжатых кулака вперед. Его задача – убедить оппонента, что монета в определенной руке,

используя блеф, психологию и мимику. Оппонент пытается угадать. Если угадывает – забирает монету себе и становится тем, кто прячет. Если нет – отдает свою монету. Игра идет до тех пор, пока у одного не окажется, например, три монеты.

6. Аукцион "Правды". Ведущий задает интригующий вопрос, на который интересно получить ответ ("Что было самым дурацким в вашей первой влюбленности?"). Игроки начинают вслепую торговаться, предлагая "цену" – то, что они готовы сделать или отдать (от "вымою посуду" до "спою песню голым по видеозвонку маме"). Ведущий выбирает самое интересное предложение, и тот, кто его сделал, получает право первым ответить на вопрос, но и должен выполнить обещанное.

7. Рулетка "Выбор без выбора". На столе раскладываются 10-15 карточек рубашкой вверх. На одной написано "СЧАСТЬЕ", на другой – "ПРОКЛЯТИЕ", остальные пустые. Игрок выбирает одну. Если он вытянул "СЧАСТЬЕ" – он дает задание любому другому игроку. Если "ПРОКЛЯТИЕ" – выполняет задание сам. Если пустую – передает ход. Игра идет до тех пор, пока не будут найдены обе карты судьбы.

8. Пьяная "Монополия" (быстрая версия). Используются упрощенные правила "Монополии" с тремя улицами. Новое правило: каждый раз, когда игрок попадает на чужую недвижимость, он может не платить аренду, если залпом выпьет свой бокал. Но если он сделает это три раза за игру, он автоматически объявляется банкротом. Это добавляет стратегии

и риска.

9. Орлянка с последствиями. Классическая игра "Орел или решка?", но с последствиями. Перед броском игрок не просто загадывает сторону, а объявляет, что будет делать, если угадает, и что – если проиграет. Действия должны быть сравнимыми по "стоимости" ("Если угадаю – ты мне делаешь массаж спины 5 минут, если нет – я тебе").

10. Карточный тотализатор. Перед началом любой другой игры (в "Крокодила", "Алиас" и т.д.) каждый игрок получает по одной карте из колоды. Карты не смотрятся. Когда в основной игре определяется победитель раунда, он забирает у проигравшего его карту. В конце вечера все открывают свои накопленные карты. У кого самая старшая комбинация в покере (из тех карт, что у него в руках) – победитель тотализатора. Это добавляет интриги в любую активность.

ЧАСТЬ 7: ИГРЫ НА ЛОВКОСТЬ И КООРДИНАЦИЮ

1. Бросок кольца на палец. Игроки пытаются набросить резиночку для волос или маленькое пластмассовое кольцо на указательный палец партнера, который стоит на расстоянии 2-3 метров и держит палец вытянутым. Можно усложнить: партнер может двигать пальцем в последний момент.

2. Золушка. В миску смешиваются разные крупы (фасоль, горох, чечевица). Задача – с завязанными глазами и за ограниченное время (2 минуты) разобрать крупы по разным куч-

кам, используя только пальцы. Побеждает самый аккуратный и быстрый "сортировщик".

3. Баланс на троих. Три игрока встают в круг, поворачиваются друг к другу спиной и сцепляются локтями. Затем по команде они одновременно пытаются сесть на пол, а потом – встать, не расцепляясь и не падая. Задача – синхронизировать усилия.

4. Мини-гольф квартирный. Из коробок, книг, стаканчиков строится полоса препятствий с несколькими "лунками". Мячом для гольфа служит шарик для пинг-понга или скотканная фольга. Ключка – любая палка (ручка от швабры, свернутый в трубочку журнал). Игроки по очереди проходят трассу, считая количество ударов.

5. Быстрая перезарядка. Нужны две пустые пластиковые бутылки и две горошины или фасолины. Два игрока соревнуются. По сигналу они должны, используя только одну руку, переложить все горошины из одной бутылки в другую, переворачивая их. Кто быстрее справится?

6. Ловец палочек. Один игрок держит в вытянутой руке длинную тонкую палку (например, линейку) на высоте груди другого игрока и неожиданно отпускает ее. Второй игрок должен успеть поймать палку одной рукой. Расстояние и толщину палки можно менять, чтобы регулировать сложность.

7. Карточный домик на скорость. Игроки делятся на команды. Каждая команда получает по две колоды карт. За 7 минут нужно построить самый высокий и сложный кар-

точный домик. Разрешается использовать только карты, без клея и скотча. Побеждает самая высокая и устойчивая конструкция.

8. Надуй шарик через препятствия. На столе создается полосу препятствий из кубиков, стаканчиков. Игроки должны, дует из трубочки на легкий шарик для пинг-понга, провести его от старта до финиша, не сбив препятствия. Можно играть на время или парами на выбывание.

9. Сила дыхания. На столе рисуется линия. По разные стороны от линии встают два игрока. Перед ними кладется легкий шарик (из фольги или пенопласта). По сигналу они начинают дуть на шарик, пытаясь сдуть его на половину противника. Дуть можно только строго перед собой, не наклоняясь слишком низко.

10. Спичечный тир. Из спичечного коробка делается "мишень": коробок ставится торчком, а выдвинутый на 2-3 см "ящичек" служит мишенью. С расстояния 20-30 см игроки пытаются щелчком попасть другой спичкой в этот ящичек, чтобы выбить его. Побеждает самый меткий стрелок.

ЧАСТЬ 8: ИГРЫ-ПРОВОКАЦИИ И "ОПАСНЫЕ" ВОПРОСЫ

1. Суд. Выбирается "обвиняемый" и "судья". Остальные – "прокуроры" и "адвокаты". Обвиняемому приписывается шуточное "преступление" ("В краже хорошего настроения у

коллектива", "В чрезмерной любви к себе"). Прокуроры и адвокаты по очереди приводят аргументы и вызывают свидетелей (других гостей). Судья выносит "приговор" – смешное наказание. Вся игра строится на иронии и легком подтрунивании.

2. Горячие вопросы в шляпе. Каждый пишет на бумажке один откровенный или провокационный вопрос, который ему интересно задать кому-нибудь, но в обычной жизни неудобно. Все вопросы складываются в шляпу. Затем по кругу каждый тянет вопрос и отвечает на него максимально честно. Правило: можно один раз за вечер отказаться от ответа, но тогда нужно рассказать самую смешную историю про себя.

3. Рейтинг. Ведущий объявляет тему для рейтинга ("Кто здесь самый ревнивый?", "Кто лучше всех врет?", "У кого самый странный страх?"). Все игроки в тайне пишут на листочке имена, расставляя участников с 1-го по последнее место по этому качеству. Затем результаты усредняются и оглашаются. Обсуждение и споры – часть игры.

4. Исповедь под псевдонимом. Каждый анонимно пишет на листке один свой небольшой грешок, странную привычку или нелепый поступок. Все листки перемешиваются и зачитываются вслух. Затем все пытаются угадать, кому какая "исповедь" принадлежит. Это раскрывает людей с неожиданной стороны.

5. Compliment или правда. Игрок обращается к любому

другому и предлагает на выбор: "Комплимент или правда?". Если выбран "комплимент", игрок должен сказать искренний, развернутый и оригинальный комплимент. Если "правда" – задает любой, даже неудобный вопрос, на который нужно ответить честно.

6. А что, если бы... Ведущий задает неудобные гипотетические вопросы: "А что, если бы вы узнали, что ваш партнер в прошлом был стриптизером/стриптизершей?", "А что, если бы вам предложили 10 миллионов на развод?", "А что, если бы вы поменялись телами с самым неприятным для вас человеком здесь?" Игроки по очереди дают развернутые ответы, раскрывая свои ценности.

7. Детектор лжи. Одному игроку ("испытуемому") задают 5 простых личных вопросов, на 4 из которых он должен ответить правду, а на один – солгать как можно убедительнее. Остальные игроки, обсудив минуту, пытаются единогласно указать, какой ответ был ложным. Если угадывают – "испытуемый" выполняет фант. Если нет – фант выполняют угадывающие.

8. Передел прошлого. Каждый по кругу рассказывает одну реальную неловкую ситуацию из своего прошлого. Следующий игрок должен придумать, как можно было бы выйти из этой ситуации самым абсурдным, героическим или пошлым образом. Цель – не стыдить, а вместе посмеяться над прошлым.

9. Секрет на ушко. Все игроки пишут на листочке один

свой маленький секрет (реальный или вымышленный). Листочки сдаются ведущему. Затем ведущий по одному шепотом на ухо сообщает каждый секрет любому игроку. Тот должен, не называя имен, рассказать этот секрет от первого лица, как будто это его собственный. Остальные пытаются догадаться, чей это был секрет изначально.

10. Жребий откровений. Готовится колода карт. Определяется, какая масть и какое достоинство что означают (например: черви – вопрос про любовь, бубны – про деньги, пикки – про страхи, трефы – про мечты; валет – прошлое, дама – настоящее, король – будущее, туз – самое сокровенное). Игрок тянет карту и отвечает на вопрос, соответствующий выпавшей комбинации.

ЧАСТЬ 9: МУЗЫКАЛЬНЫЕ И ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ ИГРЫ

1. Фристайл-баттл. Включается инструментальный бит (можно найти на YouTube). Два игрока становятся друг напротив друга. По очереди, каждые 30 секунд, они должны читать импровизированный "рэп" на заданную ведущим тему ("про холодильник", "про носки", "про вчерашний день"). Побеждает тот, кто не сбился, был смешнее и ритмичнее.

2. Угадай интро с помехами. Один игрок включает на телефоне первые 3-5 секунд известной песни, но при этом сам пытается говорить, кричать или петь поверх интро, что-

бы помешать угадыванию. Остальные должны узнать песню. Кто угадал первым – получает право завести следующую песню с помехами.

3. Танцевальная статуя с сюжетом. Все танцуют. Когда музыка резко останавливается, ведущий выкрикивает сюжет ("Ограбление банка!", "Первый поцелуй!", "Падение в лужу!"). Игроки должны замереть в позе, изображающей этот сюжет. Самый выразительный или смешной получает звание "лучшего актера" раунда.

4. Караоке-перевертыш. Выбирается популярная песня. Но петь ее нужно, заменив все существительные на одно выбранное слово (например, "огурец"). Получается очень смешно: "Огурчик-огурчик, где твоя улыбка...".

5. Дирижер мимики. Один игрок ("дирижер") становится лицом к аудитории. Ему включают веселую песню в наушники на полную громкость. Остальные не слышат музыку. "Дирижер" должен, слушая трек, управлять мимикой и эмоциями "оркестра" (остальных игроков) только своим лицом – без жестов. Задача "оркестра" – максимально точно скопировать его гримасы. Со стороны выглядит как безумный спектакль.

6. Битва поколений. Команды (или отдельные игроки) соревнуются в знании песен определенной эпохи (90-е, 00-е). Ведущий включает случайный кусок песни из загаданной эпохи. Кто первый правильно называет песню и исполнителя, получает очко. Можно усложнить: нужно пропеть следу-

ющий куплет.

7. Танцевальное зеркало наоборот. Два игрока встают друг напротив друга. Один – ведущий, второй – зеркало. Ведущий танцует, а "зеркало" должно делать **НАОБОРОТ**: если ведущий поднял правую руку, зеркало – левую, если шагнул вперед – зеркало шагает назад. Кто собьется, меняется ролями.

8. Музыкальный стул с вопросами. Классическая игра, но когда музыка останавливается, игрок, не успевший сесть, не выбывает, а должен ответить на вопрос из "шляпы откровений". Если отказывается – тогда выбывает. Так игра остается интересной для всех до конца.

9. Угадай песню по губам. Игроки делятся на команды. Один участник из команды надевает наушники с громкой музыкой, чтобы не слышать ничего. Ему на экране телефона показывают название песни. Он должен, не издавая звука, пропеть ее губами своей команде. Команда угадывает.

10. Создай группу. За 10 минут команда из 3-4 человек должна придумать название своей музыкальной группы, стиль, хит-сингл и презентовать все это в виде 30-секундного "живого выступления". Использовать можно только голос и подручные предметы в качестве инструментов (кастрюли, расчески, диванные подушки).

**ЧАСТЬ 10: ИГРЫ НА ВНИМАНИЕ И НАБЛЮДАТЕЛЬ-
НОСТЬ**

1. Что изменилось? Один игрок ("наблюдатель") на минуту выходит из комнаты. Остальные вносят 10 изменений: переставляют предметы, меняют местами одежду, включают/выключают свет. "Наблюдатель" возвращается и должен найти все изменения. Чем тоньше изменения, тем интереснее.

2. Детектив наоборот. Ведущий заранее прячет в комнате 10 одинаковых мелких предметов (например, монет). Игроки знают, что спрятаны монеты, но не знают, сколько. Они ходят по комнате и ищут. Когда кто-то находит монету, он молча берет ее и садится. Остальные, видя, что кто-то уже нашел что-то, но не зная что, начинают нервничать. Игра идет, пока все монеты не будут найдены. Побеждает нашедший больше всех.

3. Цветовая охота. Ведущий громко называет цвет (например, "красный!"). Все игроки должны как можно быстрее дотронуться до любого предмета в комнате названного цвета. Кто последний или не нашел подходящий предмет, получает штрафное очко.

4. Звуковая дорожка. Все закрывают глаза. Ведущий издает 5-7 разных звуков, используя предметы в комнате (поскрести ногтем по столу, хлопнуть книгой, позвонить в колокольчик, налить воду). Затем игроки открывают глаза и должны по памяти перечислить все звуки в правильной последовательности.

5. Найди отличие в человеке. Два игрока становятся друг напротив друга и 30 секунд внимательно изучают внешность соперника. Затем они отворачиваются и делают по три изменения в своей внешности (расстегнуть пуговицу, снять часы, переложить кольцо на другую руку). Повернувшись, они должны найти все отличия у другого.

6. Ложная память. Ведущий показывает на 30 секунд поднос с 15-20 мелкими предметами. Затем накрывает его. Игроки должны индивидуально записать как можно больше предметов. Хитрость в том, что ведущий затем зачитывает свой список, включая 2-3 предмета, которых НЕ БЫЛО на подносе. Те игроки, которые "вспомнили" и эти ложные предметы, теряют за них очки. Побеждает самый внимательный.

7. Тень. Один игрок – "актер", второй – его "тень". "Актер" медленно выполняет простые бытовые действия (пьет чай, читает газету, завязывает шнурок). "Тень", находясь за его спиной, должна максимально точно повторять все движения с минимальной задержкой, будто она его отражение. Затем они меняются.

8. Охота за буквами. Выбирается длинное слово (например, "электрификация"). Игроки получают задание за 10 минут найти в комнате и сфотографировать на телефон предметы, форма которых напоминает буквы из этого слова, чтобы собрать все слово из "природных" букв. Побеждает тот, кто соберет слово быстрее или из самых креативных пред-

метов.

9. **Тактильный мешок.** В непрозрачный мешок кладутся 10-15 мелких предметов из разных материалов (ложка, мячик, кисть для бритья, сосновая шишка, компьютерная мышь). Игрок запускает руку в мешок и на ощупь за минуту должен определить и назвать как можно больше предметов.

10. **Фоторобот из слов.** Один игрок ("свидетель") загадывает любого человека из присутствующих, но не говорит, кого. Остальные ("художники") задают вопросы о внешности загаданного человека, на которые можно ответить только "да" или "нет" ("У него есть очки?", "Темные волосы?", "Есть сережка?"). По ответам они пытаются составить мысленный портрет и угадать, кто это.

ЧАСТЬ 11: ИГРЫ НА ОБЩЕНИЕ И РАСКРЕПОЩЕНИЕ

1. **Интервью в стиле ток-шоу.** Один игрок выбирается «гостем» популярного ток-шоу. Ведущий-«журналист» и остальные «зрители в студии» задают ему каверзные, провокационные или абсурдные вопросы в духе «А правда, что вы в детстве верили, что дети появляются из стиральной машины?». Гость должен отвечать быстро и остроумно, сохраняя «телевизионное» лицо.

2. **Продай мне это.** Игрок получает случайный, абсолютно бесполезный или смешной предмет (сломанную ручку, пустую банку, носки непарные). Его задача – за одну мину-

ту провести презентацию и «продать» этот предмет любому из присутствующих, расхваливая его невероятные, выдуманные свойства. «Покупатель» может торговаться.

3. Дебаты наоборот. Два игрока начинают дебаты на заданную тему (например, «Что лучше: чай или кофе?»). Но через 30 секунд ведущий хлопает в ладоши, и каждый должен мгновенно начать защищать противоположную точку зрения, продолжая мысль оппонента. Это тренирует гибкость ума и чувство юмора.

4. Общий словарь. Компания придумывает и записывает на листе 10 новых, вымышленных слов и их смешных определений (например, «Хрюкля – звук, который издает холодильник, когда хочет есть»). Затем в течение вечера нужно стараться употреблять эти слова в обычной речи. Кто использовал больше слов по итогам вечера – победитель.

5. Коллективный портрет. Все садятся в круг с одним большим листом бумаги и одним карандашом. Первый игрок начинает рисовать голову какого-то существа, загибает лист, оставив только две линии шеи. Следующий, не видя головы, рисует торс, снова загибает. Третий рисует ноги. В конце лист разворачивают и любуются общим шедевром.

6. Импровизированная пресс-конференция. Один игрок объявляется «важной персоной» (например, «изобретателем велосипеда для рыб» или «послом Марса»). Остальные на 5 минут становятся журналистами и задают вопросы. «Персона» должна отвечать, сохраняя серьёзность и не выходя из

образа.

7. История в три действия. Компания делится на три группы. Первая группа получает тему начала истории («Однажды в запертой библиотеке...»). Вторая группа получает середину («...обнаружился живой дракон...»). Третья – конец («...который захотел стать юристом»). Каждая группа за 7 минут придумывает свою часть, не зная, что придумали другие. Затем истории зачитываются подряд. Абсурд гарантирован.

8. Compliment по кругу с уточнением. Все сидят в кругу. Первый игрок говорит комплимент соседу справа. Но не просто «ты классный», а конкретный и с уточнением: «Мне нравится твоя способность рассказывать истории, особенно как ты вчера описал встречу с голубем». Следующий игрок говорит комплимент своему соседу справа, но начинает со слов: «Соглашаясь с предыдущим оратором, я также хочу добавить...». Так по кругу, комплименты становятся всё более детальными и осмысленными.

9. Диалог с ограниченным словарем. Два игрока получают задание разыграть диалог (например, покупка слона в магазине). Но каждому разрешено использовать только 5 разных слов в течение всей сцены (например, игрок А: «дай», «слон», «деньги», «скорее», «ура»; игрок Б: «нет», «дорого», «пожалуйста», «зачем», «ладно»). Задача – быть максимально выразительными.

10. Генератор идей (брейншторм). Ведущий задаёт абсурдную проблему, требующую коллективного решения

(«Как развлечь скучающего инопланетянина в квартире?», «Как скрыть от соседей, что у вас живёт ручной бегемот?»). За 3 минуты все скидывают идеи, чем безумнее, тем лучше. Лучшая идея (по общим аплодисментам) получает титул «Главного инноватора вечера».

11. А что было дальше? Каждый пишет на листочке начало интригующей истории («Когда я открыл дверь, я увидел...»). Листочки перемешиваются и кладутся в центр. Затем каждый по очереди тянет листок, зачитывает начало и должен устно за 1 минуту придумать и рассказать продолжение истории. Следующий игрок тянет новый листок.

12. Роль по ситуации. Ведущий описывает бытовую ситуацию («Вы втроем в лифте, который застревает между этажами»). Затем он раздаёт игрокам роли на карточках, которые те не видят (например, «Вы паникёр», «Вы считаете, что это сон», «Вы влюблены в одного из соседей по лифту»). Игроки начинают импровизированную сценку, постепенно проясляя свои роли.

13. Переговоры с монстром. Один игрок – человек, второй – монстр под кроватью/в шкафу. Но монстр не хочет пугать, он хочет договориться о условиях сосуществования. Они ведут переговоры, обсуждая график уборки, правила пользования ванной и деликатесы из холодильника. Цель – заключить смешной, но детальный «Договор о ненападении и сотрудничестве».

14. Похвала самому себе. Каждый игрок по очереди дол-

жен 1 минуту хвалить себя, свои качества и достижения в самом пафосном, напыщенном стиле, как будто представляет себя на королевском приёме. Остальные поддерживают аплодисментами и одобрительными возгласами. Игра снимает зажимы и поднимает настроение.

15. Объясни профессию инопланетянину. Игрок получает карточку с названием профессии (например, «сметчик», «критик», «логист»). Он должен объяснить существу с другой планеты, в чём суть этой работы, не используя профессиональный жаргон и земные аналогии («Я помогаю кусочкам целого находить правильные коробочки для путешествия»).

ЧАСТЬ 12: СПОРТИВНЫЕ И АКТИВНЫЕ ИГРЫ В ПОМЕЩЕНИИ

1. Бумажный биатлон. На одном конце комнаты – «стрельбище» (коробка с нарисованными мишенями). На другом – «старт». У каждого «биатлониста» есть бумажный самолетик. Он должен пробежать дистанцию туда и обратно, но на середине остановиться и с расстояния метра бросить свой самолетик в мишень. Если не попал – «штрафной круг» (прокрутиться 3 раза на месте). Побеждает самый быстрый и меткий.

2. Полоса препятствий из подушек. Из диванных подушек, стульев, одеял и веревок строится полоса препятствий через всю комнату (пролезть под стулом, проползти по «ущелку»)

лью» из подушек, пройти по «узкому мосту» из скрученного ковра). Засекается время прохождения.

3. Силовой конкурс на выносливость. «Планка на время», «стойка на одной ноге с закрытыми глазами», «кто дольше простоит в полуприседе у стены». Но чтобы было веселее, пока участник держит позу, остальные могут задавать ему смешные вопросы или показывать смешные рожицы, чтобы сбить с концентрации.

4. Воздушный хоккей (на столе). На большом столе строятся импровизированные ворота из книг по краям. Игроки дуют через соломинки на лёгкий шарик (из фольги, пробки), пытаясь забить его в ворота противника. Руками и другими частями тела трогать шарик нельзя.

5. Коррида с пледом. Один игрок – «тореадор», у него в руках плед или покрывало. Второй – «бык», на голове у него картонные рога (или просто руки, сложенные «рожками»). Задача «быка» – поймать тореадора, задача тореадора – увернуться, используя плед как плащ. Игра на безопасной, мягкой поверхности.

6. Кегли-близнецы. Используются пустые пластиковые бутылки (кегли). Их расставляют парами очень близко друг к другу. Задача – броском мяча сбить ТОЛЬКО одну бутылку из пары, не задев вторую. Это сложнее, чем кажется, и требует точности.

7. Соревнование по меткости в корзину. В качестве корзины используется мусорное ведро или таз. С разных рассто-

ний и поз (сидя, стоя спиной, с закрытыми глазами) игроки пытаются забросить в него скомканные бумажные шарики. За каждую удачную попытку – очки. Чем сложнее поза, тем больше очков.

8. Эстафета с ложкой и шариком. Классика, но с препятствиями. Нужно пронести теннисный шарик в ложке, обойти несколько предметов, не уронив его. Можно играть командами на скорость. Усложнение: ложку держать не в руке, а в зубах.

9. Бой подушками на бревне. На пол кладётся длинная доска или скрученный ковёр – это «бревно». Два игрока встают на него с противоположных концов с диванными подушками в руках. Задача – столкнуть противника с «бревна» подушкой, не теряя равновесия самому. Бой ведётся до трёх побед.

10. Настольный кёрлинг. Нужен гладкий стол. «Камни» – это тяжёлые монеты, крышки от банок или хоккейные шашки. «Дом» (мишень) рисуется в конце стола маркером на бумаге или скотчем. Игроки по очереди толкают свой «камень», стараясь припарковать его как можно ближе к центру «дома» и выбить камни противника.

11. Прыжки в длину с места на точность. На полу кладётся верёвка или скотч – линия старта. Игрок прыгает с места вперёд. Там, где он приземлился, кладётся монетка. Следующий игрок должен не просто прыгнуть дальше, а приземлиться так, чтобы его пятка коснулась монетки предыдуще-

го, «выбив» её. Это требует контроля над прыжком.

12. Лабиринт для робота. На полу раскладывается «лабиринт» из верёвок, книг, лент. Один игрок – «робот», ему завязывают глаза. Второй – «оператор», который должен провести робота через лабиринт, отдавая ТОЛЬКО голосовые команды («Вперед два шага», «Поворот на 45 градусов влево»). Касаться робота нельзя.

13. Бросок кольца на ногу. Игроки садятся на стулья в кругу, вытянув ноги вперёд. По очереди они бросают резиновое или картонное кольцо, пытаясь накинуть его на носок своей же ноги или ноги соседа. Необычная поза для броска делает игру сложной и смешной.

14. Болотные кочки (с листами А4). Задача – пересечь комнату, не наступив на пол («болото»). У игрока есть только два листа бумаги А4. Переставляя их по очереди и наступая только на них, он должен добраться до финиша. Можно устроить эстафету на скорость.

15. Тир с рогаткой (безопасный). Делается простая рогатка из резинки и ветки (или покупается игрушечная). «Снаряды» – скомканные бумажные шарики. Мишени – пирамидки из пустых банок или нарисованные на картоне монстры. Стрельба ведётся с безопасного расстояния.

ЧАСТЬ 13: ИГРЫ-ГОЛОВОЛОМКИ И ЗАГАДКИ

1. Загадка Эйнштейна (упрощённая). Ведущий придумы-

вает свою логическую загадку с 5-6 параметрами (например, кто в какой квартире живёт, что пьёт и какого питомца держит). Игроки должны, задавая вопросы, на которые ведущий отвечает «да» или «нет», восстановить всю картину. Это требует коллективного логического мышления.

2. Побег из комнаты (квиз-версия). Ведущий готовит серию загадок, головоломок и шифров, связанных с предметами в квартире. Игроки, решая одну задачу, получают ключ к следующей. Финальная загадка приводит к «сокровищу» (например, бутылке вина или тарту). Все загадки должны быть решаемыми без специальных знаний.

3. Головоломка с верёвками. Берутся две длинные верёвки. Каждый конец держит один игрок. В итоге две верёвки переплетаются между четырьмя людьми. Задача – не отпуская своих концов, распутаться так, чтобы верёвки分离лись. Это требует координации и нестандартного мышления.

4. Зеркальное письмо. Один игрок получает простое слово или фразу. Он должен написать её на листе бумаги, но отражённую в зеркале (справа налево). Другой игрок, глядя только на это зеркальное отражение, должен прочитать и понять, что там написано. Можно усложнить: писать не рукой, а держа карандаш в зубах.

5. Судоку с предметами. На полу или столе рисуется сетка 4x4. Вместо цифр используются 4 типа мелких предметов (монеты разного номинала, крышки, конфеты). Часть ячеек уже заполнена. Задача игроков – сообща заполнить осталь-

ные ячейки так, чтобы в каждой строке, столбце и условном квадрате 2×2 предметы не повторялись.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.