

правила игры

ВОЛШЕБНЫЙ ПЕЧАЕЛЬ



Видеоправила игры на dojoy.ru

ОБ ИГРЕ

Как победить лень и перестать откладывать дела на потом? Нужно сформировать полезную привычку — сделать нужные процессы частью своей жизни. К этому подходу мы добавили сильную мотивацию и сделали всё это частью игры.



Игроки ставят перед собой цели, придумывают награды за их достижение и каждый день выполняют весёлые задания, которые приближают их к заветным призам.

Эта игра для тех, кому всё время не хватает какой-то малости, чтобы начать что-то делать или завершить что-то начатое. Игра объединяет всю семью и незаметно меняет жизнь к лучшему.

ПОДГОТОВКА СПИСКА ДЕЛ

Каждый участник придумывает для себя 2 основных и 3 дополнительных дела. Эти дела игрок будет выполнять в течение 2 недель. За выполнение дел игроки будут получать очки, которые в нашей игре называются «пендельки». По завершении игры участники смогут обменять заработанные пендельки на призы.

Ежедневно игроки получают карточки с различными заданиями, и некоторые из них позволяют выполнять выбранные 3 дополнительных дела. Какое именно дополнительное дело сможет сделать игрок, будет указано на карточке. **Основные дела игроки могут делать каждый день.**

Примеры возможных дел: сделать зарядку, почистить зубы, прочитать 10 страниц, убрать в комнате, погулять с собакой... В конце правил вы найдёте рекомендации, которые помогут составить список дел на игру.

Для первой игры выберите наиболее простые дела: лечь спать до 22:00, выучить одно иностранное слово, класть на место портфель... Так вы быстрее освоитесь в игре и начнёте получать от неё удовольствие. Вы увидите, что справляетесь с поставленными задачами, и в дальнейшем захотите наметить более сложные цели.

Также не стоит ставить перед собой слишком масштабные цели, разбивайте их на небольшие задания. Например, вместо «Разобрать гараж от хлама» поставьте перед собой задачу «Убрать из гаража 5 вещей». Так вы вернее добьётесь результата.

Помогите детям составить списки дел. Очень важно, чтобы ребёнок был не против своих заданий. Если ребёнок внутренне будет согласен с ними — полдела сделано.

НАГРАДЫ В ИГРЕ

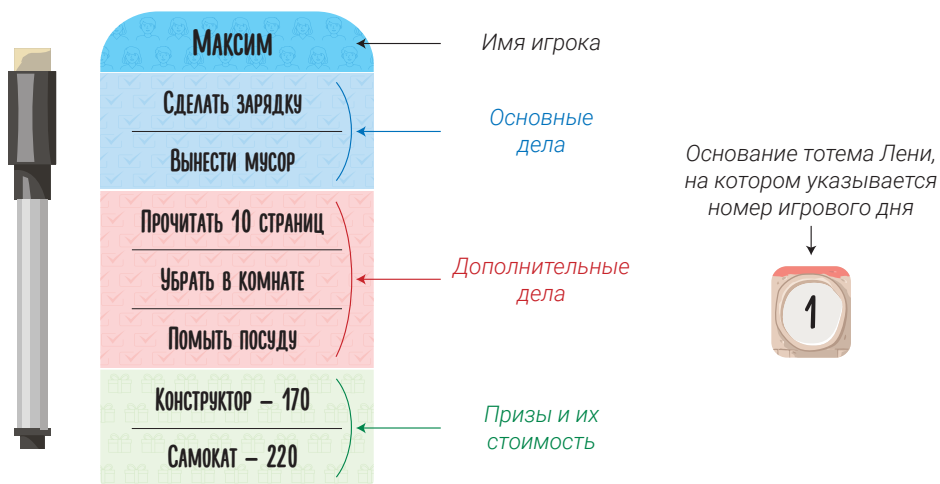
Игроки придумывают по 1–2 награды, которые они хотят получить. Это может быть всё, что угодно: машинка, кукла, конструктор, футбольная форма, ужин в любимом кафе, поход в парк развлечений... Выбирайте призы, покупка которых не повредит семейному бюджету.

Все вместе определите ценность каждого приза в пендельках.

Исходите из того, что за 2 недели игры старательный игрок наберёт около 180–210 пендельков, а при сопутствующей удаче можно набрать около 300 пендельков.

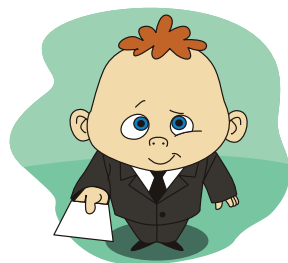
БЕЖИМ К ХОЛОДИЛЬНИКУ

Игроки записывают свои дела и призы на планшеты и вешают их на холодильник. Рядом с планшетами разместите фломастер и основание тотема Лени, напишите на нём «1». В этом месте каждый день вы будете записывать номер игрового дня.



ВЫБОР ВЕДУЩЕГО

Игроки договариваются, кто из них станет ведущим. Для этой роли нужны честность и ответственность. Каждый день ведущий выдаёт игрокам карточки событий. В конце дня он забирает их и отправляет в сброс, а также подсчитывает и выдаёт заработанные игроками жетоны очков. Если ведущий не может это сделать, то он выбирает игрока, который его заменит.



КАК ЗАРАБАТЫВАТЬ ПЕНДЕЛЬКИ

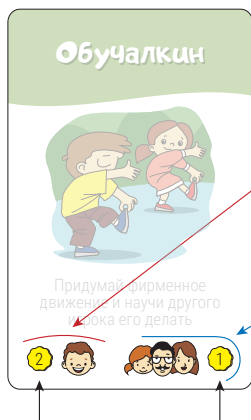
Зарабатывать очки можно, выполняя дела из списка и задания карточек.

Ежедневно игроки могут выполнять основные дела по 1 разу.

Дополнительные дела можно сделать, если это указано в выпавшей карточке. Каждое выполненное основное или дополнительное дело приносит 5 пендельков.

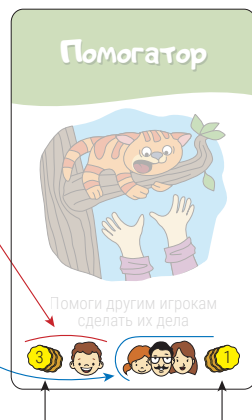
Каждый день ведущий перемешивает колоду и игроки вслепую берут по одной карточке. Если по утрам участникам трудно найти время на игру, то выдачу карточек событий лучше проводить накануне вечером. Если игрок решает не выполнять задание выпавшей карточки, то он никак не наказывается, просто не получает дополнительные пендельки. Исключением являются карты агентов Лени, речь о которых пойдёт ниже.

В нижней части карточек указывается, какое количество пендельков получат игрок и другие участники за выполнение задания.



Эти очки за выполнение задания получит игрок, вытянувший карту

Эти очки получат другие участники, если помогут игроку выполнить задание



Если нарисован один жетон, то выполнить задание карточки можно только один раз и наградой будет указанное на жетоне количество пендельков

Три жетона означают, что задание карточки можно выполнить несколько раз и за каждое выполнение будет указанная на жетоне награда

На выполнение задания карточки у игрока есть только один день, если только в задании прямо не говорится о другом. Дела, которые не были выполнены, нельзя перенести на следующий день.

Выпавшая карточка остается у игрока до вечернего подсчета пендельков. Удобнее всего засунуть карточку под игровую планшет. Так карточка не потеряется и будет чаще попадаться игроку на глаза.



АГЕНТЫ ЛЕНИ И ЗАЩИТНИКИ

Игрок никак не наказывается, если не выполнил задание зелёных или синих карточек событий. Он просто упускает шанс заработать дополнительные пендельки. Но если участнику выпал агент Лени (красная карточка) и он не выполнит его задание, то к тотему Лени будет добавлен ещё один блок.

Если тотем Лени будет полностью собран, то все участники лишаются права играть на 3 дня. При этом счёт игровых дней продолжается и ведущий ежедневно записывает номер игрового дня на основании тотема. По истечении 3 дней игра возобновляется, а тотем Лени разбирается. На холодильнике остаётся только его основание.

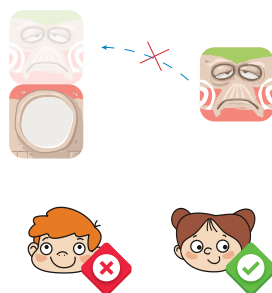
Если игрокам одновременно выпадает несколько агентов Лени, то игроки должны решить, кто из агентов останется в игре, а остальных замешать обратно в колоду. Игроки, оставшиеся без карточек, берут себе новые.

В борьбе с агентами Лени игрокам помогают карточки защитников. Если игрокам одновременно выпадают карточки агента Лени и защитника, то выполнение задания защитника предотвратит добавление блока к тотему.

Карточки агентов и защитников имеют вот такие значки



Федя вытащил из колоды агента «Лентяй-неряха», а Люсе досталась карточка защитника «Гепард»



Федя не собрал вещи по дому, но Люсе удалось сделать свои дела раньше всех. Она не только заработала 4 пенделька, но и обезвредила агента Лени. Тотем Лени не увеличится

ДЕЛО ДНЯ

В карточках событий вы встретите фразу «Сделай дело дня». Какое именно дополнительное дело предстоит сделать игроку, можно узнать из таблицы:

понедельник и вторник	третье дело
среда и четверг	четвёртое дело
пятница и суббота	пятое дело
воскресенье	любое дополнительное дело

ВЕЧЕРНИЙ ПОДСЧЁТ ПЕНДЕЛЬКОВ

Каждый вечер ведущий вместе с игроками подсчитывает заработанные пендельки и выдаёт соответствующее количество жетонов. Цвет жетонов должен совпадать с цветом игрового планшета игрока.

За каждое выполненное (основное или дополнительное) дело игрок получает 5 пендельков. Также игроки получают награду за выполнение заданий карточек.

Далее ведущий забирает у игроков выданные утром карточки и отправляет их в сброс. Важно, чтобы ведущий не замешивал сыгранные ранее карты в колоду.

50	100	10	5	50	20
МАКСИМ			МАРИНА		
СДЕЛАТЬ ЗАРЯДКУ			ПОЧИСТИТЬ ЗУБЫ 2 РАЗА		
ВЫНЕСТИ МУСОР			ЗАСТЕЛИТЬ ПОСТЕЛЬ		
ПРОЧИТАТЬ 10 СТРАНИЦ			ВЫУЧИТЬ 5 СЛОВ		
УБРАТЬ В КОМНАТЕ			ПОГЛАЗАТЬ С СОБАКОЙ		
ПОМОЧЬ ПОСУДУ			ПОСТИРАТЬ СВОИ ВЕЩИ		
КОНСТРУКТОР – 180			КУКЛА – 170		
САМОКАТ – 210			РОЛКИ – 225		

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ПЕНДЕЛЬКОВ

В игре 3 участника. Вот какие карточки им достались:

Энергобашня

ЗАЩИТНИК



Построй на один день башню из игрушек, кубиков, одежды и других предметов, которая поможет прогнать Леня







Хитромандия



Леня не даёт сделать основные дела. Обхитри её и сделай два дополнительных дела!





Любопытная Варвара



Сделай дело дня другого игрока





В конце дня ведущий подсчитывает заработанные игроками пендельки:



Два основных дела: 5 + 5
«Энергобашня»: 3
Награда: 5 + 5 + 3 = 13 пендельков



Не сделала основные дела: 0
«Хитромандия»: 5 + 5 (за два дополнительных дела) + 2 + 2 (награда карточки)
Награда: 5 + 5 + 2 + 2 = 14 пендельков



Одно основное дело: 5
Карта «Энергобашня» (помог построить башню): 1
Карта «Любопытная Варвара»: 5 (за дело дня) + 3 (награда карточки)
Награда: 5 + 1 + 5 + 3 = 14 пендельков

ЗАВЕРШЕНИЕ РАУНДА И ОТПУСКНЫЕ

Один раунд длится 14 дней. По его завершении участники решают: обменять пендельки на приз или продолжить их копить. Если игрок решил получить приз, то ведущий забирает у игрока жетоны, передаёт приз или сообщает, когда этот приз будет вручён.

Далее ведущий собирает у игроков оставшиеся жетоны и фиксирует в удобном месте количество накопленных ими пендельков. После этого все игроки уходят в отпуск на 5 дней.

Хорошо потрудившиеся игроки имеют право на оплачиваемый отпуск! Размер отпускных зависит от количества накопленных за раунд пендельков:

набранные за раунд пендельки	отпускные
больше 210	50
от 180 до 210	25
меньше 180	0

После отпуска ведущий выдаёт игрокам их отпускные, игроки составляют новые списки дел и игра возобновляется. В новый перечень могут перейти не более 3 дел из старого списка.

НЮАНСЫ ИГРЫ

Участники не могут заставлять друг друга выполнять задания карточек

- и дела. Нельзя напоминать о делах, но разрешаются наводящие вопросы. Например, «Что будешь сегодня делать?» и «Что успел за сегодня?»

Игроки могут договориться о способах подтверждения выполнения дел.

- Другой участник игры должен увидеть, как игрок выполняет своё дело, или он может сделать фото или видео, как он выполняет задание.
- Если участник вытащил карточку, которая не может быть им сыграна, игрок может замешать её обратно в колоду и взять себе новую карту.

Часть карт предполагают использование «считалочки» для определения

- номера дела. При каждом «шаге» считалочки игрок указывает на следующее дело из своего списка до тех пор, пока стишок не закончится.
- Если вам не нравится вести счёт пендельков с помощью жетонов, вы можете распечатать таблицу и вести учёт с помощью неё: dojoy.ru/table.pdf

Если одно из основных дел игрока не может выполняться в некоторые дни

- (например, «делать пробежку 3 раза в неделю»), то он должен выбрать одно из своих дополнительных дел, которое будет делать в эти дни.

ПРИМЕРЫ ОСНОВНЫХ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ДЕЛ

- ✓ Убрать вечером игрушки
- ✓ Смотреть TV меньше часа
- ✓ Позвонить родителям
- ✓ Приготовить новое блюдо
- ✓ Выкинуть ненужную вещь
- ✓ стакан воды натошак
- ✓ Потратить 30 мин на...
- ✓ Пропылесосить квартиру
- ✓ Составить план на день
- ✓ Протереть подоконники
- ✓ Сходить в фитнес-центр
- ✓ Пройти пешком более...
- ✓ Лечь спать до 21:00
- ✓ Навести порядок на...
- ✓ Сделать зарядку
- ✓ Убрать в комнате
- ✓ Не есть фастфуд
- ✓ Погулять с собакой
- ✓ Сделать пробежку
- ✓ Заправить кровать
- ✓ Пить 2 л воды в день
- ✓ Постирать свои вещи
- ✓ Встать не позже...
- ✓ Прочитать 10 стр.
- ✓ Принять душ
- ✓ Планка 2 мин
- ✓ Вынести мусор
- ✓ Помыть посуду
- ✓ Умыться утром
- ✓ Работать до 18
- ✓ Почистить зубы
- ✓ Отжаться 30 раз
- ✓ Почистить обувь
- ✓ Сложить одежду
- ✓ Полить растения
- ✓ Выучить 5 слов

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ СОВЕТ

Хвалите и подбадривайте юных игроков. Немного терпения — и у них всё получится. Не забывайте про позитивный настрой и что всё это — игра!

АВТОР ИГРЫ И СОУЧАСТНИКИ

«С помощью игры я хотел повлиять на своих детей, но она изменила жизнь всей нашей семьи. И дело не только в том, что комнаты детей стали аккуратнее, а обувь в прихожей чистой. Каждый из нас наконец-то занялся тем, что раньше бесконечно откладывал. Мы стали лучше понимать, чего хотят наши близкие, научились желать чего-то для себя и добиваться этого. Игра изменила нашу жизнь к лучшему. Уверен, игра принесёт пользу и вашей семье».



Андрей Карпов

автор идеи, игровая механика, задания игры



Евгений Опаричев

Координация проекта, задания игры, её оформление и производство



Аркадий Эльцер

Иллюстрации и дизайн

Ищи другие наши игры и книги на doJoy.ru

Получи скидку **20%** по промокоду «АбраКадабра»