



С виду-то размышлять учатся все, но не всегда это проверишь.
Герман Гессе. "Игра в бисер"

Игра в Бисер. Правила

Играть можно вдвоём, втроём, вчетвером.

Даже одному можно играть.

Для того, чтобы потом увидеть кто как ходил, Каждый Игрок выбирает свой цвет пишущей ручки и записывает **ручкой** своего цвета своё Имя в левом верхнем углу поля.

Первый игрок задаёт тему и записывает её вверху в поле "Тема". Для того, чтобы не забывать, когда Вы играли именно эту Игру, наверху справа напишите Дату.

Первый Игрок, как Вы догадались, ходит первым. Он записывает своё первое слово (или Тему Игры) в верхний средний кружок. Для того, чтобы потом можно было проследить последовательность ходов, над словом, вверху каждого кружка ставится номер хода.

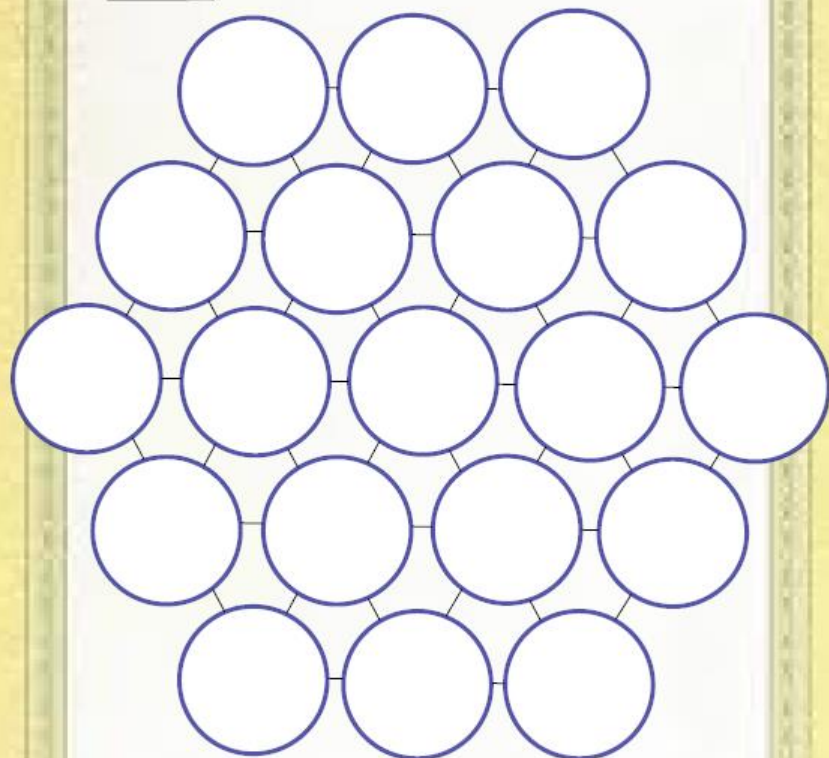
Второй игрок говорит **ВСЛУХ** (пока ещё НЕ пишет) своё слово и показывает место (кружочек), где он хочет написать своё слово. Это слово, по мнению Второго Игрока, как-то связано с соседним (или, в дальнейшем, со всеми соседними) словом. Так сказать, "выносит слово на обсуждение". Если **ВСЕ** игроки соглашаются, что слово подходящее, то Второй Игрок ставит в выбранном кружке цифру (номер хода) и пишет в этом кружке своё слово. Если Игрок медлит и не называет слово больше одной минуты, другие игроки начинают помогать ему с вариантами хода.

Если **ХОТЯ БЫ** один из Игроков считает, что названное слово не подходит (без объяснения причин), то Игрок, который ходит, называет другое слово. У Игрока, который ходит, есть право Один раз высказаться в защиту своего слова. Если и после этого звучит - "Нет" - Игрок называет другое слово. И так до тех пор, пока **ВСЕ** Игроки согласятся, что слово подходящее.

Всего в игре 19 (Девятнадцать) ходов.

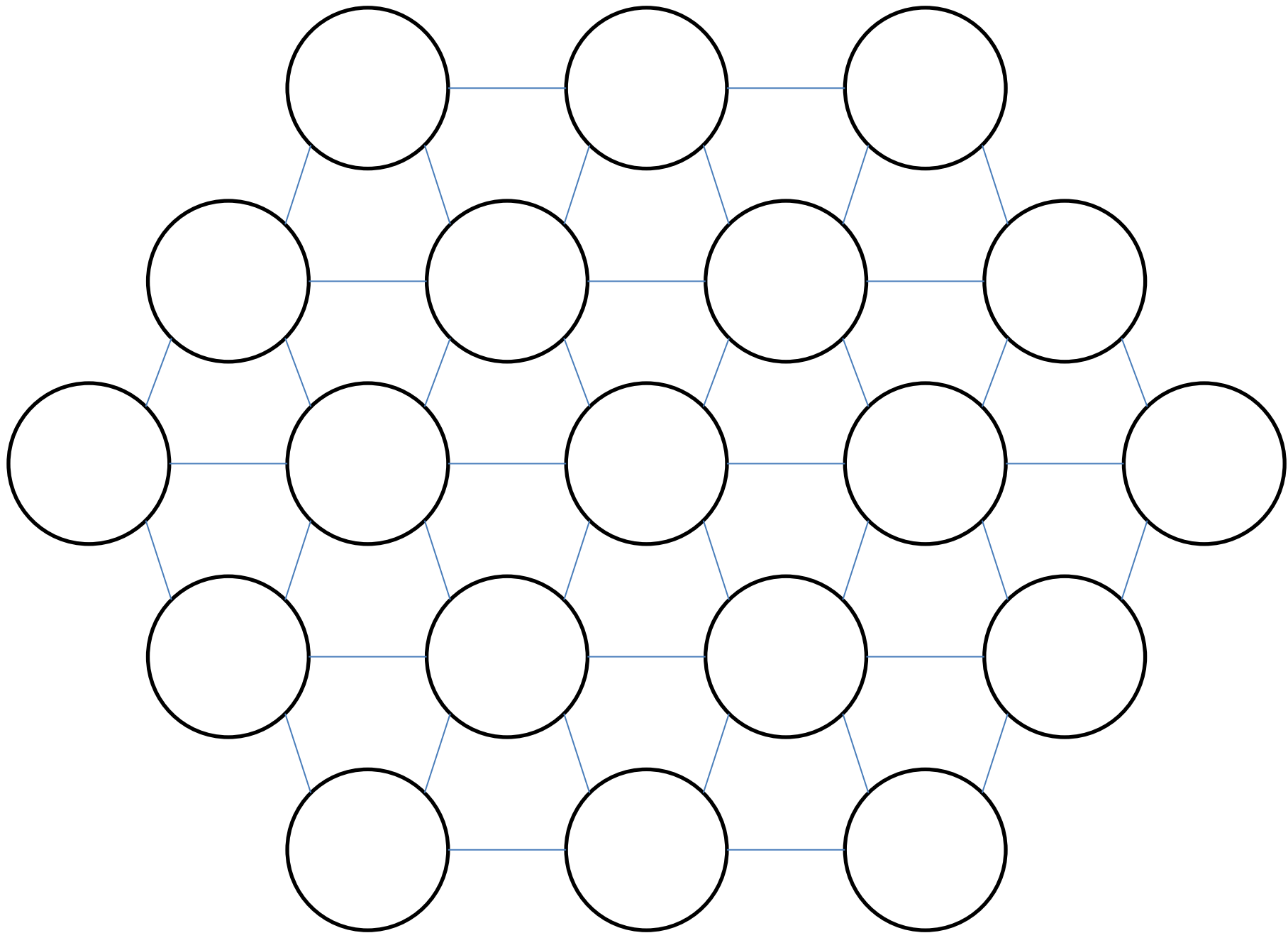
Длится Игра в Бисер от 20 до 40 минут.

© Copyright 2016 BiserGame.ru



Biser Game **Игра в Бисер** **Biser Spiel**

© Copyright 2016 BiserGame.ru



Играть можно вдвоём, троём, четвером. Даже одному можно играть. Для того, чтобы потом увидеть кто как ходил, Каждый Игрок выбирает свой цвет пишущей ручки и записывает ручкой своего цвета своё Имя в левом верхнем углу поля.

Первый игрок задаёт тему и записывает её вверху в поле “Тема”.

Для того, чтобы не забывать, когда Вы играли именно эту Игру, наверху справа напишите Дату. Первый Игрок, как Вы догадались, ходит первым. Он записывает своё первое слово (или Тему Игры) в верхний средний кружок. Для того, чтобы потом можно было проследить последовательность ходов, над словом, вверху каждого кружка ставится номер хода.

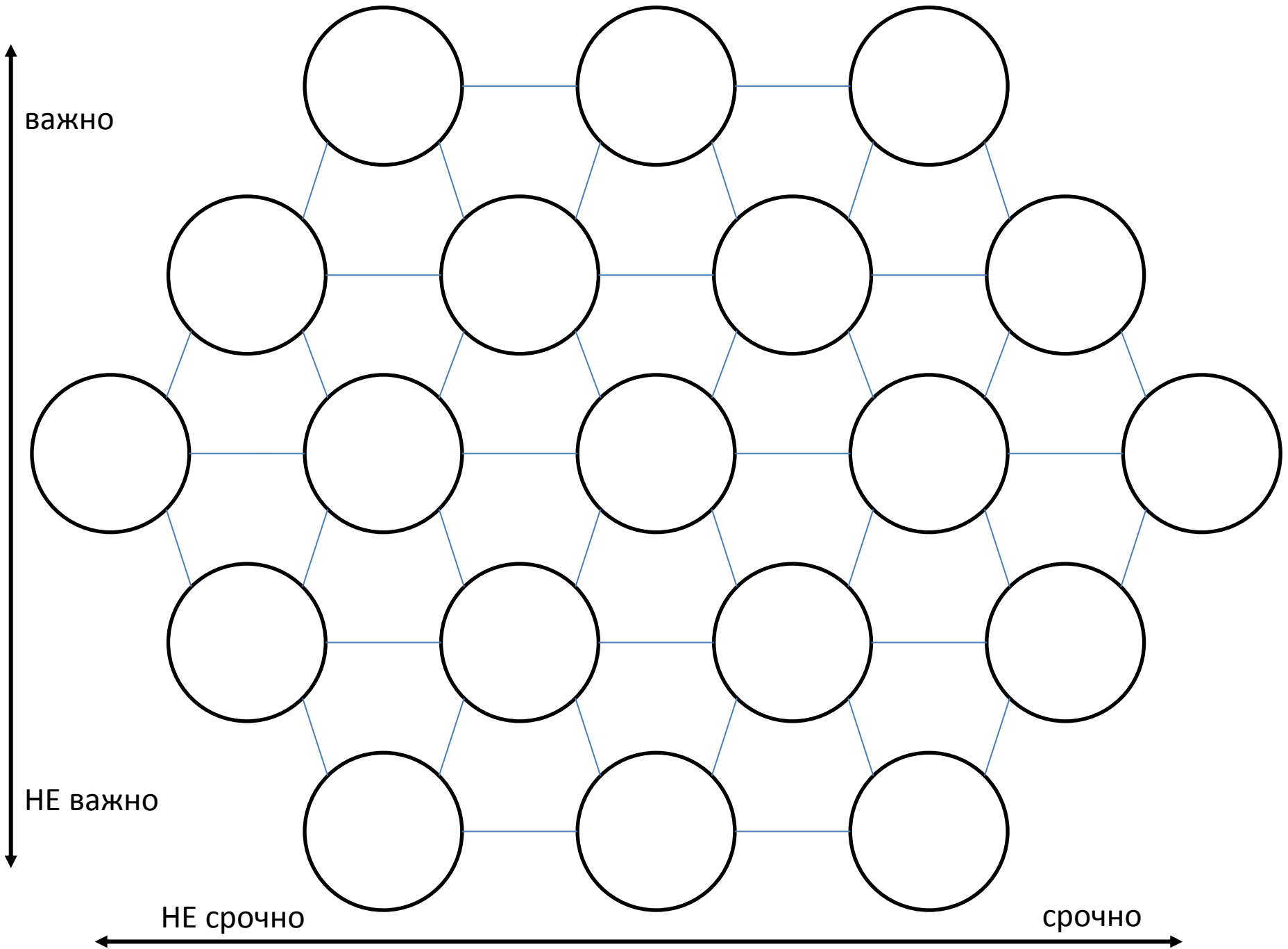
Второй игрок говорит ВСЛУХ (пока ещё НЕ пишет) своё слово и показывает место (кружочек), где он хочет написать своё слово. Это слово, по мнению Второго Игрока, как-то связано с соседним (или, в дальнейшем, со всеми соседними) словом. Так сказать, “выносит слово на обсуждение”. Если ВСЕ игроки соглашаются, что слово подходящее, то Второй Игрок ставит в выбранном кружке цифру (номер хода) и пишет в этом кружке своё слово.

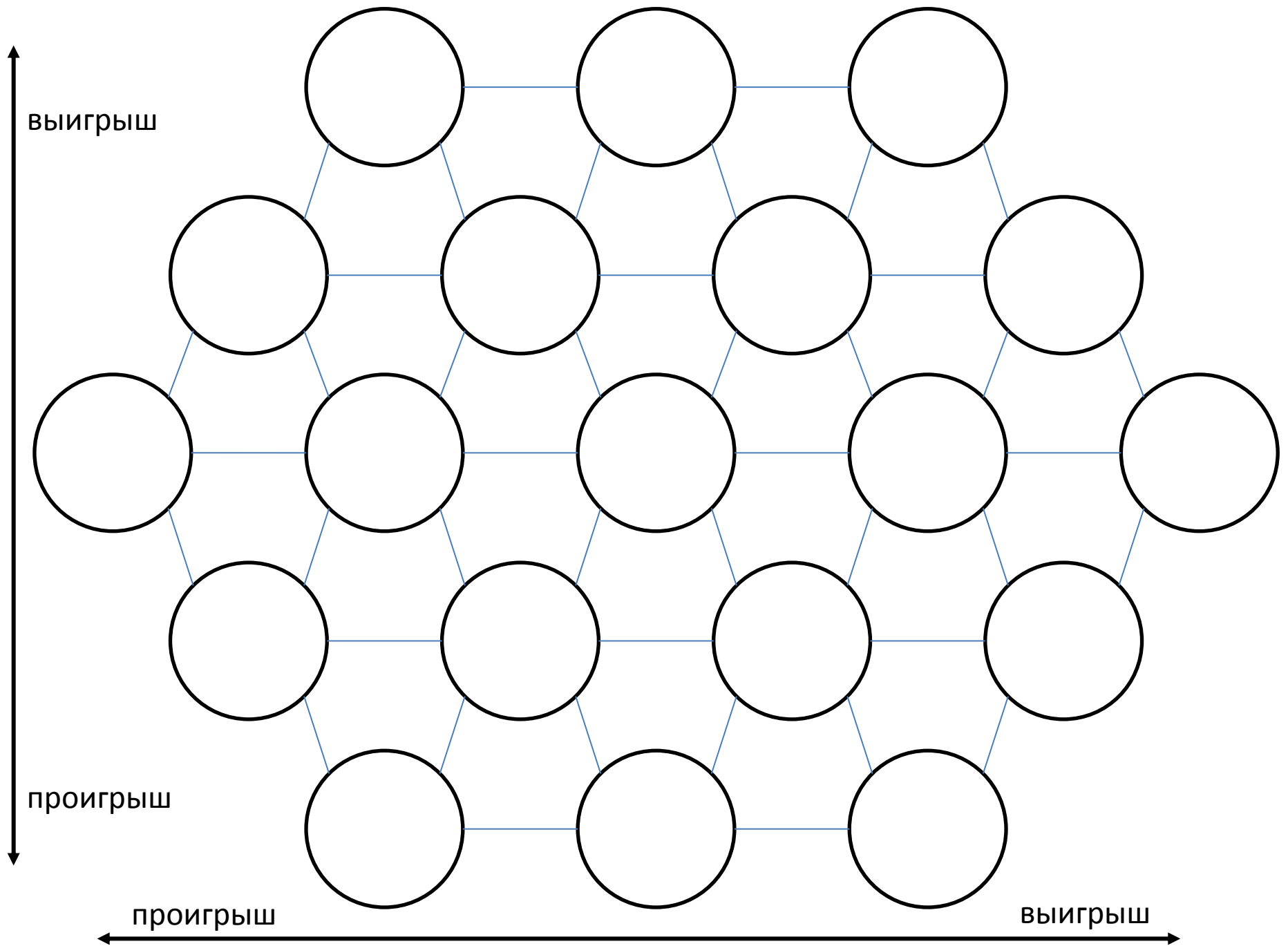
Если Игрок медлит и не называет слово больше одной минуты, другие игроки начинают помогать ему с вариантами хода. Если ХОТЯ БЫ один из Игроков считает, что названное слово не подходит (без объяснения причин), то Игрок, который ходит, называет другое слово. У Игрока, который ходит, есть право Один раз высказаться в защиту своего слова. Если и после этого звучит - “Нет” - Игрок называет другое слово. И так до тех пор, пока ВСЕ Игроки согласятся, что слово подходящее.

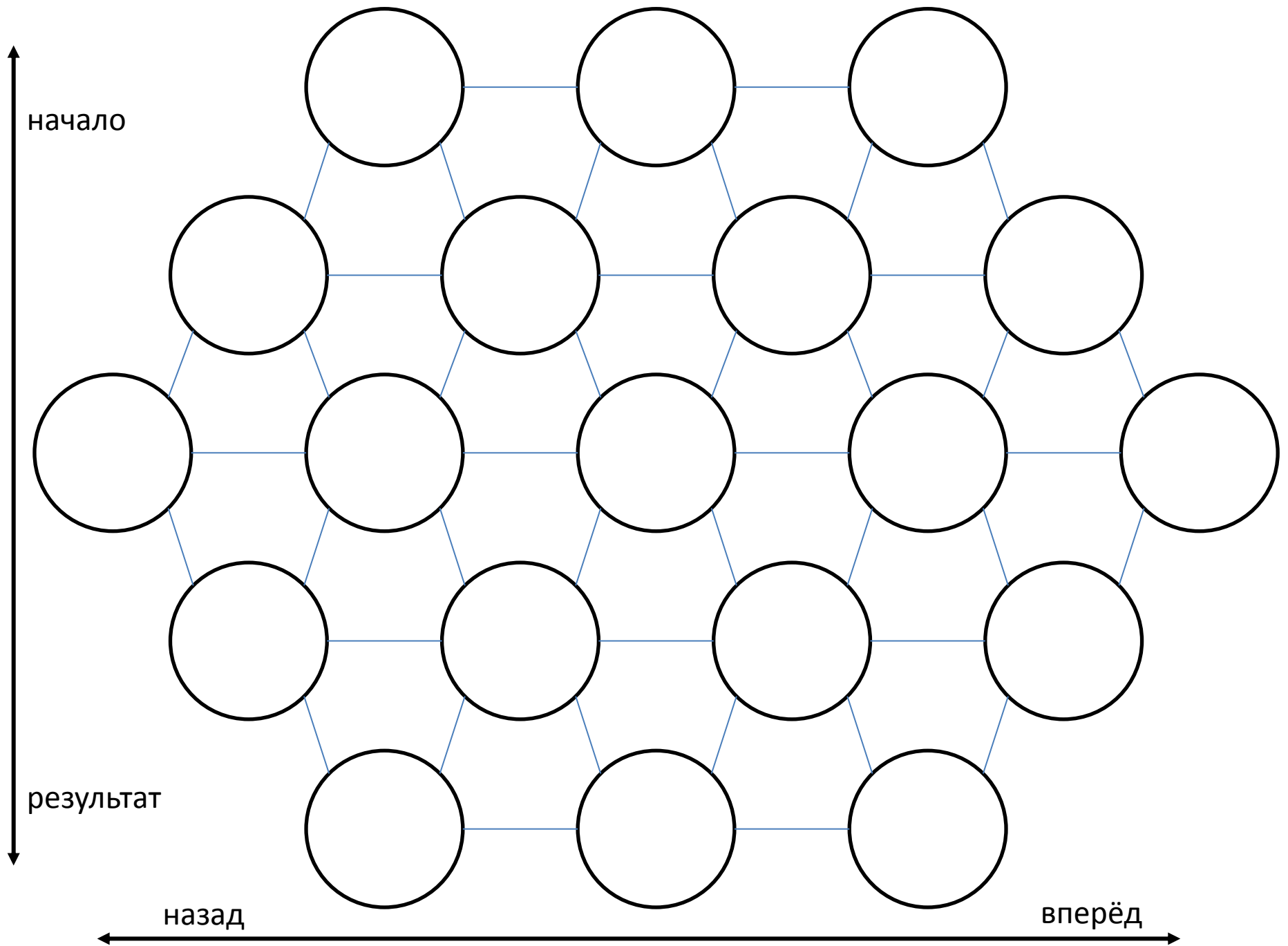
Всего в игре 19 (Девятнадцать) ходов.

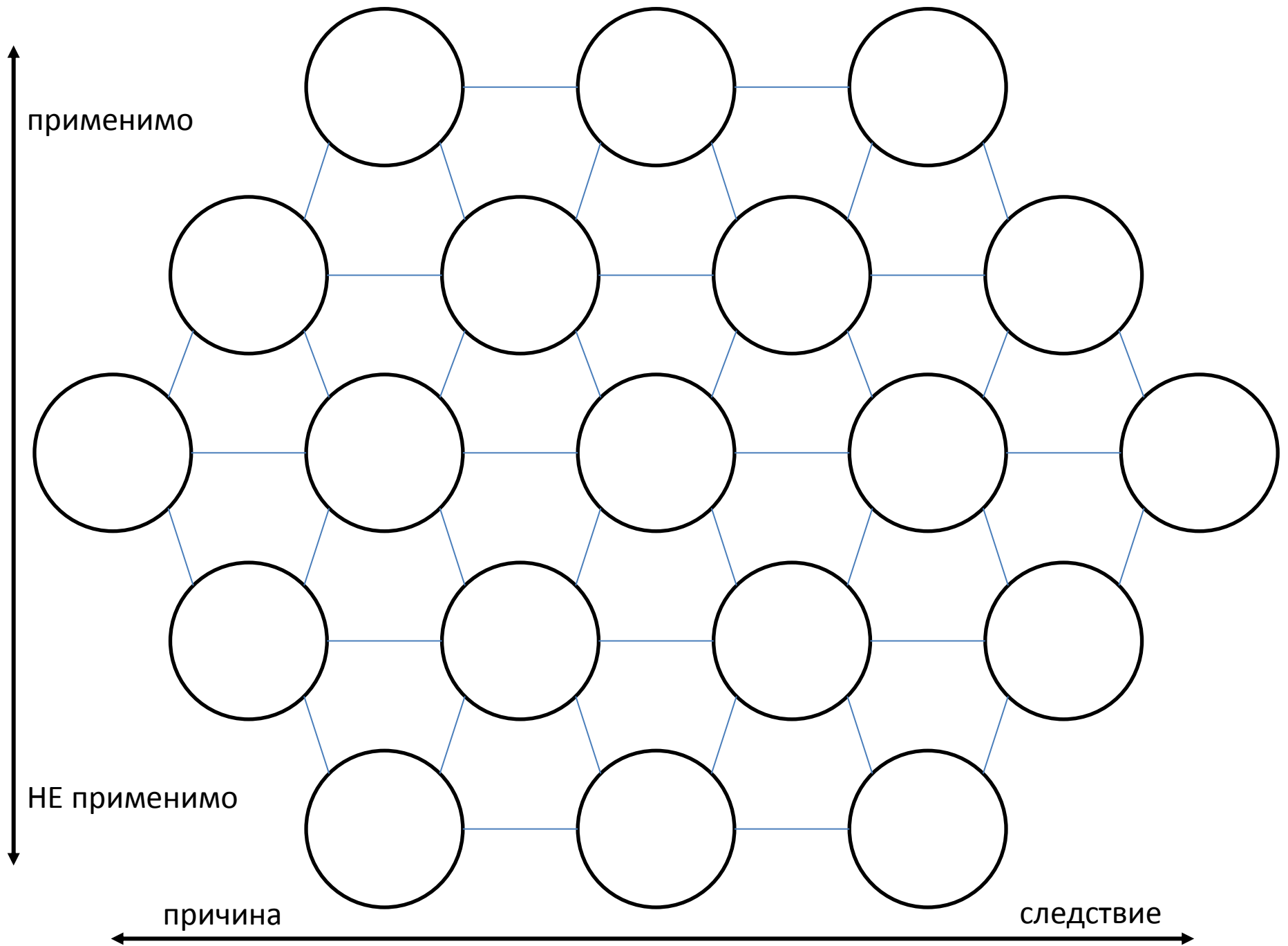
Длится Игра в Бисер от 20 до 40 минут.

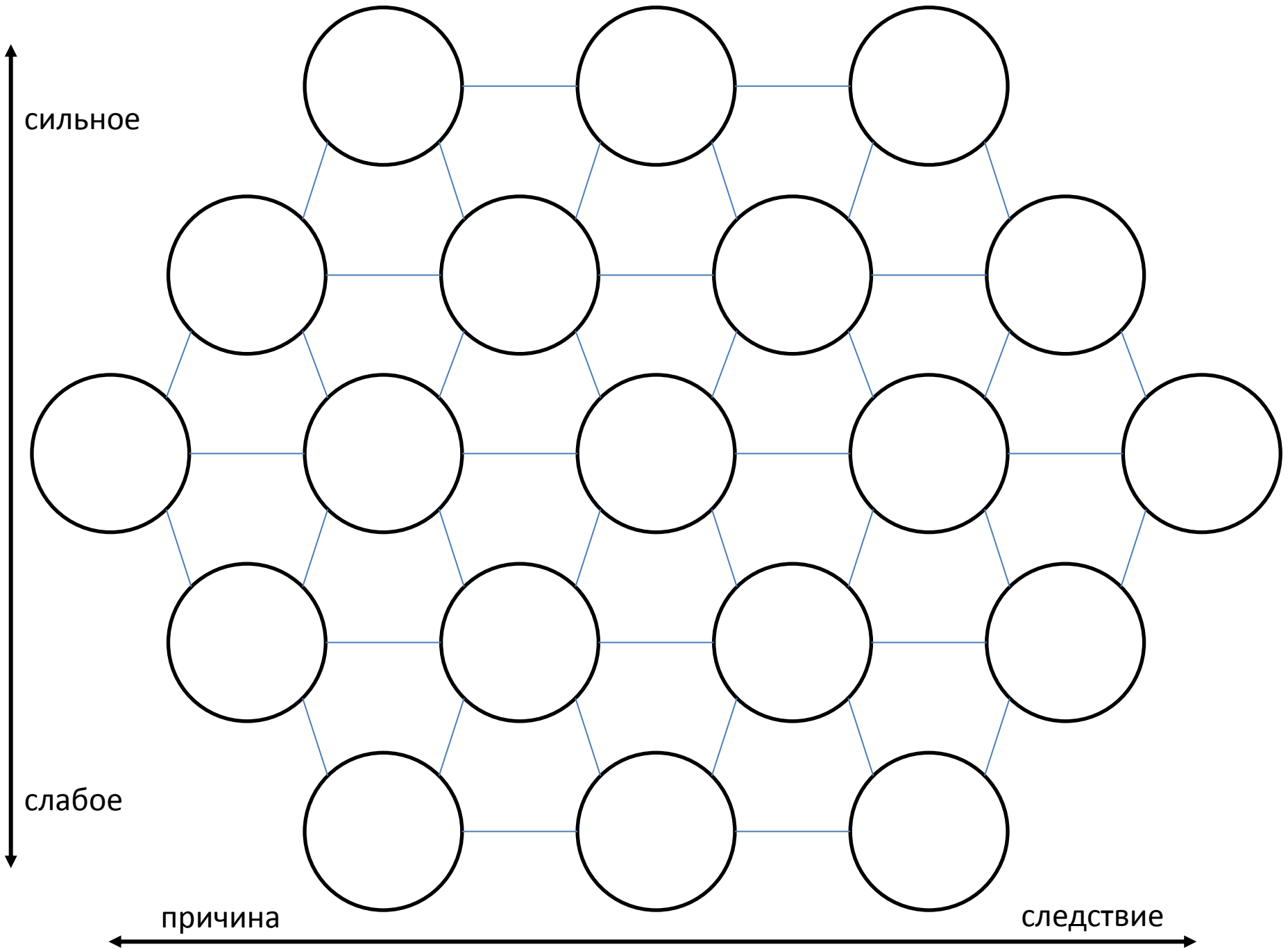
**МОЖНО
ТАКЖЕ
ИСПОЛЬЗОВАТЬ
ОРИЕНТИРОВАННЫЕ
ПОЛЯ**

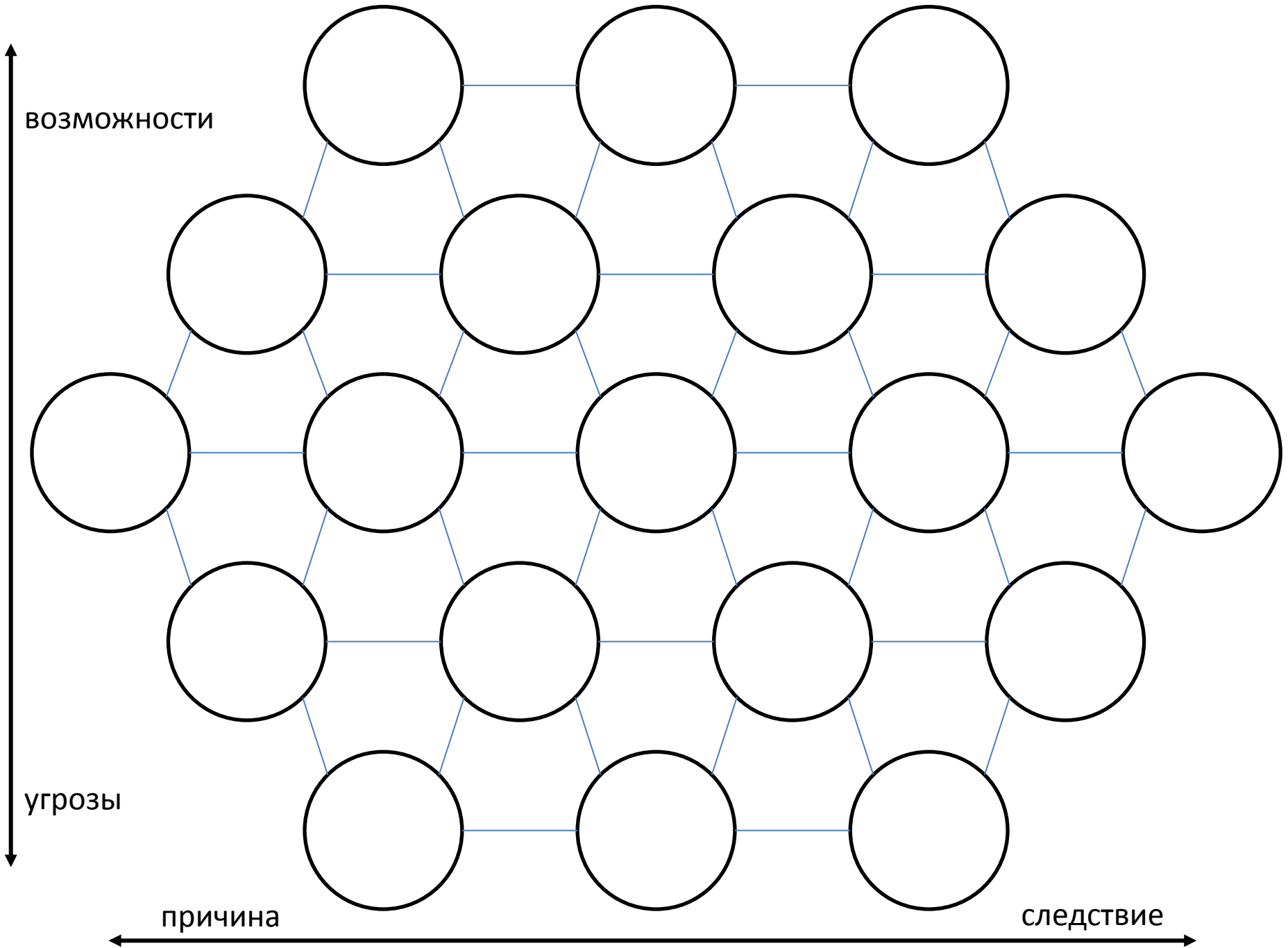


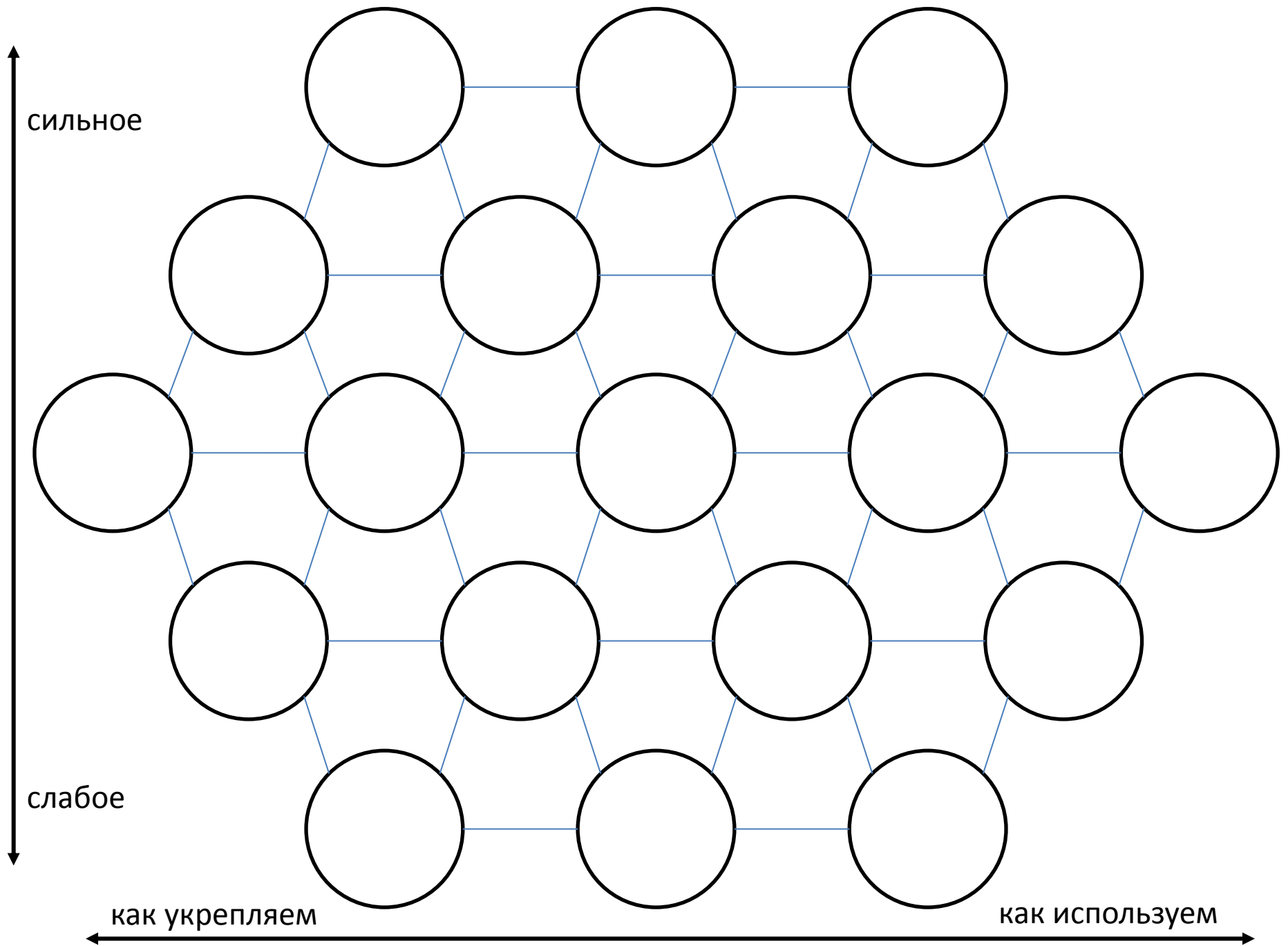


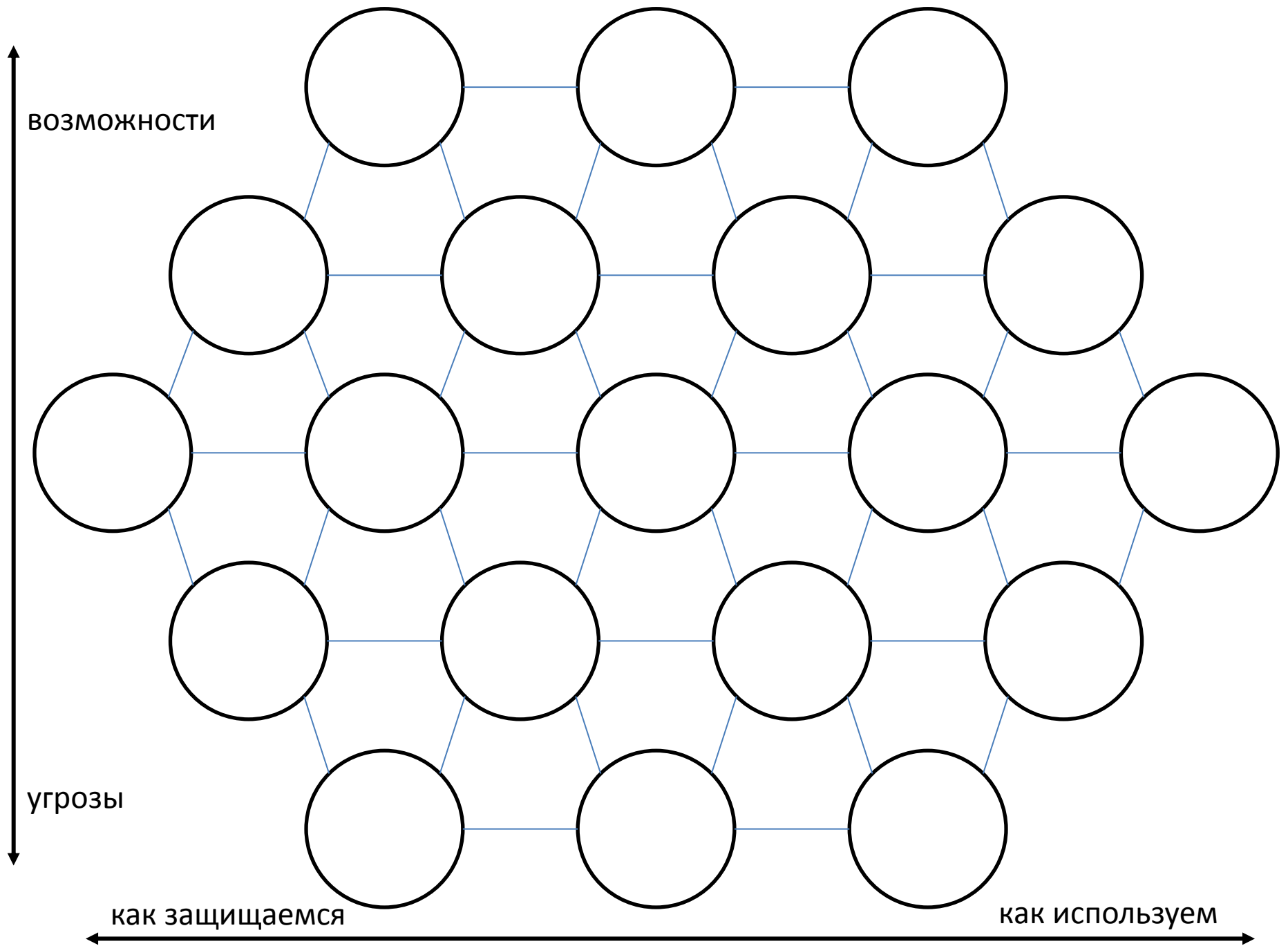


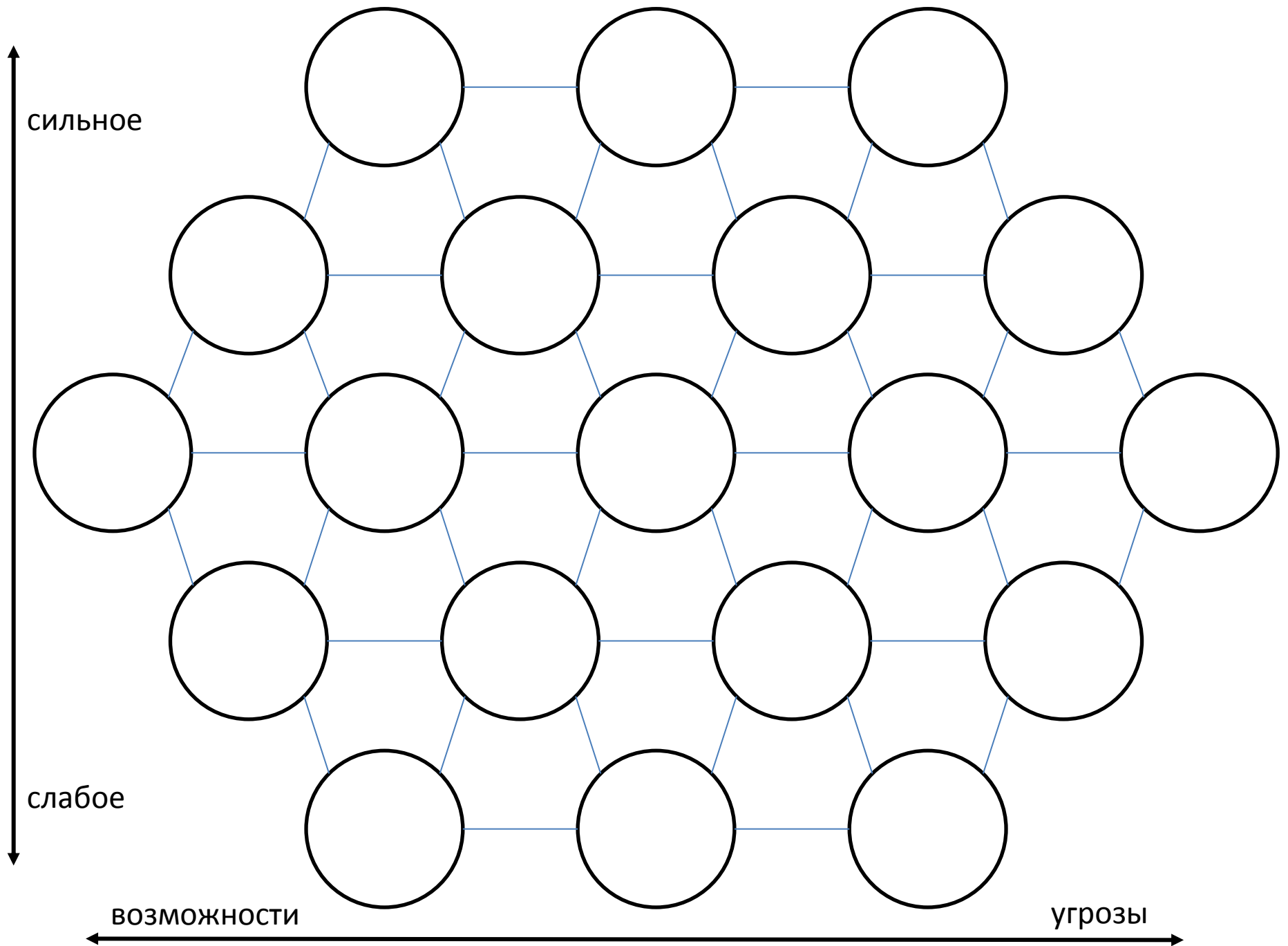










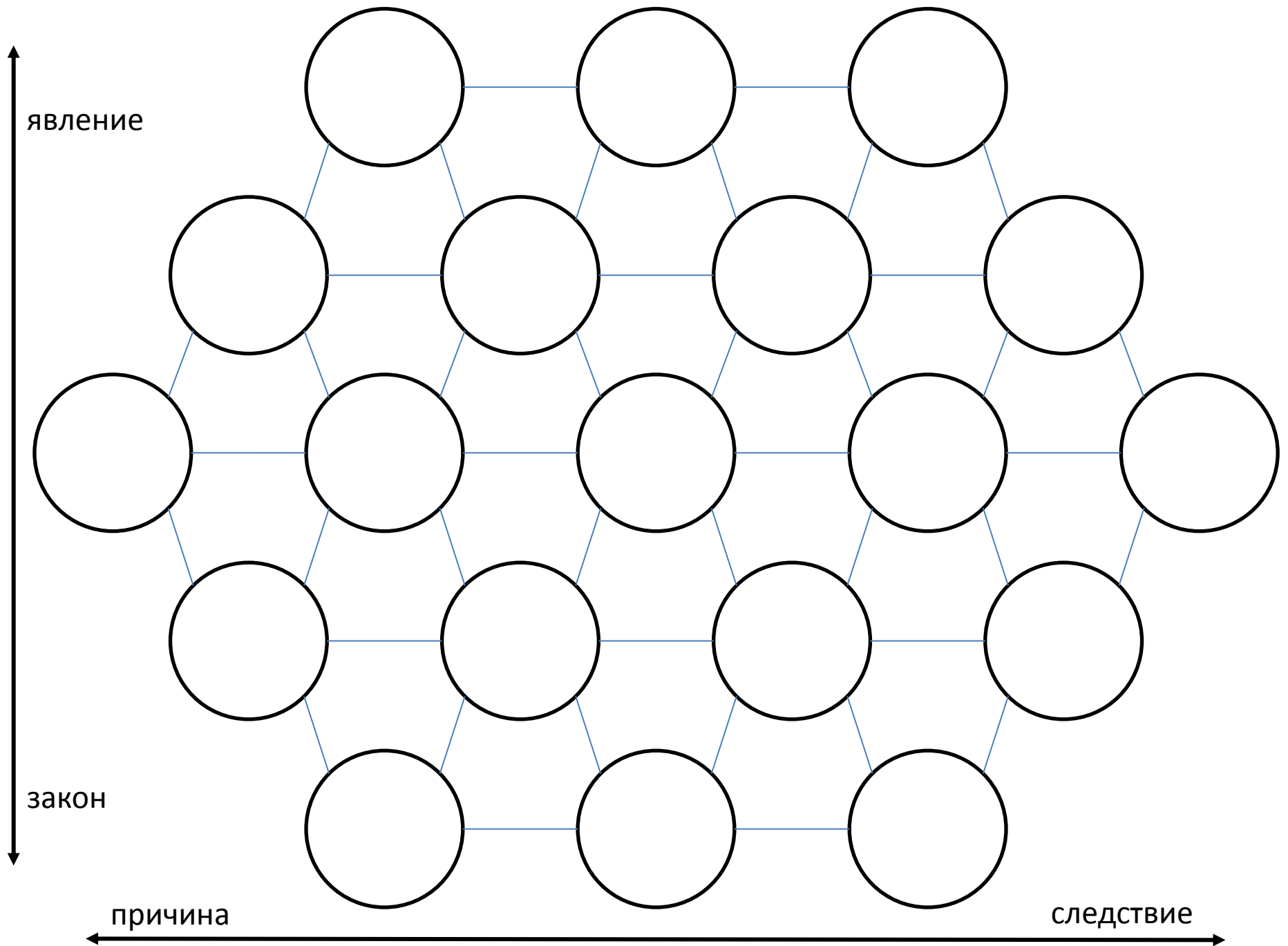


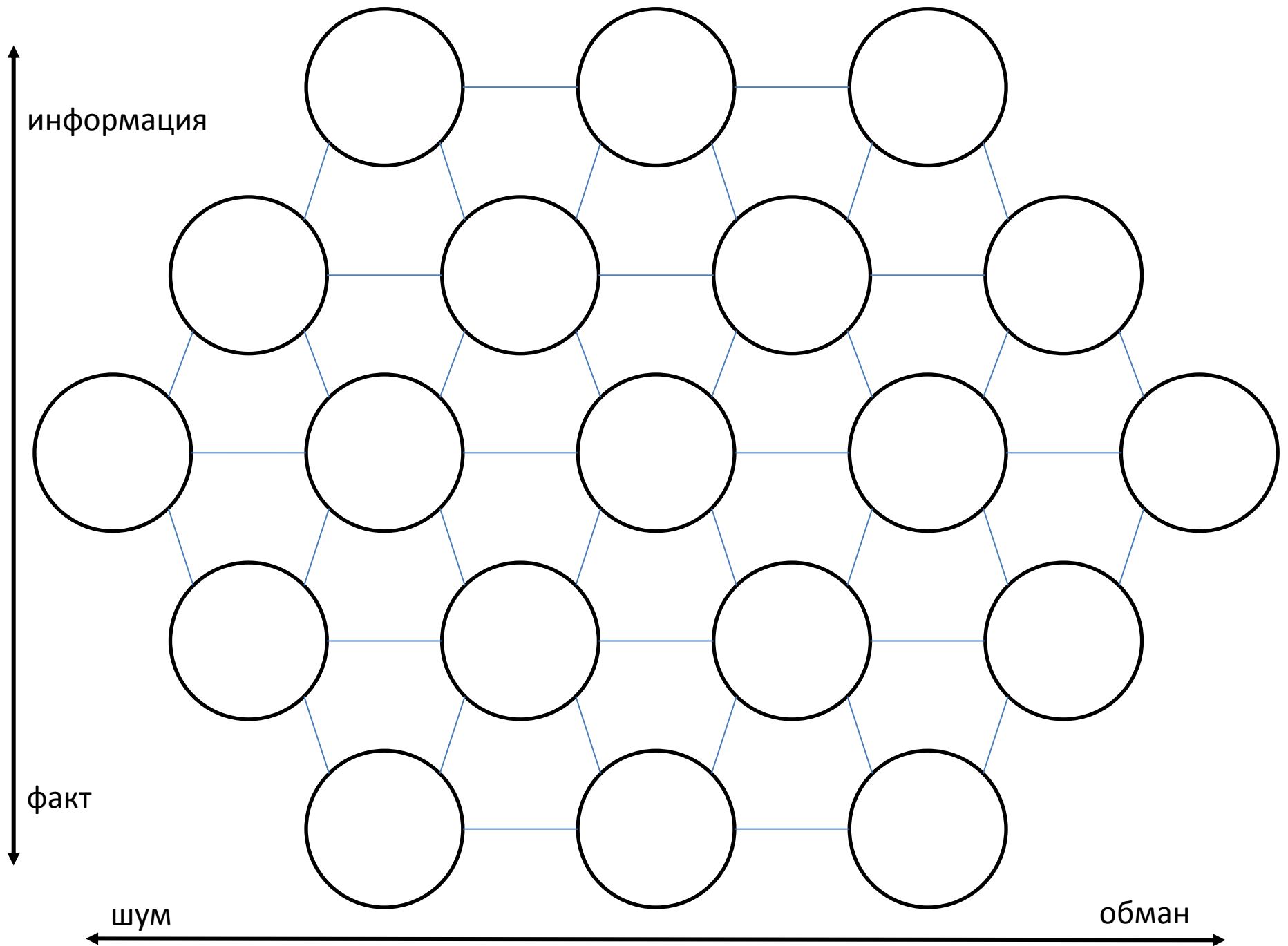
сильное

слабое

возможности

угрозы







Подробнее: <https://lobbyo.ru>

Контакты:

Marat.Udovichenko@mail.ru

+7 963 618 0001

+7 903 742 8614