

*Тебя зовут Ричард. Ты мой папа*

# Содержание

Введение .....	11
<b>ИГРЫ С УЧАСТИЕМ РУК .....</b>	<b>13</b>
<b>ДЛЯ ОДНОГО УЧАСТНИКА .....</b>	<b>14</b>
1. Витраж .....	14
2. Ромбы .....	16
3. Неотрывный взгляд .....	19
4. Правописание .....	21
5. Кликипедия .....	23
6. Однозвучные стихи .....	26
7. Пи-дневник .....	28
<b>ДЛЯ ДВУХ УЧАСТНИКОВ .....</b>	<b>31</b>
8. Спасен/Обречен/Спасен/Обречен .....	31
9. Суперкрестики .....	34
10. Стаканчики .....	39
11. Набери тысячу .....	43
12. SOS! .....	46
13. Дрейфующие предложения .....	49
14. Пять в ряд .....	52
15. Монетное регби .....	55
16. Позвольте пройти! .....	59
17. Мелочь .....	62
18. Фланги .....	64
19. Крокет с тремя монетами .....	67
20. Хакенбуш .....	71
21. Нимфавит .....	75
22. Рассада .....	78
23. Ядерный апокалипсис .....	80

ДЛЯ НЕСКОЛЬКИХ УЧАСТНИКОВ .....	85
24. Лягушки на опушке .....	85
25. Блок .....	88
26. Садитесь поудобнее .....	90
27. Лживые кости .....	92
28. Стихи из чепухи .....	96
29. Гонки на карандашах .....	98
30. Ножницы .....	100
31. Алфавитный кроссворд .....	102
32. Башни .....	105
33. Мао .....	108
34. Моя карта .....	111
35. Называй! .....	115
36. Инженерный анализ .....	119
37. Битва супергероев .....	123
<b>ИГРЫ В УМЕ .....</b>	<b>127</b>
ДЛЯ ОДНОГО УЧАСТНИКА .....	128
38. Не влезай, убьет! .....	128
39. Материалист .....	131
40. Удвоение .....	133
41. Дворец памяти .....	135
ДЛЯ ДВУХ УЧАСТНИКОВ .....	138
42. Байки из шляпы .....	138
43. Враль .....	142
44. Обезьянья лапка .....	145
45. Экстрасенсы .....	148
46. Составные части .....	151
47. Бог по имени Джонни .....	153
48. Секретное число .....	156
49. Зверинец Пэдди .....	158
50. Музыкальный автомат .....	161

51. Близорукий звездочет .....	164
52. Выгодная сделка .....	166
<b>ДЛЯ НЕСКОЛЬКИХ УЧАСТНИКОВ .....</b>	<b>170</b>
53. Кони мои! .....	170
54. Контакт .....	173
55. Кошка министра .....	177
56. Мудро, мудро, мудро, мудро .....	180
57. Элинон Ригби .....	182
58. Три примера .....	185
59. Причуды Макдональда .....	188
60. Физз и базз .....	192
61. Коллективный разум .....	194
62. Охота за сокровищами .....	197
63. Засмеялся — проиграл .....	199
64. Илон Маск .....	201
65. Лучшая догадка .....	204
66. Набор в команды .....	206
<b>ИГРЫ НА ХОДУ .....</b>	<b>209</b>
<b>ДЛЯ ОДНОГО УЧАСТНИКА .....</b>	<b>210</b>
67. Управление разумом .....	210
68. Очки от планеты .....	213
69. Горка для шариков .....	215
70. Покадровая съемка .....	218
71. Номера штатов .....	221
72. Цветобум .....	224
73. Избранное .....	226
74. Дрейф .....	229
<b>ДЛЯ ДВУХ УЧАСТНИКОВ .....</b>	<b>232</b>
75. Лейтенант Мэллард .....	232
76. «Грр!» — «Ай!» .....	235
77. Интересно, как зовут эту собачку? .....	237

78. Датские аплодисменты .....	239
79. На кусочки .....	242
80. Что у меня в кармане? .....	245
81. Телописание .....	248
<b>ДЛЯ НЕСКОЛЬКИХ УЧАСТНИКОВ .....</b>	<b>250</b>
82. 1–2–3 .....	250
83. 100 этажей .....	252
84. Поло .....	255
85. Гранаты .....	258
86. Крики и ноги .....	260
87. Чьи это ноги? .....	262
88. Вредитель .....	264
89. Верховный диван .....	266
90. Спит или умер? .....	269
91. Оберточная битва .....	271
92. Ха! .....	273
93. Передай дальше .....	275
94. Убийца .....	278
95. Мексиканская перестрелка .....	280
96. Бим, бам, бом .....	283
97. Ведро .....	285
98. Красный мяч .....	288
99. Нет .....	290
100. Следопыты .....	292
<b>СТО ПЕРВАЯ ИГРА .....</b>	<b>295</b>
101. Игра игр .....	295
Выражение благодарности .....	299
Об авторе .....	301

## Введение

Игры заразительны. Они распространяются без нашего разрешения, неуправляемо, как будто по собственной воле. Мы можем пытаться отгораживаться от них и ослаблять их воздействие или способствовать их распространению через социальное взаимодействие. Но остановить их невозможно. Подобно другим великим традициям устного фольклора — музыкальной и повествовательной, — народные игры передаются через деятельность. Чтобы научить кого-то народной песне, ее нужно исполнить; то же справедливо и в отношении игры. Она усваивается в процессе «исполнения» и совершенствуется в голове каждого нового носителя, находя себе благодатную почву. У народной песни может быть эфемерный «стандартный» вариант, иллюзорная основа, которую каждый ее исполнитель интерпретирует в соответствии со своими собственными чувствами и представлениями, но никто не может утверждать, что она принадлежит именно ему. Некоторые из игр, описанных в этой книге, придуманы только что, другие представляют собой новые переложения игр, существовавших раньше. Но ваш собственный вариант всегда будет хоть немного, да отличаться от моего. Разве это не прекрасно?

Ни у одной из игр нет жесткого набора правил, и этим-то они и замечательны. Я совершенно не имею намерения менять такое положение вещей. То, что я описываю здесь, — выжимка из того, во что играют миллионы людей, в форме сто одной игры, и эти игры принадлежат мне ничуть не в большей степени, чем вам. С самого момента публикации моей первой книги, «The Floor is Lava»<sup>1</sup>, я посвящаю все

---

<sup>1</sup> Русское издание: Отложите телефон! 100 игр и развлечений без гаджета и реквизита. М.: КоЛибри, Азбука-Аттикус, 2021.

свое время общению с миром, раздавая, получая и создавая игры. В своих путешествиях я объехал с диктофоном всю страну, играя с новыми друзьями в лесах, пабах, зоопарках и садовых сараях. Вместе с моей подругой Эми мы проехали на велосипедах почти 13 000 километров по Соединенным Штатам: там мы обменивались играми с супербогачами и с бездомными и играли повсюду: на заснеженных горных вершинах, в раскаленных пустынях и на напоминающих лунные пейзажи лавовых плато. В результате я оказался здесь, в изоляции моего собственного сарая. Каждое утро я звоню маме, и мы играем в какую-нибудь игру, чтобы наравне с разделяющим нас расстоянием, тревогой и острой потребностью в объятиях существовал и наш смех.

В чем таится ценность игры? Уж точно не в ее правилах: они — лишь оболочка. Ценность заключается в игровом потенциале, спрятанном между слов, и именно его я хочу вам передать. Я провел последние два года, коллекционируя, создавая и отбирая самые лучшие возможности для игры, чтобы увлечь и вас тоже. Поскольку я не могу в самом деле сыграть с вами в эти игры — что, несомненно, было бы лучше всего, — я сделал все что мог, чтобы изложить их правила в самой простой и забавной форме, чтобы вы могли приступить к игре практически без обучения, подготовки и сбора каких бы то ни было материалов.

Собранные в этой книге игры — 101 образец — описаны в разных разделах в зависимости от того, что нужно, чтобы в них играть (руки, голова или ноги), и сколько нужно участников. Выберите подходящий для вас раздел и начинайте играть. Пишите о том, как вы развлекаетесь, с хештегом #BoredGames и рассказывайте мне о своих любимых играх в твиттере, @IvanBrett.

## ИГРЫ С УЧАСТИЕМ РУК

Человек — одно из немногих животных, у которых на руках есть противопоставленные большие пальцы. В отличие от других существ, обладающих таким же свойством (шимпанзе, горилл, нескольких особо везучих лягушек), мы единственные, кому легко получить в свое распоряжение стол. Было бы жаль не воспользоваться этим преимуществом. Существует множество игр, которые требуют небольшой ловкости пальцев; в них лучше всего играть за столом. Для некоторых нужны бумага и карандаш, в двух или трех используются карты, монеты или кости (но только в *самых крайних* случаях). Игр этого раздела хватит, чтобы ваши большие пальцы никогда не оставались без дела.




## ДЛЯ ОДНОГО УЧАСТНИКА

### 1. Витраж

ЧИСЛО ИГРОКОВ	УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
1	Легкий	30 минут

**КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ:** Раскрасьте витраж так, чтобы стекла одинакового цвета не соприкасались.

Я вырос в старинном городе Уинчестере, в котором есть совершенно поразительный собор. Его огромное витражное окно было разбито солдатами Кромвеля во время гражданской войны в 1642 году. После этого некие благородные добровольцы снова собрали его осколки воедино как острые элементы огромной мозаики. Единственная проблема заключается в том, что фрагменты установили не на те места, на которых они были раньше, и сейчас витраж представляет собой прекраснейшее произведение неумышленного абстрактного искусства. Эта история и подсказала идею следующей игры.



**МЕТКИ:**  
искусство,  
простая игра,  
тихая игра

#### ЧТО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ

- Бумага и карандаш
- Линейка
- Цветные карандаши (минимум четырех разных цветов)

#### КАК ИГРАТЬ

Положите бумагу на устойчивую поверхность и начертите на странице около двадцати прямых линий под разными

углами, чтобы из них получилось что-то вроде паутины. Страница будет разделена на множество мелких осколков. Выберите пять цветных карандашей и закрасьте каждым цветом по одному случайно выбранному участку. После этого и начинается игра: продолжайте раскрашивать так, чтобы никакие два осколка одного и того же цвета не соприкасались друг с другом. Если вы сумеете закрасить всю страницу, не нарушив этого правила, значит, вы выиграли!

#### **СОВЕТ**

- Трудность этой игры зависит от двух вещей: количества осколков и количества цветов, которые вы решили использовать. Если вы хотите, чтобы играть было труднее, начертите побольше линий и используйте поменьше цветов. Если же вы играете ради самого процесса раскрашивания, уменьшите число линий и возьмите, скажем, шесть разных цветов.

#### **УСЛОЖНЕНИЕ**

- Те же правила можно использовать и в игре для двух участников, которые должны закрашивать осколки витража по очереди. При этом тактика игры радикально меняется, а в ее конце вы получаете замечательное произведение совместного творчества.

## 2. Ромбы

ЧИСЛО ИГРОКОВ	УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
1	Трудный	10 минут

**КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ:** Блестящее упражнение на словарный запас для одного участника.

### ЧТО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ

- Карандаш и бумага (или грифельная доска и фломастеры)

### КАК ИГРАТЬ

Для начала напишите сверху строки, в середине строки, слово из двух букв. Вот несколько таких слов, которые помогут вам взяться за дело: ДА, НО, ОН, МЫ, УМ, ДО.

Теперь вам нужно придумать слово из трех букв, начинающееся с последней буквы вашего двухбуквенного слова. Запишите его в следующей строке так, чтобы оно симметрично выступало за оба края первого слова. Из слов должен постепенно получаться ромб.

После этого нужно найти слово из четырех букв, начинающееся с последней буквы трехбуквенного, — и так далее.

- Можете поставить себе задачу дойти до десяти букв или даже еще дальше.
- Дойдя до десяти букв, можно повернуть назад и составить следующее слово из девяти, затем из восьми и так далее, пока не вернетесь к двум буквам.

**МЕТКИ:**  
словарный за-  
пас, тихая игра,  
тренировка  
сообразитель-  
ности

Если вы в какой-то момент застрянете, можно вернуться на шаг назад и поменять предыдущее слово на какое-нибудь другое либо просто начать игру заново.

#### ПРИМЕР

ОН  
НОС  
СНЕГ  
ГОРКА  
АРОМАТ  
ТЕЛЕФОН  
НАЗВАНИЕ  
ЕГИПТОЛОГ  
ГАЗОПРОВОД  
ДАЛЬНОМЕР  
РАБОТЯГА  
АБОРДАЖ  
ЖАСМИН  
НАБОБ  
БУРЯ  
ЯМА  
АД

#### СОВЕТЫ

- Если вы придумали слово, но оно коротковато, посмотрите, нельзя ли присоединить к нему какой-нибудь суффикс.
- Будьте осторожны со словами, заканчивающимися на букву Й. Они несколько затрудняют игру.

### УСЛОЖНЕНИЯ

- Попробуйте прочитать получившиеся слова по порядку, как будто это связный текст. Сколько чувств и смысла вам удастся извлечь из такого абсурдного перечня?
- Попробуйте написать историю, в которой использовались бы все слова из вашего списка.

### 3. Неотрывный взгляд

ЧИСЛО ИГРОКОВ	УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
1	Средний	По 10 минут на рисунок

**КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ:** Игра в рисование, которая учит смотреть!

Художница Корита Кент оставила прекрасное описание стиля, который она называла контурным рисунком. В книге «Учиться сердцем» (Learning by Heart. Allworth Press, 2008) она описывает его как «способ не только рисовать, но и смотреть... [он] помогает вам увидеть вещи и предоставить принятие решений интуиции». На мой же взгляд, это очень забавная техника рисования, дающая вам прекрасную возможность развить координацию рук и глаз.



#### ЧТО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ

- Бумага и карандаш
- Предмет, который можно нарисовать. Абсолютно любой!

#### КАК ИГРАТЬ

Поставьте предмет перед собой так, чтобы вы могли его нарисовать. Рассмотрите его мельчайшие детали: сколы на фарфоре, пожелтевшую глазурь в том месте, к которому прикасаются губы. (Я смотрю на кружку — вы догадались?)

Вы должны будете нарисовать этот предмет, но только соблюдая два важных ограничения:

- Начав рисовать, вы не имеете права отрывать карандаш от бумаги, пока не закончите рисунок.
- Вы должны неотрывно смотреть на предмет, который рисуете, и не смотреть на рисунок, пока он не будет закончен.

Не буду скрывать, это трудная задача, особенно для человека, не умеющего рисовать, даже когда ему *можно* смотреть. Но такое путешествие вдоль контуров предмета, в котором совершенно не заботишься о том, каким получится произведение, дает ощущение некой удивительной свободы. Можно добавлять сколько угодно деталей. Не беспокойтесь об ошибках — все, что вы добавите к своему рисунку, станет частью произведения. Всего через несколько секунд процесс увлечет вас и станет практически бессознательным.

#### **СОВЕТ**

- Если вы будете играть в эту игру каждый день, вы научитесь хорошо чувствовать, на какое расстояние перемещается ваша рука, какое ощущение возникает при проведении прямой линии, как следить за положением карандаша на бумаге. Я не сказал бы, что эта игра научила меня лучше рисовать, но я, несомненно, стал получать больше удовольствия от рисования.

#### **УСЛОЖНЕНИЕ**

- После того как вы нарисуете кружку, не глядя на бумагу, переверните лист и нарисуйте ее еще раз, но при противоположном ограничении. Вы изучали этот предмет в течение нескольких минут: теперь вы можете его спрятать и нарисовать исключительно по памяти. Закончив работу, сравните свое произведение с реальным предметом и найдите отличия между ними.

## 4. Правописание<sup>1</sup>

ЧИСЛО ИГРОКОВ	УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
1	Средний	20 минут

**КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ:** Как записать по буквам название каждой буквы алфавита?

**ЧТО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ**

- Бумага и карандаш

**КАК ИГРАТЬ**

На мой взгляд, если нужно написать, как на самом деле звучит название буквы А, следует писать «AY». Букву В можно записать в виде «ВЕЕ», букву С — «СЕЕ» и так далее.


Напишите в верхней строчке листка бумаги ту букву, которую вы хотите расписать. В следующей строчке напишите ее название, а еще ниже — названия всех букв, которые входят в название исходной буквы, — и продолжайте в том же духе. Посмотрите, сколько таких шагов вы сможете сделать, прежде чем у вас закончится свободное место.

Точно так же можно сначала написать какое-нибудь слово, затем названия всех букв этого слова, затем названия всех букв этих названий и так далее.

Знаете что? Вот вам пример:

---

<sup>1</sup> Видимо, в этой игре имеет смысл использовать английский алфавит, как в оригинале: названия букв современного русского алфавита (а, [бэ], [вэ] и т. д.) дают меньше возможностей для разложения на составляющие. Но, возможно, было бы интересно применить тот же принцип к старославянской азбуке (аз, буки, веди и т. д.). — *Здесь и далее, если не указано иное, примеч. перев.*



**МЕТКИ:**  
правописание,  
долгая игра,  
тихая игра



**ПРИМЕР**

*Z  
ZED  
ZED EE DEE  
ZED EE DEE EE EE DEE EE EE  
ZED EE DEE EE EE DEE EE EE EE EE EE DEE EE EE EE  
EE EE EE*

*Или:*

*HELLO  
AITCH EE ELL ELL OH  
AY EYE TEE SEE AITCH EE EE EE ELL ELL EE ELL ELL OH  
AITCH*

**СОВЕТЫ**

- Возможно, вы не согласитесь с моими вариантами написания каких-нибудь букв. Многие считают, что буква H называется «НАИТЧ», а буква Z — «ZEE». А как написать букву U — «YEW» или «YOU»? Вам решать!
- Если вам кажется, что в этой игре нет никакого смысла, подумайте, нужен ли играм смысл. А потом подумайте, как записать название буквы W, и играйте!