

Стандартные игры Тюрьмы EasyGaming

EasyGaming Supports Wiki

Аб

КМД пишет сочетание до 10 символов включительно. Т должны писать "а" если в строке есть "б" и наоборот, аналогично с большими символами. [Например: Если КМД написал "аабба", то Т должен написать "ббааб"].

★ Игра проводится от 3 - до 15 Т.

Адский король

Адский король выбирается путём стоячих игр. [Например: АБ, Калькулятор]. Задача адского короля забрать с собой в ад 2-ух приспешников [Т]. В игре умирает адский король и его приспешники. [Не нужно говорить это при объяснении правил].

★ Игра проводится от 5 - до 15 Т.

Акула

КМД загоняет всех Т в воду. Т плавают до тех пор, пока не прозвучит слово от Кмд "Акула", задача Т успеть первым вылезти из воды.

★ Игра проводится от 3 - до 15 Т.

Анаграммы

КМД сочиняет строку до 10 символов включительно так, чтобы из этой строки можно было собрать слово используя все символы 1 раз. Т должны написать это слово.

★ Игра проводится от 3 - до 15 Т.

Башенки

КМД делит Т на команды. Задача Т построить башню из своей команды быстрее других.

★ Игра проводится в четном количестве Т.

Буквы

КМД пишет слово с недостающими 1-2 буквами. Задача Т написать слово целиком.

★ Игра проводится от 3 - до 15 Т.

Веселая граната/пуля

КМД заводит Т в небольшое помещение, кидает 2 гранаты или стреляет 2 обоймы. Или кидает 1 гранату и выстреливает 1 обойму в закрытое помещение не видя в нем Т. [Искл: Граната].

★ Игра проводится от 5 - до 15 Т.

Грамматика

КМД произносит слово в голосовой чат. Задача Т - написать это слово правильно, без ошибок, с заглавной буквы и точкой в конце.

★ Игра проводится от 3 - до 15 Т.

Живой стул

КМД выбирает Т, который будет "живым стулом", стоячих игр. [Например: АБ, Калькулятор]. Т становится в центр игровой зоны, которую обозначает КМД. По сигналу КМД (отсчёт или музыка) все Т должны попытаться залезть на "живого стула" и замереть на его голове. Кто последний — погибает.

Во время игры, КМД может ограничивать все что необходимо для проведения игры.

★ Игра проводится от 3 - до 5 Т.

Загадки

Командир загадывает загадку. Задача Т написать правильный ответ.

★ Игра проводится от 3 - до 15 Т.

Интуиция

КМД выстреливает из автоматического оружия случайное количество патронов. Задача Т - угадать, сколько патронов останется в обойме.

★ Игра проводится от 3 - до 15 Т.

Калькулятор

КМД пишет математический пример, используя только [*,/,+,-]. Задача Т написать правильный ответ.

★ Игра проводится от 3 - до 15 Т.

Киноман

КМД выбирает, что ему будут предлагать Т: фильм, сериал, мультфильм или всё сразу. После этого террористы выходят по одному и пишут название. [Любого фильма, сериала, мультфильма]. Если выбор нравится КМД, игрок выживает, иначе - погибает. Если КМД не знает предложенного варианта, Т должен кратко рассказать сюжет. Если сюжет нравится КМД, игрок выживает, если нет - погибает.

★ Игра проводится от 3 - до 15 Т.

Король

Король выбирается путём стоячих игр. [Например: АБ, Калькулятор]. Король встаёт напротив всех Т, и Т по очереди в чат пишут ему подарки. Если королю нравится, он ставит "+" - Т выживает, не нравится "-" - Т погибает.

★ Игра проводится от 5- до 15 Т.

★ Обязан сыграть каждый Т даже если ЛР.

Логика

КМД пишет слово существительное Т должны написать 2 примера в одном сообщении, что можно сделать с этим словом.

★ Игра проводиться от 3 - до 15 Т.

Марко-Поло

КМД рассказывает любую историю, и если в истории встретилось слово “Марко”, то Т должны написать в чат “Поло”, если Т написал “Поло” до того как КМД сказал “Марко” игрок - погибает.

★ Игра проводиться от 3 - до 15 Т.

Морской бой

Т выбирают себе по джайлу, 1 Т - 1 джайл. КМД задает нумерацию каждому джайлу. [Например: слева направо - 1, 2, 3 и так далее). После этого КМД задает вопросы из любой сферы. Т, который ответил верно, выбирает любой джайл, называя его номер. Если он угадывает правильный номер, игрок, находившийся в этом джайле, умирает.

★ Игра проводиться от 3 - до 15 Т.

Накорми КТ

КМД по очереди спрашивает у Т каким бы блюдом, он бы накормил КТ, если КТ нравится блюдо, то они ставят "+", если КТ не нравится блюдо, то они ставят "-", если "+" больше, то Т выживает.

★ Игра проводиться от 5 - до 15 Т.

★ Обязан сыграть каждый Т даже если ЛР.

★ Кт должны участвовать в нечетном количестве.

Нервы

Все Т поднимают курсор мыши максимально вверх. После этого КМД ограничивает курсор до 1-го градуса и начинает отдавать приказы, пытаясь их обмануть. Задача Т - не слушаться ни одного приказа КМД. Игра начинается со слов: "Начали играть в игру нервы" и заканчивается словами: "Закончили играть в игру нервы".

★ Игра проводиться от 3 - до 15 Т.

Неудачник

КМД вместе с Т пишут в течение 1 секунды в общий чат число "1" один раз. Те 2 игрока которые первыми напишут до и после КМД или не напишут вовсе, умирают.

★ Игра проводиться от 3 - до 15 Т.

Обратный КейМастер

КМД пишет в чат набор символов до 10 символов. Задача Т повторить в точности наоборот.

★ Игра проводиться от 3 - до 15 Т.

Охотник

КМД делит Т на 2 команды, после запускает игру [Например: игра АБ], чья команда побеждает становится охотниками, им выдается оружие, их строят на линии плечом к плечу, а проигравшая команда бежит из точки А в точку В не менее 15 метров и не более 20 метров. Задача охотников убить всех за это время, если они не убивают всех, то погибают сами (КМД может ограничить банихоп в этой игре).

★ Игра проводиться от 4 - до любого четного количества Т.

Пахан

Пахан выбирается путём стоячих игр. [Например: АБ, Калькулятор]. Задача пахана провести одну любую игру [он становится как КМД].

★ Игра проводиться по правилам сервера.

Печеньки

КМД делит Т на команды, и каждый из них занимает небольшое помещение. После этого КТ задают вопросы. Задача Т - ответить верно на вопрос. После каждого вопроса граната кидается в помещение, которое не смогло правильно ответить. Запрещается задавать вопросы, на которые можно ответить только "да" или "нет".

★ Игра проводиться в четном количестве Т.

Покемоны

КМД делит Т на команды и назначает КТ главнокомандующими на каждую сторону, после чего назначается зона [круг, помещение]. Главнокомандующие вызывают по одному Т в данную зону и включается бокс [выбор оружия не ограничен] - задача Т убить своего противника. Игра проводится до тех пор, пока одна из вражеских команд не будет полностью уничтожена. Главнокомандующий проигравшей команды пишет kill.

★ Игра проводиться от 4 до 20 Т.

Почтальон

КМД заводит Т в небольшое помещение, закидывает одну боевую гранату, после чего КТ [которого выбрал КМД], без оружия, но с сорванной чекой боевой гранаты забегает в помещение к Т. Задача Т зарезать почтальона[КТ] и выжить.

★ Игра проводиться от 5 - до 15 Т.

Правда/Ложь

КМД задает вопрос на который может быть ответ да/нет. [Например: Т которые считают, что ответ “да” сесть на корты и остаться в том же положении. Т которые считают, что ответ “нет”, замирают в стандартном положении]. КМД отсчитывая от одного до трех, имеет право убить Т которые ответили неправильно.

★ Игра не имеет ограничения на количество Т.

Пизанская башня

КМД строит всех Т в одну башенку, задача Т не упав дойти до конечной точки обозначенной КМД, кто выпадает из башенки на землю - погибает. [Искл: самый нижний Т, он является основной башни, судят по нему, выбирается путём другой игры], после убийства упавшего зека, башню надо перестроить.

★ Игра проводиться от 6 Т.

★ Игра на прохождение

Работодатель

Работодатель выбирается путём стоячих игр. [Например: АБ, Калькулятор]. Задача работодателя написать профессию на которую он набирает людей и после чего решить, взять ли человека на работу. Задача остальных Т написать что они умеют для данной профессии.

★ Игра проводиться от 5 - до 15 Т.

★ Обязан сыграть каждый Т даже если ЛР.

Раскладка

КМД пишет слово существительное на английской раскладке. Задача Т переписать слово на русской раскладке.

★ Игра проводиться от 3 - до 15 Т.

Реакция

КМД выбирает в каком положении ему стрелять[сидя, стоя], с какого оружия[deagle, awp, ak47 и тд.], со спрея [граффити] или без него, с включенным фонариком или с выключенным. Если стреляет вниз вы садитесь если вверх то прыгаете.Также КМД может обмануть, стрелять не со своего спрея[граффити], с выкл. фонариком, стоя, или с др. оружия. Умирает тот кто, делает действие неправильно или не делает его вообще.

★ Игра проводиться от 5 - до 15 Т.

Русские Гонки

КМД делит Т на команды, Т залезает на голову другому Т. В таком положении строго на кортах они должны дойти до финиша [любой ориентир]. Если верхний Т упал с головы члена своей команды или случайно встал, то команда начинает прохождение заново.

★ Игра проводиться в четном количестве Т.

Саймон - видео гайд

Игра начинается со слов: "Саймон говорит начали играть в игру Саймон".

Игра заканчивается словами: "Саймон говорит закончили играть в игру Саймон".

В игре Саймон говорит и убивает только Саймон.

Саймон должен представиться назвав свой никнейм.

Например: Саймон говорит что «M1ST» это Саймон.

Саймон дает приказы в формулировке "Саймон говорит - приказ/глагол".

Любое действие считается за действие. [Искл: Курсор мыши/Граффити].

Личные приказы и приказы на передвижения НЕ ВЫПОЛНЯЮТСЯ!

В случае Двойного[2], Тройного[3] и т.д. приказа выполняется только Первое[1] действие из приказа.

Например: Вам дали единый приказ сесть и встать, ваша задача только сесть, то есть выполнить первое действие из приказа, а второе и третье действие не выполнять.

Все предыдущие приказы отменяются по умолчанию.

Например: Саймон дал приказ прыгнуть когда все сидят, все Т должны встать и только после этого прыгнуть.

Если Саймон дал приказ не начав игру, то все приказы НЕ ВЫПОЛНЯЮТСЯ! [Искл: Саймон закончил игру].

Невыполнимые/запрещённые для Т приказы не считаются за приказ и подразумевают за собой обман!

Например: вы сидели и вам дали приказ на передвижение, вы не обязаны отменять предыдущий приказ т.е вставать, т.к текущий приказ запрещен правилом на передвижение.

★ Игра не имеет ограничения на количество Т.

Самый умный

КМД рисует 4 круга, все Т становятся в один круг, после чего КТ задают вопросы. Кто первый отвечает на вопрос, проходит в следующий круг, тот кто проходит до последнего круга выигрывает.

★ Игра проводиться от 3 - до 15 Т.

Светоф ор

КМД говорит цвет "зеленый"- все бегают, "желтый" - все двигаются на кортах, "красный"- все замирают, умирает тот кто, делает действие неправильно или последний.

★ Игра проводиться от 3 - до бесконечности Т.

Слабое звено

Все Т поднимают курсор вверх, КМД ограничивает его до 1-го градуса. Все Т по команде КМД пишут в чат цифру от одного до числа находящихся Т в строю. [Каждый раз цифра будет уменьшаться на 1]. КМД выбирает число, которое написали наибольшее количество раз, и слева-направо отсчитывает, на кого выпадет тот и умирает. В игре запрещено писать посторонние символы, или более одного раза.

★ Игра проводиться от 3 - до 15 Т.

Сокровище

КМД делит Т на команды и спавнит до 20 диглов напротив джайлов/кругов, 1 команда - 1 джайл/круг. КМД задаёт время на игру, задача Т принести в свой джайл/круг, как можно больше диглов, побеждает та команда, у которой по окончании времени диглов будет больше, проигравшая команда погибает. КМД имеет право запретить/разрешить воровать диглы у других команд, также КМД выбирает играть с но-блоком или без него.

★ Игра проводиться от 3 - до 15 Т.

Страны и Столицы

КМД говорит страну, Т должен написать столицу или наоборот.

★ Игра проводиться от 3 - до 15 Т.

Сталинские репрессии

Сталин избирается путём стоячих игр. [Например: АБ, Калькулятор]. Сталин становится напротив остальных Т, и отворачивается. Задача Т так же отвернуться от сталина. Затем КМД ограничивает всем курсор мыши до 1-го градуса, и по очереди подходит к любому Т и спрашивает сталина убить или не убить, так же может подойти к сталину. Сталину запрещено более 2-ух раз подряд говорить «нет».

★ Игра проводиться от 3 - до 15 Т.

Суд

Судья выбирается путём стоячих игр. [Например: АБ, Калькулятор]. Кмд задает разные вопросы напрямую связанные с криминальной/административной и другими видами ответственности. Задача Т грамотно ответить. Задача судьи приговорить к смерти или оправдать.

Например:

Кмд: "нопу, зачем ты сломал бабке ногу?".

Т: "Чтобы ей всегда уступали место в общественном транспорте".

Судья: "Оправдан".

★ Игра проводиться от 5- до 15 Т.

Третий лишний

КМД ограничивает всем Т курсор мыши до 1-го градуса или выбирает место, где они друг друга не увидят. По команде КМД, Т делают одной из действий: прыгают или садятся. Тот игрок, который сделал действие врозь остальным – проигрывает. Если все сделали одинаковое действие проигрывает тот, кто сделал последним.

Альтернативные правила: Т становятся в треугольник. КМД ограничивает всем Т курсор мыши до 1-го градуса. По выстрелу КМД, Т быстро и четко поворачиваются к тому, которого хотят убить. На кого смотрят большинство, тот погибает. Решение менять нельзя. Запрещено поворачиваться более чем на 180 градусов.

★ Игра проводиться в составе 3-ех Т.

Троечка

КМД строит всех Т в одну линию ровно по стене, далее даёт приказ ограничивающий курсор в ту сторону, с которой он будет стрелять, т.е каждый Т смотрит в затылок впереди стоящему Т, первый Т смотрит ровно на КМД. Задача Т как можно быстрее сесть, услышав число "3". Задача КМД расположиться напротив Т на расстоянии 5-10 игровых шагов, нацелиться на впереди стоящую голову Т, и отсчитывать от 1 до 3-ех четко вслух, после чего произвести выстрел с 1 секундной задержкой после отчета, Если Т садятся раньше, они умирают, соответственно аналогично если Т сильно двинул курсор, прыгнул, двинулся.

★ Игра проводиться от 5 - до 15 Т.

★ Для данной игры обязательное оружие АWP.

Угадай кино

КМД описывает сюжет любого фильма, мультфильма или сериала. Задача Т просто угадать названия.

★ Игра проводиться от 5 - до 15 Т.

Художник

КМД выбирает стену подходящую по размерам для рисования на ней маркером [Е], после выстраивает Т напротив данной стены так, чтобы они полностью видели её. Задача КМД рисовать маркером на данной стене какой-либо предмет, а Т должны отгадать его в чате.

★ Игра проводиться от 3 - до 15 Т.

Чехарда

КМД делит Т на команды, после чего выстраивает на равноудаленное расстояние от финиша в колонну друг за другом. Последний Т в колонне должен пробежать по всем членам команды и стать вплотную к 1 игроку в колонне. Команды выигрывает тогда, когда последний Т в колонне пересечет линию финиша.

★ Игра проводиться в четном количестве Т.

Шарады

КТ пишет в чат команды слово существительное, КМД описывает это слово не называя его. Т должны угадать это слово.

★ Игра проводиться от 3 - до 15 Т.

Шестое чувство

КМД ограничивает всем Т курсор мыши до 1-го градуса, после чего прячет оружие[без патронов] в одном из 2-3 джайлов. Затем КМД вызывает любого Т, а тот должен угадать, где находится оружие. Если Т угадал, оружие нужно перепрятать или сделать вид.

★ Игра проводиться от 5 - до 15 Т.

★ Обязан сыграть каждый Т даже если ЛР.

📌 Ссылки:

☰ Правила Тюрьмы Easy Gaming

☰ Стандартные игры Тюрьмы Easy Gaming

☰ Система нарушений для Админов Тюрьмы Easy Gaming

☰ Советы и рекомендуемые сроки наказания для Администрации Тюрьмы EasyGaming

Официальный сайт - <http://play-eg.ru/>

Группа ВКонтакте - https://vk.com/easygaming_ru

YouTube канал - https://www.youtube.com/EasyGaming_ru

Discord канал - <https://discord.gg/AsmXa6tNeY>

Telegram чат - <https://t.me/EasyGamingJAILCS2>

EasyGaming Supports(Wiki) - <https://sites.google.com/view/play-eg-cs2>