

Содержание

Введение	13
Глава 1. В ПРОБКАХ	
1. Автомобильный крикет	18
2. По морям, по волнам	20
3. Где Вольдеморт?	22
4. Фразы из номеров	24
5. Смотри: раз-два-три	26
6. Паб-крикет	29
7. Кошка съела мышку	31
8. Почему Ливерпуль так называется?	34
9. Номер!	37
10. У меня есть работа	40
Глава 2. ЗА ОБЕДЕННЫМ СТОЛОМ	
11. Крэмбо	44
12. Игра Кима	47
13. Передайте, пожалуйста... ..	49
14. Закрой глаза	52
15. Блямс!	54
16. Пир короля Генриха	57
17. Шесть шагов до... ..	60

18. Чем я занимаюсь?	62
19. Скэт по памяти	64
20. Самая трудная игра на свете	67

Глава 3. ДОЛГИМ ЖАРКИМ ЛЕТОМ

21. Двадцать один фант	70
22. Смерть в раю	73
23. «Вижу-вижу» с предложениями	77
24. Не заканчивай слово!	80
25. Горячая десятка всего	83
26. Ураган историй	86
27. Дурацкие супергерои	89
28. Сколько это стоит?	94
29. Марафон жанров	96
30. Авагат	99

Глава 4. ОДИН НА ОДИН

31. Отрази меня	102
32. Игра вслепую	104
33. Загогулины	106
34. К счастью/к несчастью	108
35. Управление роботом	111
36. Клетки	114
37. Футбол на игральных костях	117
38. Наоборот!	121
39. Виселица с быками и коровами	124
40. Легострой	127

Глава 5. НА ВЕЧЕРИНКЕ

41. Хлоп – хлоп – КВА!	132
42. Зип-бом	135

43. Бабах!.....	138
44. Музыкальные острова взаимопомощи.....	141
45. Сардинки.....	144
46. Кто тут главный?.....	146
47. Лопнувший помидор.....	148
48. Черный ящик.....	151
49. Мафия.....	154
50. Шлеп-хлоп-щелк-щелк.....	160

Глава 6. ВЗАПЕРТИ

51. Ищейка.....	164
52. Бесконечное предложение.....	166
53. Дробь на сковородках.....	170
54. Словесные снежки.....	172
55. Горячая лава.....	174
56. Тихая игра.....	176
57. Забытые вещи.....	178
58. Чудовища закоулков.....	180
59. Балда.....	182
60. Двойной акростих.....	185

Глава 7. ДОЛГИЕ ИГРЫ ДЛЯ ДОЛГОГО ПУТИ

61. Вопросы.....	188
62. Зуммерные слова.....	190
63. Глом!.....	193
64. Да/нет/черное/белое.....	195
65. Животные прилагательные.....	197
66. Сравнения.....	200
67. Знаменитоци.....	204
68. Суть.....	206

69. «Нет, мистер Бонд, я хочу, чтобы вы умерли»	209
70. Ролевые игры	212

Глава 8. ПОСЛЕ УЖИНА

71. 1000 пустых карточек	220
72. Схватка с категориями	227
73. Предпочтения	231
74. Барашки кашки	233
75. Две правды и одна ложь	236
76. И больше никаких собак!	240
77. Акрофобия	243
78. Выдуманный толковый словарь	246
79. Боттичелли	249
80. Найди себе пару	252

Глава 9. ВЕСЕЛОЕ РОЖДЕСТВО

81. Слово за слово	258
82. Двадцать вопросов (или «Животное, растение, минерал»)	260
83. Что ты видишь?	264
84. Изысканный труп	267
85. Поиски себя	270
86. Соединительные буквы	273
87. Первые строчки	275
88. Чепуха	279
89. Брайан! Брайан?	282
90. Пустомеля	285

Глава 10. ПРОСТО РАЗВЕЯТЬСЯ

91. Ассоциации	290
92. А почему?	292
93. Подгонка	294

94. Азбуки	297
95. Словесные лесенки	300
96. Точно в цель	302
97. Рассказ от десяти до одного	306
98. Вырасти слово	308
99. Литература с препятствиями	310
100. Говорим по-шекспировски	312
Приложение	314
Банк идей № 1. Темы для разговоров	314
Банк идей № 2. Ингредиенты историй – персонажи	316
Банк идей № 3. Ингредиенты историй – места действия	318
Банк идей № 4. Ингредиенты историй – предметы и объекты	320
Банк идей № 5. Ингредиенты историй – действия и развитие сюжета	322
Банк идей № 6. 100 названий историй	324
Банк идей № 7. 100 первых строчек	327
Банк идей № 8. Категории	332
<i>Выражение благодарности</i>	<i>333</i>
<i>Об авторе</i>	<i>334</i>

Введение

ЭТО ЧТО ЕЩЕ ЗА ИГРЫ?

Что такого особенного в играх? В младенчестве мы учимся, играя в игры; в детстве жаждем в них играть; подростками подозреваем, что нас используют в чужих играх; а став взрослыми, делаем вид, что их не существует. Звание человека играющего — или игрока — может, как мне кажется, быть либо оскорблением, либо похвалой, смотря кого спросить, но ни в коем случае не обозначением «нормального» человека.

Я хочу кое в чем признаться. Почти все то время, что я не сплю, я провожу, играя в игры. Если я подъезжаю на велосипеде к красному сигналу светофора, то считаю, сколько зеленых светофоров подряд смогу проехать после этого, если поеду максимально медленно. Я отмечаю объем текста, написанного за день, в сложной статистической таблице и стараюсь превзойти результат предыдущей недели — просто из духа соревнования. Когда я засыпаю, я отвлекаюсь от своих мыслей, играя сам с собой в **азбуки** (см. № 94). А еще я играю в игру под названием «Поймай сосиску», когда мы с кошкой тыкаем друг друга сквозь приоткрытую дверь ванной.

Игры, в которые я играю, четко делятся на две категории: одни делают обыденную жизнь менее обыденной,

а другие сближают людей. Если я не просто проживаю собственную жизнь, а играю в нее, в ней возникает своего рода упорядоченность, а также целый набор безобидных целей, помогающих мне добираться от одной точки до другой. У меня появляется способ измерения моих достижений и получения удовольствия от повседневных дел. Кроме того, играть в свою жизнь просто веселее, чем не играть в нее. И я хочу поделиться с вами этим весельем.

ПОЧЕМУ ЭТО ВАЖНО?

На самом деле эта книга была задумана в качестве учебника по литературному мастерству (не беспокойтесь, теперь она не такая!). Но потом книга изменила форму: ее захватили игры, причем без всякого моего разрешения. Они переклеили обои, выгнали все страницы, посвященные грамматике, и зазвали в гости своих невоспитанных друзей. Теперь эта книга переполнена всевозможными играми, которые помогают сблизить людей, наладить общение, побудить к творчеству, согреться, остыть, прервать неловкое молчание, начать вечеринку...

В этой книге нет никаких священных идей. Я не собираюсь подниматься на трибуну и рассказывать вам, что игры, как было доказано, способны совершать то или останавливать это, излечивать одно или уменьшать другое. Я собираюсь сказать, что мне лично игры дают возможность устанавливать связь с другими людьми. В нашу эпоху, когда одним касанием экрана пальцем можно получить такое огромное количество развлечений и информации, невероятно легко оказаться в изоляции от тех, кто находится совсем рядом с нами.

Я не предлагаю вам отложить телефон. Я не хочу сказать, что экраны — зло. Я всего лишь говорю, что у них есть альтернатива. Подходящая игра в подходящей ситуа-

ции бывает лучше всего на свете. Честное слово, это будет гораздо веселее и для вас, и для вашего пальца, которым вы собирались листать экран, — и гораздо легче, чем вы думаете. Именно поэтому я и написал эту книгу.

КОМУ КАКОЕ ДЕЛО?

Когда я собирал и обрабатывал материалы для этой книги, меня поражала реакция людей, которых я пытался увлечь своей идеей. Некоторые, казалось, не понимали, о чем речь. «То есть... просто игры?» — спрашивали они. Им было неясно, какой цели послужат эти игры, чего они помогут людям достигнуть, как будто само по себе участие в игре — не достаточное достижение.

У других загорались глаза. «Я знаю отличную игру! Мы играли в нее в детстве», — говорили они. Или: «О, я обожаю эту игру!» Они восторженно рассказывали мне правила игр, а я с удовольствием слушал и записывал, чтобы не забыть, недоумевая при этом, почему они вспоминают о своих играх с такой ностальгией. Разве теперь им нельзя в них играть?

Когда я спрашиваю людей об их любимых играх, большинство жадно интересуется, какую игру больше всего люблю я сам. Ответ может быть разным в зависимости от погоды или цвета моих носков, но, вероятнее всего, я выбирал бы между простой, но требующей тактического мастерства игрой в **виселицу с быками и коровами** (см. № 39), блефом и психологическим напряжением **мафии** (№ 49) и умопомрачительными, безумными приключениями в игре **1000 пустых карточек** (№ 71). Честно говоря, моя любимая игра все время меняется. К концу этого введения она, вероятно, поменяется еще раз.

Я обожаю знакомить с играми новых участников. В обмене играми есть своя валюта — то озорное блажен-

ство, которое дает сама мысль о том, какой увлекательной может быть игра. Поэтому держите. Вот вам сотня игр.

КАКОВ ЖЕ СМЫСЛ ЭТОЙ КНИГИ?

Вся эта книга — одна большая зеленая пусковая кнопка игрового автомата. Это сборник из ста игр — творческих или развлекательных, одиночных или командных, — разбитых на группы в соответствии с ситуациями, в которых они могут пригодиться. Вы едете на отдых? Для этого есть специальная глава. Пытаетесь поинтереснее провести время за совместным ужином? Вы найдете в книге десять игр, идеально подходящих для застолья. Сидите дома дождливым воскресеньем? Никаких проблем. Застряли в ужасающе нудной дорожной пробке? Будьте спокойны: найдется кое-что и для вас.

В этой книге есть самые разные игры: вдохновляющие, трудные и даже попросту глупые, — но все они гарантированно сблизят вас, оживят любую ситуацию и даже позволят вам немного поупражнять ум. Моя цель — превратить вашу жизнь в игру, потому что мы, люди, лучше всего учимся, общаемся и открываем новое именно в игре.

ЛАДНО, ХОРОШО. С ЧЕГО ЖЕ НАЧАТЬ?

Абсолютно с чего угодно. Я разбил главы на десять разных ситуаций, в которых вы можете оказаться. В каждой главе — десять игр, идеально подходящих к этим условиям. Однако между ними есть немало переключек, так что просто открывайте книгу и развлекайтесь. И расскажите мне, как у вас это получается! Со мной проще всего связаться в Твиттере: @IvanBrett.

Глава 1

В ПРОБКАХ

Поток машин остановился; впереди какая-то авария. Временный светофор горит красным, кажется, уже целый год. В багажнике машины, стоящей перед вашей, бегают кругами и лает собака — но вам ее не слышно. Дети уже на десять минут опоздали в бассейн, а вы еще даже не миновали самый плотный затор. Вы проклинаете себя, что не поехали в объезд, вокруг промзоны. Радиоприемник играет монотонную классику. Вам остро необходимо отвлечься.

У меня есть как раз то, что вам нужно. Эта глава содержит десять лучших автомобильных игр, в которые можно играть, когда у вас нет ничего — только ваши спутники, окна в пятнах от прижатых к ним носов и лишнее время. Для этих игр не требуется никакого оборудования. Они достаточно интересны, чтобы отвлечь от оупляющего зрелища дорожного движения, и позволяют вам черпать материалы из того, что встречается на оживленных улицах. Когда вы все-таки сумеете доехать до бассейна, успев на последние пять минут занятия, вы ощутите легкое разочарование, потому что ничто не сравнится с удовольствием от пиратских воплей, обращенных к случайным прохожим, или выигранной у собственной семьи партии в **автомобильный крикет**.

1. Автомобильный крикет

ЧИСЛО ИГРОКОВ	УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
2+	Легкий	1 час (минимум)

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ. Превосходный «крикетный матч», превращающий дорожное движение в игру.

МЕТКИ:
математика,
соревнование,
убить время

ЧТО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ:

- Дорога с множеством машин.
- Абсолютно никаких знаний о крикете.

КАК ИГРАТЬ

Прежде всего вам нужен равномерный поток машин. Если их будет слишком много, вы собьетесь со счета, если слишком мало — заскучаете. Когда вы едете по автостраде, можно использовать машины, которые вы обгоняете (или которые обгоняют вас). Если вы находитесь на более спокойной дороге, можно задействовать машины, едущие в обоих направлениях.

Игра устроена следующим образом: все играющие по очереди «берут биты», то есть начинают принимать подачи. Как и в настоящем крикете, ваша цель — заработать побольше очков, причем так, чтобы вас не выбили из игры. Каждый раз, когда вам встречается какое-либо транспортное средство, вы получаете очки по следующей схеме.

Если вам встречается...

- легковой автомобиль (**НЕ белый**), вы получаете 1 очко.
- фургон, автодом или грузовик (**опять же НЕ белый**), вы получаете 2 очка.
- мотоцикл или велосипед, вы получаете 4 очка.
- что-нибудь редкое (например, конная повозка, катер, ведьма на метле или прицеп для перевозки лошадей), вы получаете 6 очков.
- автовоз, вы получаете по 1 очку за каждый перевозимый автомобиль плюс 2 очка за сам грузовик.
- **НО, если вам встречается БЕЛЫЙ ЛЕГКОВОЙ АВТОМОБИЛЬ, вы ВЫБИВАЕТЕ ИЗ ИГРЫ!**
- Если вам встречается другая белая машина, но не легковой автомобиль, то вы не получаете за нее очков, но и не вылетаете из игры. Это «холостая подача». На этот раз пронесло!

Выбыв из игры, вы должны записать или запомнить свой счет, а принимать подачи тут же начинает следующий участник. Игра получается особенно интересной, если каждый из играющих проводит по меньшей мере две партии и суммирует набранные в них очки.

УСЛОЖНЕНИЕ

- Если вы такой же фанатик статистики, как я, нужно, чтобы у кого-нибудь был листок бумаги или электронное устройство для записи всех результатов. Тогда вы сможете определить средний результат отбивающих, самую длинную партию, самую большую скорость набора очков и вообще много всякой всячины. Заниматься этим нет никакого смысла... и в этом и состоит главный смысл этого занятия!

2. По морям, по волнам

ЧИСЛО ИГРОКОВ	УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
2+	Легкий	Вся поездка

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ. Превращаем поездку на машине в пиратское плавание.

ЧТО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ:

- Ничего.

КАК ИГРАТЬ

Все едущие в машине — кровожадные пираты. В поездке вам нужно внимательно высматривать (единственным оставшимся глазом) разные вещи:

- Если ваша машина остановится бок о бок с другой, вы должны крикнуть: «На abordаж!»
- Если увидите пруд, озеро, море или реку, вы должны крикнуть: «По морям, по волнам!»
- Если проедете мимо бара, вы должны крикнуть: «Йо-хо-хо и бутылка рому!»
- Когда увидите указатель на цель вашей поездки, вы должны крикнуть: «Земля по курсу!»
- Каждый раз, когда вам встретится машина с разбитой фарой, вы должны прижать руку к одному глазу и крикнуть: «Где моя повязка?!»
- Каждый раз, когда вы увидите птицу, вы должны крикнуть: «Пиастры!»
- Каждый раз, когда вы увидите человека, переходящего через дорогу, вы должны крикнуть: «Сухопутные крысы!»



Задача каждого играющего — выкрикнуть каждую из пиратских фраз раньше всех остальных. Не забывайте, что выкрик засчитывается, только если вы кричите самым страшным пиратским голосом, на какой способны.

УСЛОЖНЕНИЕ

- Эта игра открывает большой простор для творчества. Например, в какой ситуации вы бы крикнули «За борт его!» или «Сокр-р-ровища!»?