

ПРАВИЛА НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ



Настольная игра «Импровизация» — лучший способ сплотить любую компанию. Пусть взаимопонимание будет веселым, поиски общего языка — увлекательными, а общение — живым, насыщенным и познавательным!

I. ОБ ИГРЕ В ДВУХ СЛОВАХ

Настольная игра «Импровизация» состоит в том, чтобы очень быстро объяснять и отгадывать слова и выражения:

- Объяснять своим товарищам по команде слова и выражения нестандартными способами: рисовать, изъясняться на языке жестов, прибегать к иносказаниям и даже, возможно, петь!
- Отгадывать, какое слово или выражение пытается объяснить ваш товарищ по команде: внимать, додумывать, задавать правильные вопросы.

II. В КОМПЛЕКТЕ

- 1 **Игровое поле.**
- 2 **4 фишки.**
- 3 **Кубик.**
- 4 **Песочные часы на 1 минуту.**
- 5 **600 карточек с заданиями:**
 - 5.1 200 карточек «Импровизация».
 - 5.2 400 тематических карточек (по 100 карточек 4-х разных тематик). Каждая карточка разделена на две части («Белая» и «Черная»), в каждой части — по 4 задания с указанием способа их выполнения.

 *Спрашивайте в магазинах дополнительные комплекты карточек с новыми заданиями и темами!*

III. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 **Собираем компанию.**

Чтобы играть в «Импровизацию», потребуется хотя бы две команды. В каждой должно быть как минимум два игрока. Чем больше игроков и команд вы соберете, тем интереснее играть!
- 2 **Готовим игровое поле.**
 - 2.1 Разложите в центре игрового поля на специальных ячейках стопки карточек с заданиями «рубашками» вверх:
 - Стопки карточек «Импровизация» кладите на ячейку , расположенную в центре игрового поля.
 - Тематические карточки разместите так, чтобы в каждом секторе поля лежала стопка карточек одной тематики.
 - 2.2 Поставьте фишки команд на клетку «Старт».
 - 2.3 Подготовьте песочные часы.

3 Договариваемся.

- 3.1 Какая команда будет ходить первой?

 **Совет:** Пусть каждая бросит кубик. Первой начнет та, у которой выпадет большее число.

- 3.2 Кто первым в команде будет выполнять задания?

 **Совет:** Бросьте кубик, чтобы установить очередность хода каждого игрока в команде.

- 3.3 Задания из какого раздела на карточках выполняем на этот раз? («Белая» и «Черная»? — см. раздел II, п. 5.2)

 **Совет:** Бросьте кубик. Если выпадет четное число, то на этот раз вы выполняете задания из раздела «Белая». И наоборот.

IV. КАК ИГРАТЬ?

- 1 **Вам предстоит провести по игровому полю фишку вашей команды от клетки «Старт»  до клетки «Финиш»  и постараться сделать это быстрее ваших соперников.**
- 2 **Чтобы получить право бросить кубик и сделать ход, команда должна сначала выполнить задание — объяснить слово или выражение указанным способом.**
- 3 **Способы объяснения (выполнения задания) указаны в клетках игрового поля:**
 - 3.1  «Другими словами». Игрок, выполняющий задание, должен объяснить своей команде слово или словосочетание, не используя однокоренные, производные слова и слова с карточки задания.
 - 3.2  «Язык жестов». Игрок должен объяснить слово или словосочетание только жестами. Разрешается показывать на предметы и их части, жестами подсказать команде, сколько слов в заданном выражении. Сложные слова можно разбить на части и жестами показать, какую из них игрок объясняет в данный момент. Запрещено показывать буквы, цифры (если они присутствуют в задании), издавать звуки.
 - 3.3  «В красках». Заданное слово или словосочетание нужно нарисовать. Запрещено использовать жесты, слова и любые другие способы объяснения, кроме рисунка, а также рисовать буквы и цифры.
 - 3.4  «Да и Нет». Чтобы отгадать заданное слово или словосочетание, команда должна задавать вопросы игроку. Игрок имеет право отвечать только «да» или «нет».

4 Карточки «Импровизация» содержат особые задания и указание на способ их выполнения. В комплект игры включены карточки со следующими заданиями:

- 4.1** «Блиц». Игрок должен в течение 1 минуты объяснить не менее 10 слов из указанных на карточке. Способ объяснения – «Другими словами».
- 4.2** «Персона». Игрок должен за 1 минуту объяснить, какая известная личность загадана на карточке. Способ объяснения – «Другими словами».
- 4.3** «Лейся, песня». Игрок должен за 1 минуту объяснить двух певцов, исполнителей или композиторов, загаданных на карточке. Способ объяснения – исполнить их песни или песню, напеть мелодии из их произведений и т.п. Запрещено описывать этих людей словами.
- 4.4** «Крылатые слова». Игрок должен за 1 минуту объяснить известную поговорку, пословицу, фразеологизм или другое устойчивое выражение. Способ объяснения – «Язык жестов».
- 4.5** «Оживший шедевр». За 1 минуту игрок должен успеть расставить ассистентов (участников его команды) и подручные средства так, чтобы вышло похоже на загаданное произведение искусства, а команда (оставшиеся ее участники, минимум один) – догадаться, какой шедевр имеется в виду.
- 4.6** «Рука мастера». За 1 минуту игрок должен объяснить команде, какое произведение искусства загадано, нарисовав его.
- 4а** На карточках «Импровизация» также указано «вознаграждение» за успешное выполнение задания. Например, на сколько клеток вперед команда может передвинуть свою фишку и на сколько клеток назад должны вернуться фишки соперников.

V. ИГРАЕМ!

1 На «Старте».

- 1.1** Дождавшись своей очереди, команда берет верхнюю карточку из стопки, которая находится в том же секторе, что и клетка «Старт».
- 1.2** На «Старте» команда сама выбирает задание (слово и способ выполнения) из предложенных на карточке.

2 Выполняем задание.

- 2.1** Игроку, который выполняет задание, запрещено кому-либо показывать карточку или сообщать о ее содержании.
- 2.2** На выполнение задания отводится 1 минута. На задание «Да и Нет» для начинающих игроков можно увеличить время на выполнение до 2 минут.
- 2.3** Команда соперников переворачивает песочные часы. Это служит сигналом к началу выполнения задания.

2.4 Способы выполнения заданий – см. раздел IV, пп. 3, 4.

2.5 Задание считается выполненным, если слово или выражение, названное командой, полностью соответствует тому, что записано на карточке.

3 Минута истекла!

3.1 Если в течение минуты команда не угадывает заданное слово или

выражение, находясь на тематических заданиях (задания 3.1-3.4), фишка команды остается на месте. Если фишка команды находится на клетке «Импровизация», то в случае невыполнения задания команда отходит на клетку назад.

3.2 Сделать следующую попытку команда сможет после того, как своим правом выполнить задание воспользуются остальные команды в порядке их очереди.

3.3 Если задание выполнено успешно, команда получает право бросить кубик и передвинуть фишку на соответствующее количество клеток вперед. Выполнив задание «Импровизация», команда не бросает кубик, а двигает фишку согласно указанному на карточке «вознаграждению».

3.4 После этого в игру вступает следующая команда.

4 Идем и смотрим под ноги.

4.1 На клетках игрового поля указаны способы выполнения заданий (см. раздел IV, пп. 3). Попав на клетку с изображением того или иного способа, игрок:

- 4.1.1** берет тематическую карточку из стопки в том секторе поля, в котором находится фишка команды в данный момент;
- 4.1.2** выполняет то задание, которое соответствует способу объяснения, изображенному на текущей клетке.

4.2 Если команда попала на клетку «Импровизация», то задание и способ его выполнения она найдет в карточке «Импровизация», находящейся в стопке, расположенной в центре игрового поля.

5 Дополнительные возможности.

Если команда не отгадала выражение с тематической карточки, его могут назвать участники других команд. У каждой команды есть на это одна попытка. Команда, участник которой дал верный ответ быстрее всех, имеет право продвинуться на 1 клетку вперед. Задание «Импровизация» команда соперника не отгадывает.

6 Штрафы.

В игре запрещены подсказки, нарушения правил выполнения заданий (см. раздел IV, пп. 3, 4). За нарушение правил игры на команду может быть наложен штраф (по договоренности участников игры). Например:

- Команда пропускает ход.
- Команда бросает кубик и возвращает свою фишку назад на соответствующее количество клеток.

7 Победа!

Победителем считается та команда, которая первой достигнет клетки «Финиш».

