



**МОСИГРА**

**Российская сеть магазинов  
настольных игр.**

**mosigra.ru**



**Магеллан — российский  
производитель игр и подарков.**

**mglan.ru**

Правила игры скачаны с [mosigra.ru](http://mosigra.ru)

## Правила игры

*Разгадать данетку — значит разгадать странную загадочную историю. Ведущий рассказывает часть этой ситуации, а отгадывающие должны восстановить всю историю целиком. Разрешается задавать только такие вопросы, на которые ведущий сможет ответить «да», «нет» или «несущественно».*

*Пример простой данетки:*

- *Пилот выпрыгнул из самолёта, упал на землю, но не разбился.*
- *Он прыгнул с парашютом?*
- *Нет.*
- *Самолёт летел быстро?*
- *Нет.*
- *Человек падал не очень долго?*
- *Да.*
- *Самолёт стоял на взлётной полосе?*
- *Да.*

## Классическая игра в данетки:

- *ведущий читает задание с лицевой стороны карточки вслух;*
- *про себя читает полную историю на обратной стороне;*
- *отвечает на вопросы, пока данетка не будет разгадана;*
- *следующий игрок берёт карту и становится введущим.*

## Спортивная игра в данетки:

В этом варианте игры важно не просто отгадать историю, но задавать наиболее продуманные вопросы. Чем быстрее приходит отгадка и чем точнее ключевые вопросы, тем лучше действуют игроки.

Задача ведущего не только отвечать на вопросы, но и фиксировать количество очков, которые зарабатывают или теряют игроки в процессе отгадывания.

Игроки задают вопросы по очереди (или вне очереди, если другие молчат). Любой вопрос — минус одно очко. Вопросы, которые дают очки, приведены на карточке. Также ведущий поощряет другие вопросы, ответы на которые приближают игроков к разгадке. Наиболее интересны в этом плане системные вопросы, которые сразу позволяют разгадывающим отбросить целую группу версий, сузить русло потенциальных вариантов и так далее.

Ещё больше очков начисляются игроку, если он правильно и достаточно полно выдвинул версию происходящего в разгадываемой истории. Неправильные версии засчитываются как обычный вопрос: –1 очко.

Спортивные данетки заканчиваются по заранее согласованным условиям, например:

- было использовано 20 карточек (количество кратно числу играющих);
- один из игроков набрал 30 очков;
- поезд прибыл на Ленинградский вокзал.

Над игрой работали:  
Продюсер: Тимофей Бокарев.  
Дизайнер: Артем Зубов.  
Художник: Анастасия Мазеина.  
Текст: Андрей Приворотский.

А также:  
Д. Кибкало, С. Абдульманов,  
Т. Фисейский, А. Деева,  
Е. Кутепова.