



НИКОГДА!!!

Всем привет. Скажите честно, сколько раз в жизни Вам приходилось слышать фразу - **"Ну кто тебя за язык тянул?"**. Предполагаю, что много. А играя в игру **"Никогда!"**, Вам придется слышать ее снова и снова. Нет, никаких ошибок Вы не совершали, и ничего лишнего не говорили, просто судьба в виде этого симпатичного **кубика** решила все за Вас.

Все что Вам необходимо для игры - это веселая компания, а остальное найдете в этой удобной коробке. А найдете вы следующее:

- Карты с заданиями - 84 шт.

- Кубик с надписями и графическими изображениями: **«Никогда не разденусь»**, **«Никогда не поцелуюсь»**, **«Никогда не буду ничего изображать»**, **«Никогда не буду имитировать звуки»**, **«Никогда не буду петь»** и **«Никогда не буду танцевать»**.

Ну и последнее, это мой помощник - **Пальчик**, который будет принимать участие в игре и обеспечивать **Принцип Случайности** при выборе партнера.

Итак, начнем. Устроившись поудобнее, расположим колоду карт в доступной близости до всех участников. Теперь выберем Ведущего, самого серьезного из всех присутствующих. Пальчик покажет игрока, которому выпала честь начать.

Первым делом игрок бросает кубик и громко декларирует надпись, которая выпала на кубике.

После этого Ведущий берет из колоды произвольную карту и, здесь начинается интересная часть игры: дело в том, что на обратной стороне карт кроме самого задания есть еще и графическое изображение, одно из шести присутствующих на кубике. Если изображение на кубике не соответствует изображению на карте, то Ведущий зачитывает задание и игрок обязан его выполнить, если же изображение на карте соответствует тому, что выпало на кубике, Ведущий произносит ключевую фразу **"Ну кто тебя за язык тянул?"**, и игрок обязан ... снять с себя один элемент своей одежды. Исключение составляет только, если на кубике уже выпала фраза: **«Никогда не разденусь»**. Ведь обещания надо держать.

Приведем пример: допустим игроку выпала на кубике фраза **«Никогда не поцелуюсь»**, он громко декларирует эту фразу, а на карте, вытянутой Ведущим находится то же графическое изображение, что и на кубике. В этом случае задание не зачитывается, и игрок обязан с себя что-нибудь снять.

Если же, графические изображения на карте и кубике не совпадают, то Ведущий зачитывает задание, которое игрок обязан выполнить.

В случае, если игрок, по этическим соображениям, отказывается выполнять задание, то и в этом случае, он обязан снять с себя что-нибудь из одежды (*не представляю, какое это должно быть задание*).

По тому же принципу играют и остальные участники, в том числе и Ведущий.

Желаю Вам приятного времяпровождения и искренне надеюсь, что фраза ведущего **"Ну кто тебя за язык тянул?"** будет часто звучать в течение игры со всеми вытекающими последствиями.