

Настольная игра «Энигма»

1. Цель игры
- Создать многослойный мудборд, который наиболее точно, гармонично и креативно отражает заданный стиль промышленного дизайна. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков за свою композицию.
2. Компоненты
- Прозрачные пластины (основной элемент): Колода пластин с изображениями отдельных предметов характерных для разных стилей (стул в стиле баухаус, орнамент ар-деко, фактура дерева в скандинавском стиле и т.д.).
 - Карты стилей: Карты с названием и кратким описанием ключевых признаков стиля (например, «Минимализм», «Бохо», «Ар-деко»).
 - Игровые поля (основы): Прозрачные или белые планшеты, на которые игроки будут накладывать пластины. У каждого игрока своё поле.
 - Поощрения
 - Правила (эта инструкция).
3. Подготовка к игре
- Перемешайте колоду карт стилей и положите их в центр стола рубашкой вверх. Перемешайте все прозрачные пластины и разложите их стопкой или в доступной зоне так, чтобы все игроки могли видеть верхние изображения. Каждый игрок получает своё игровое поле. Выберите ведущего на первый раунд. В следующих раундах ведущий меняется по часовой стрелке. Задача ведущего: открыть карту стиля и зачитать её описание вслух. Решите, сколько раундов будет в игре (рекомендуется 3-5).
4. Ход игры
- Игра проходит в три фазы: Создание, Презентация, Оценка.
- ФАЗА 1: СОЗДАНИЕ МУДБОРДА
- Определение стиля. Ведущий тянет верхнюю карту стиля, зачитывает её название и ключевые признаки вслух. Карта остаётся открытой на видном месте в течение всего раунда.
- Выбор пластин. Начиная с игрока слева от ведущего и далее по часовой стрелке, игроки по очереди выбирают одну пластину из общей колоды и кладут её на своё поле.
- Важное правило: Каждую новую пластину можно только добавлять поверх уже имеющихся, создавая слои. Перемещать или убирать уже положенные пластины нельзя.
- Раунд создания заканчивается, когда каждый игрок набрал оговоренное количество пластин (или, когда общая колода пластин опустела).
- ФАЗА 2: ПРЕЗЕНТАЦИЯ
- Игроки по очереди (начиная с ведущего) представляют свой мудборд. В течение 1-2 минут каждый игрок должен объяснить: Как выбранные элементы отражают заданный стиль.

- ФАЗА 3: ОЦЕНКА И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ. Система поощрения для игры «Enigma»
- Игроки зарабатывают баллы за креативность, точное соответствие стилю, гармонию композиции и активное участие.
 - Накопленные баллы переводят игроков на уровни:
 - 1–20 баллов: уровень «Новичок» — базовые знания и первые творческие попытки.
 - 21–50 баллов: уровень «Исходящий стиль» — освоение и применение основных принципов.
 - 51–80 баллов: уровень «Мастер дизайна» — уверенное владение стилями и творческий подход.
 - 81–100 баллов: уровень «Знаток Кваториума» — высокий уровень мастерства и оригинальности.
 - При достижении нового уровня игрок получает соответствующую бумажную медаль.
 - За особо выдающиеся креативные решения игрокам могут начисляться бонусные баллы, ускоряющие переход на следующий уровень.
 - Значки можно хранить в специальном альбоме или на игровой доске, стимулируя гордость и коллекционирование.
- Правила начисления баллов за креативность
- 0 баллов* — отсутствие оригинальных идей, шаблонное или неразвитое решение.
 - 1–3 балла* — присутствие некоторых оригинальных элементов, но композиция в целом стандартна.
 - 4–6 баллов* — творческое решение с нестандартными идеями, хорошая продуманность композиции.
 - 7–8 баллов* — высокоуровневая оригинальность, нестандартный подход, глубина проработки деталей.
 - 9–10 баллов* — выдающаяся креативность, уникальное сочетание элементов, высокий художественный уровень.
- Правила начисления баллов за стиль и соответствие заданию
- 0 баллов* — композиция не соответствует заданному стилю, элементы конфликтуют.
 - 1–3 балла* — слабое соответствие стилю, заметные ошибки и несочетаемость.
 - 4–6 баллов* — среднее соответствие стилю, некоторые элементы подходят, но есть нарушения.
 - 7–8 баллов* — хорошее соответствие стилю, большая часть элементов гармонирует.
 - 9–10 баллов* — полное и четкое соответствие стилю, все элементы точно передают эстетику.

Настольная игра «Энигма»

ответы

Ампир



Африканский



Бионика



Кельтский



Лаундж



Модерн



Парижский



Японский



Средиземноморский



Шале

Английский



Барокко



Бохо



Китайский



Лофт



Неоклассика



Поп-Арт



Русский



Ретро



Французский Прованс



Ар Деко



Баухауз



Джапанди



Китч



Мемфис



Норвежский



Индийский



Экостиль



Хай Тек



Скандинавский



Ар Нуво



Бельгийский



Готический



Минимализм



Онтоарт



Прованс



Эклектика



Французский Прованс



Ренессанс



Техно



Классицизм

