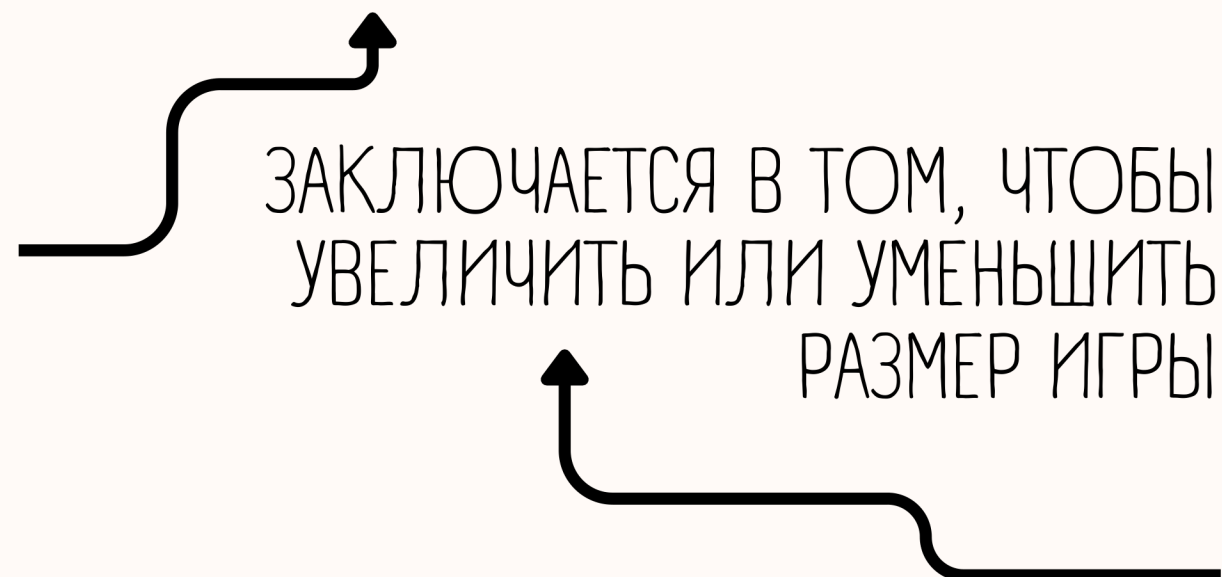


МЕТОД
«ДОБАВИТЬ
ПРЕДМЕТЫ»

ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ТОМ, ЧТОБЫ ДОБАВИТЬ
ИЛИ УБРАТЬ ПРЕДМЕТЫ ИЗ ИГРЫ

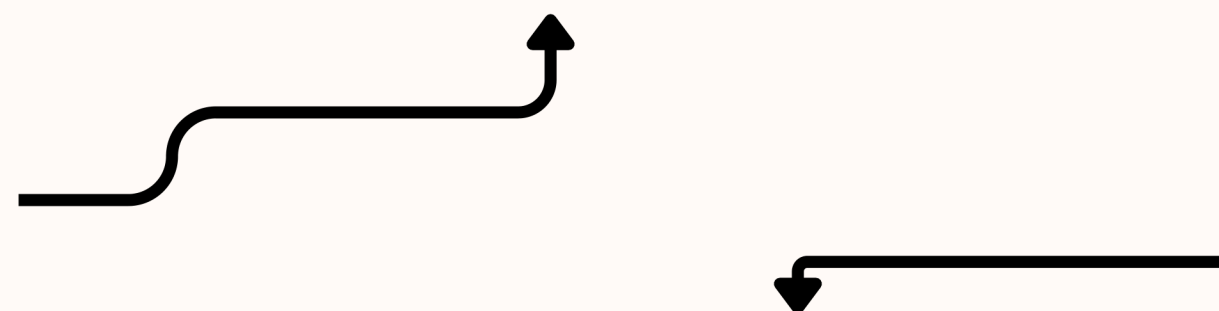


ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ТОМ, ЧТОБЫ
УВЕЛИЧИТЬ ИЛИ УМЕНЬШИТЬ
РАЗМЕР ИГРЫ

МЕТОД
«ИЗМЕНИТЬ
МАСШТАБ»

МЕТОД
«ИНВЕРСИИ»

ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ТОМ, ЧТОБЫ
ОДНО ИЗ ОСНОВНЫХ УСЛОВИЙ
ИГРЫ ВЫПОЛНЯТЬ ЕГО НАОБОРОТ



МЕТОД
ПРИВЛЕЧЕНИЯ
НЕЙТРАЛЬНЫХ
СЛОВ

ЗА ОСНОВУ ВЗЯТ «БИНОМ ФАНТАЗИИ» СКАЗОЧНИКА ДЖАННИ РОДАРИ.
ОСНОВАН НА СОЗДАНИИ ЧЕГО-ЛИБО НОВОГО,
ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ ПОЯВЛЕНИЕМ НОВОГО СЛОВА

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ?

ДАННУЮ МЕТОДИЧКУ ВЫ МОЖЕТЕ
ИСПОЛЬЗОВАТЬ, КАК ШПАРГАЛКУ ДЛЯ
МОДЕРНИЗАЦИИ ИГРЫ

ВОЗЬМИТЕ **МЕТОДИЧКУ** И ОТКРОЙТЕ **ЛЮБУЮ ИГРУ** НАУГАД ИЛИ ВЫБЕРИТЕ ТУ, КОТОРАЯ ВАМ ПОНРАВИЛАСЬ.

ДАЛЕЕ, ОТКРОЙТЕ ЛЮБУЮ СТРАНИЦУ С **МЕТОДОМ** (РОЗОВОГО ЦВЕТА)

ТЕПЕРЬ ВАША ЗАДАЧА **ИЗМЕНИТЬ** ВЫБРАННУЮ ИГРУ ТЕМ МЕТОДОМ, КОТОРЫЙ ВАМ ВЫПАЛ

НА СТРАНИЦАХ ПОСЕРЕДИНЕ ВЫ МОЖЕТЕ ДЕЛАТЬ ЛЮБЫЕ **ЗАМЕТКИ**, КОТОРЫЕ ПОСЧИТАЕТЕ НУЖНЫМ

NLP A



Method

ПЯГУШКА



ДОБАВЬ В
ИГРУ
ВЫДУМАННОЕ
СЛОВО

ИМАДЖИНАРИУМ



ДОБАВЬ В
ИГРУ
ВОЛЕЙБОЛЬНЫЙ
МЯЧ

МОНОПОЛИЯ



УБЕРИ ИЗ
ИГРЫ
ЛЮБОЙ
ПРЕДМЕТ

ТВНСТЕР



ИЗМЕНИ
РАЗМЕР
ОДНОГО ИЗ
ПРЕДМЕТОВ
ИГРЫ

АЛНАС



ОДНО ИЗ
ПРАВИЛ
ИГРЫ
ПЕРЕВЕРНУТЬ/
ПОМЕНЯТЬ

ДЖЕНГА



ДОБАВЬ В
ИГРУ
СТИКЕРЫ

КРОКОДИЛ



ДОБАВЬ В
ИГРУ
ПИШУЩИЙ
ПРЕДМЕТ

МАФОНЯ



УВЕЛИЧЬ
МАСШТАБ
ИГРЫ

ОПАУКИ



ПРИДУМАЙ
КЛЮЧЕВОЕ
СЛОВО ДЛЯ
ИГРЫ

ДУБЛЫ (ДОАБЛЫ)



УМЕНЬШИ
МАСШТАБ
ИГРЫ

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ВАЛЕРИЯ



УБЕРИ ОДНО
ПРАВИЛО
ИЗ ИГРЫ

ПИФ-ПАФ



ДОБАВЬ В
ИГРУ
ПРАВИЛО
ТРЕХ "Н":
НЕТ НИЧЕГО
НЕВОЗМОЖНОГО

УНО



ВОЗЬМИ
ЛЮБОЕ
ПРАВИЛО ИЗ
ИГРЫ В
ГОРОДА И
ДОБАВЬ В
ИГРУ

ПРЯТКИ



ПРИДУМАЙ
НОВОЕ
НАЗВАНИЕ
ДЛЯ ИГРЫ

КАМЕНЬ- НОЖНИЦЫ- БУМАГА



ПЕРЕНЕСИ
ИГРУ В
СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

ПАУТИНКА



ПЕРЕНЕСИ ИГРУ
НА УЛИЦУ ИЛИ
В ПОМЕЩЕНИЕ

ЗМЕЯ



ДОБАВЬ
В ИГРУ
СТУЛ

ГНОМКИ- ДОМКИ



ДОБАВЬ
В ИГРУ
ПРАВИЛА ИЗ
ДРУГОЙ
ИГРЫ

КРАСНАЯ
КНОПКА



ДОБАВЬ В
ИГРУ
МУЗЫКИ

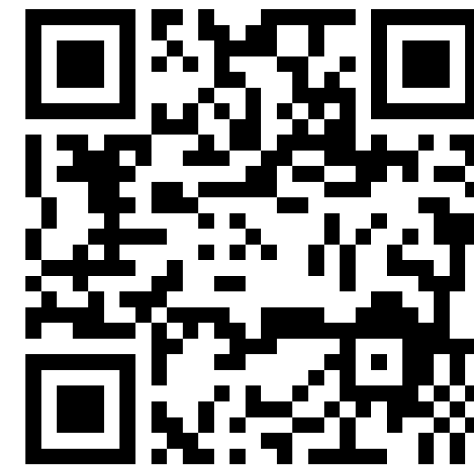
СЕРИ СОСЕДУ



ДОБАВЬ В
ИГРУ
ЛЮБОЙ
ВОЖАТСКИЙ
ПРЕДМЕТ



СИМАНСКАЯ ВАЛЕРИЯ



ОДИЯК ЕВГЕНИЯ

