

Если игрок ответил на один из своих эпонимусов карточкой “на удачу”
?, он вслух говорит ответ (имя, место или бренд).



После проверки карточек эпонимусов все карточки ответов возвращаются их владельцам.

Побеждает игрок, первым собравший 10 карточек эпонимусов. Если 2 и более игрока получили в одном раунде одновременно 10-ю победную карточку эпонимуса, играют дополнительные раунды до тех пор, пока не определится единоличный победитель.

Вариант игры для двух игроков:

Не используя карточки ответов, игроки по очереди угадывают верхнюю карточку эпонимуса в колоде. Один игрок отвечает, другой проверяет. Если игрок ответил правильно, он забирает карточку себе, если нет — её забирает проверяющий. Побеждает игрок, первым собравший 10 карточек.

4

Нескучная
Игра

ЭПОНИМУСЫ

КАРТОЧНАЯ ИГРА - ВИКТОРИНА

Автор: Филипп Иванов




Эпоним — имя собственное, ставшее нарицательным.

Игра для 2-5 игроков в возрасте от 9 лет. Время игры 15 минут.

Состав игры:

- 96 двусторонних карточек эпонимусов
- 35 карточек ответов (по 7 для каждого игрока)

Карты эпонимусов в игре делятся на 3 вида:





-  -Произошедшие от имени человека, связанного с этим понятием (например, изобретатель);
-  -Произошедшие от места (региона, города и т.п.), связанного с этим понятием;
-  -Произошедшие от бренда (торговой марки, фирмы).

Цель игры:

Правильно и быстрее других, подбирая ответы, первым собрать 10 карточек эпонимусов. Жребием определяется раздающий, далее он будет сменяться по часовой стрелке. Он может быть один и не участвовать в игре (например, владелец игры), либо игроки по очереди становятся раздающим. Цель раздающего — выложить 3 карточки, объявить розыгрыш и проверить правильные ответы.

1

Подготовка к игре:

1. Колода карточек эпонимусов перемешивается и выкладывается стороной с большим изображением вверх.
2. Каждый игрок получает по 7 карточек ответов своего цвета (2 карточки , 2 карточки , 2 карточки , 1 карточка "на удачу" ).




Скоростная игра

Ход игры:

В каждый раунд раздающий выкладывает на середину стола 3 карточки эпонимусов, не переворачивая их.

По команде раздающего, на счёт «раз-два-три!» («э-по-ни-мус!») игроки как можно быстрее должны положить по одной карточке ответов на каждую карточку эпонимусов в закрытую. Если на карточке эпонимуса уже лежит карточка ответа другого игрока, новая кладётся поверх неё. После того, как все игроки дали ответы, раздающий переворачивает поочередно каждую карточку эпонимуса с карточками ответов на ней. Сверху при этом оказывается перевернутая карточка эпонимуса с правильным ответом, под ней — карточка ответа игрока, успевшего ответить первым и так далее.

2

Затем проверяется правильность ответа. И карточку эпонимуса выигрывает тот игрок, чей верный ответ лежит выше других. Если никто не дал правильного ответа, карточку эпонимуса выигрывает игрок, чья карточка "на удачу"  жила выше других. Если же и таких ответов нет, карточка эпонимуса уходит в сброс. Все карточки ответов возвращаются их владельцам.

Побеждает игрок, первым собравший 10 карточек эпонимусов. Если 2 и более игрока получили в одном раунде одновременно 10-ю победную карточку эпонимуса, играют дополнительные раунды до тех пор, пока не определится единоличный победитель.

Интеллектуальная игра

Ход игры:

В каждый раунд игроки берут себе, не переворачивая, по 3 карточки эпонимусов и выкладывают их перед собой. По команде раздающего, на каждую из них нужно положить в открытую по 1 карточке ответов.

Оставшиеся карточки ответов игроки кладут в закрытую рядом с теми карточками эпонимусов других игроков, на которые, по их мнению, их владелец дал ошибочный ответ.

Использовать можно 3 карточки ответов на свои карточки эпонимусов и 3 карточки ответов рядом с эпонимусами других игроков. Одна карточка ответа должна остаться у игрока на руках. Класть карточку ответа к чужой карточке эпонимуса, на которой уже лежит другая закрытая карточка, нельзя.

Далее, игроки по очереди переворачивают все свои карточки эпонимусов и проверяют ответы. Если игрок дал верный ответ, он забирает эту карточку эпонимуса себе, а если нет — её получает тот игрок, который положил на неё карточку ответа. При этом не имеет значения, какой ответ на этой карточке!

3