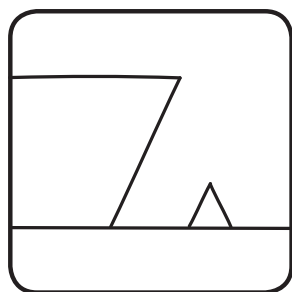
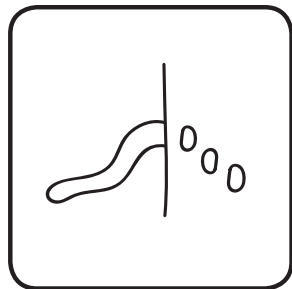




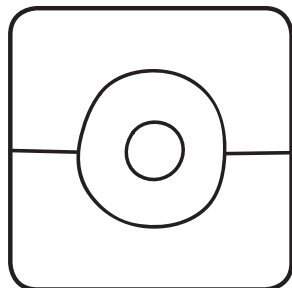
Друдлы – это незатейливые рисунки, которые на первый взгляд кажутся полной бессмыслицей, но, если приложить капельку фантазии, в них можно разглядеть самые неожиданные истории.



*Корабль  
не успел спасти  
утопающую ведьму*



*Упрямый червяк  
пытается перелезть  
через лезвие бритвы*



*Мексиканец едет  
на велосипеде  
(вид сверху)*

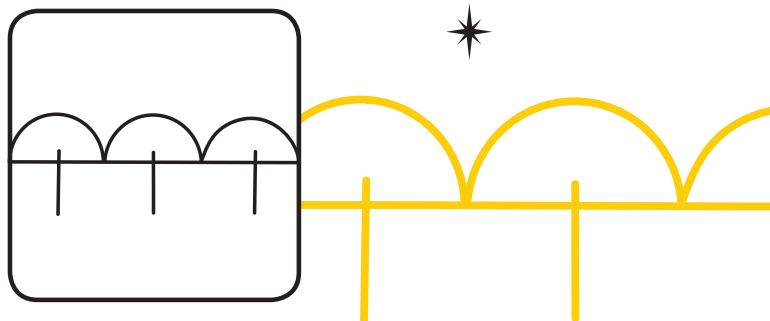
Друдлы придумал в 50-х годах прошлого века американский юморист Роджер Прайс. Эти загадочные картинки появлялись в газетах, печатались отдельными книгами и даже участвовали в телешоу. С тех пор друдлы прочно вошли в городской фольклор, став популярным развлечением и отличной зарядкой для ума.

## Состав

- 50 карточек с друдлами.
- Ещё 10 пустых карточек – для вашего творчества.
- Правила, которые вы держите в руках.

## Как играть в друдлы

В этом наборе 50 карточек с друдлами. С одной стороны на них просто рисунок, с другой – рисунок с поясняющей подписью. Но эта подпись – только одно из возможных объяснений того, что изображено на картинке.



Например:

- Финиш велогонок.
- Зонтики на опустевшем пляже.
- Три щенка сидят на диване, свесив хвосты.
- Кошачья лапа с выпущенными когтями (вид спереди).
- Три леденца на палочке.
- Клавиши (вид с торца).
- Канцелярские кнопки (вид сбоку).
- Тарелка с яблоками.
- Три казака с чубчиками едут в метро (вид сверху).
- Лошади в стойле.
- Светильники.
- Головастики в пруду.
- Три дерева, куста, гриба, цветка.
- И прочая, и прочая, и прочая...

Играть в друдлы можно компанией от 2 до 10 человек. Сядьте за стол и любым образом выберите первого игрока. Он тянет из стопки карточек один друдл, кладёт его на стол картинкой без подписи вверх и даёт своё объяснение нарисованному. Затем все игроки по часовой стрелке тоже высказывают свои версии. Повторяться нельзя, на раздумье даётся 5–7 секунд.

По требованию соперников игрок должен обосновать свою версию, а если он не сможет этого сделать, попытка не засчитывается. Игрок, который не сумел ничего придумать, выбывает из раунда. Версии выдвигаются, пока в игре не останется только один участник: он выигрывает этот раунд и в знак победы забирает себе карточку.



В следующем раунде звание первого игрока передаётся по часовой стрелке.

В партии должно быть столько раундов, чтобы каждый участник побывал первым игроком равное число раз. Например, игра на четверых может продлиться четыре, восемь, двенадцать раундов.

Победителем становится тот, кто выиграл больше всего раундов, иными словами — собрал больше всего карточек.

## Другие варианты



Кроме того, вы можете играть в друдлы по правилам, описанным ниже, или придумать собственные варианты.



### Битва копирайтеров

*Лучше всего подходит для 3–6 участников*

Один из игроков становится креативным директором (выберите его любым образом), а остальные — копирайтерами. Директор выкладывает на середину стола один друдл картинкой без подписи вверх и засекает 30 секунд. За это время каждый копирайтер должен придумать одно или несколько коротких описаний и записать их на бумажке.

Сделав это, игроки складывают бумажки, перемешивают их и отдают креативному директору, чтобы тот выбрал самый понравившийся вариант. Автор этой версии забирает себе карточку с друдлом. В следующем раунде звание креативного директора передаётся по часовой стрелке, а вся партия продолжается столько раундов, чтобы каждый игрок побывал директором равное число раз. Побеждает тот, кто собрал больше всего карточек.



### Финальный штрих

*Лучше всего подходит для 3–6 участников*

Правила такие же, как в предыдущем варианте, но игрокам надо не придумать объяснение, а дорисовать друдл до полной картинке — так, чтобы без пояснений было понятно, что на ней изображено. Закончив рисовать, игроки складывают свои листы, перемешивают и отдают креативному директору.



## Мастер интерпретации

*Специальный вариант для одного*

Возьмите любой друдл и, не подглядывая на сторону с подписью, придумайте для него пять-десять разных объяснений. Многие картинки можно поворачивать разными сторонами вверх, и тогда из них получатся разные друдлы. Подчеркните самый удачный из своих вариантов. Теперь посмотрите на сторону с подписью: среди ваших версий есть что-нибудь похожее?

## Полезные советы

Друдлы — это отличный инструмент для развития фантазии. Если на первых порах вам сложно их «раскусить», воспользуйтесь нашими советами.

### Подсказки рисунка

Рассмотрите отдельные элементы рисунка и подумайте, что они могут значить. Подойдут любые догадки: смешные, странные, невероятные, банальные. Например, зигзаг может навести на мысль о зубах, траве, заборе, машинной строчке, кардиограмме, волосах, застёжке-молнии, любой неровной поверхности... Используйте эти идеи для того, чтобы придумать собственную интерпретацию!



### Посмотрите с другой стороны

Представьте себе рисунок в различных ракурсах: с точки зрения сверху, снизу, в очень крупном или очень мелком масштабе, в необычной ситуации, в перспективе и т. п.

### Случайный импульс

Возьмите произвольное слово (из журнала, книги или просто из головы) и придумайте, как привязать его к картинке. Подойдёт любой способ, лишь бы между ними было что-то общее! Затем сделайте то же самое с тремя словами сразу — это поможет вам избавиться от навязчивых идей и двигаться дальше.

