

# ИМПРОВИЗАЦИЯ

## Классик



### ИМПРОВИЗАЦИЯ

**Классик** - это игра для людей с богатым воображением. Игра для детей старше 8 лет и взрослых, в ней могут участвовать от 3 до 4 игроков.

**Цель игры.** Провести свои игровые фигуры по полю, выполняя определенные задания, отгадывая слова различными способами, получая за это очки. Перед началом игры, игроки договариваются о продолжительности игры. Оптимальное время игры от 90 до 120 минут.

**Комплект.** Игровое поле, **112** карт с 4 заданиями на каждой, 4 деревянные фигурки, 4 фишки, один кубик, инструкция. Игрокам будет необходим лист и карандаш.

**Карты.** На каждой карте указано задание (слово или словосочетание), способ его исполнения и его стоимость. Карты разделены по сложности на 3 вида. Более простые задания имеют стоимость - 5 очков, средние по сложности - 10 очков и сложные - 15 очков. Конечно, это очень субъективно и все зависит от способностей и умений самих игроков.

**Игровое поле.** Поле состоит из ходов, на котором передвигаются деревянные фигурки и из ходов с очками, где игроки будут перемещать свои игровые фишки, согласно своим достижениям. Ход „Рисование“, ход „Описание“, ход „Пантомима“ и ход „Наоборот“ - это ходы, при попадании на которые определяется способ выполнения задания.

Ход „Описание“. При попадании деревянной фигурки на этот ход, игрок должен в течение определенного времени, в рамках одной минуты (можно запустить секундомер на мобильном телефоне), объяснить остальным игрокам задание, указанное на карте. Во время объяснения, слово может быть описано любыми словами, кроме слов, которые содержатся в самом задании или их однокоренными. Игроки не имеют право использовать иностранный язык. Объясняющий игрок, может только говорить „да“ или „нет“, чтобы помочь остальным игрокам в отгадывании слова.

Ход „Рисование“. При попадании деревянной фигурки на этот ход задание (слово) должно быть нарисовано. Объясняющий не должен разговаривать или жестикулировать. В рисунке не должны присутствовать буквы или цифры. Выполняющий задание, с кивком головы, может помочь остальным, дав понять насколько озвученная версия близка к правильной.

Ход „Пантомима“. Задание должно быть объяснено при помощи жестов, звуков или напева в течение одной минуты. Объясняющий может имитировать звуки животных, шум ветра или напевать песню, без слов, которая ассоциируется с заданием. Объясняющий, может указывать на предметы из своего окружения или части своего тела. С кивком головы, объясняющий игрок, может подсказать остальным, дав понять насколько озвученная версия близка к верной

Ход „Наоборот“. При попадании деревянной фигурки на этот ход задание (слово) должно быть прочтено объясняющим вслух 2 раза задом наперед, не очень быстро и без слогов. Остальные игроки не имеют право записывать услышанное.

Ход „Вредина“ при попадании деревянной фигурки на этот ход, сам игрок ничего не делает, а остальные игроки должны переместить свои фишки на один ход назад, тем самым потеряв 5 очков из своего актива.

Ход „Улыбка“ - при попадании деревянной фигурки игрока на этот ход, этот игрок передвигает свою фишку на один ход вперед, тем самым получая 5 очков, без выполнения задания.

**Начало игры.** Игроки выбирают по одной деревянной фигурке и фишке одного цвета и ставят их на поле в определенные для них места. Деревянная фигурка ставится на ход **СТАРТ**, а фишка ставится перед ходами с очками того же цвета. Карты кладутся рядом с полем рубашкой вверх. Игроки бросают кубик. Кому выпадет большее число тот и начинает игру первым. Первый игрок бросает кубик и передвигает свою деревянную фигуру на столько ходов, сколько попало на кубике. Остальные, ходят по часовой стрелке. При попадании деревянной фигурки на ходы „Описание“, „Рисование“, „Пантомима“, „Наоборот“ - игроку становится понятно, каким образом должно быть выполнено задание, после чего он вытягивает одну карточку из стопки с заданиями, так, чтобы остальные игроки не видели задания. Просмотрев задание, указанным на карточке - напротив способа выполнения задания, игрок откладывает карточку в сторону, теперь в его распоряжении 15 секунд, чтобы обдумать, как лучше выполнить задание. Он должен максимально ясно выполнить задание, так, чтобы остальные игроки бы его отгадали. Если в течение одной минуты, кто-то из игроков отгадает слово, тогда объясняющий и игрок отгадывающий передвигают свои фишки вперед на такое количество очков, указанных на карточке, какова ее стоимость и эта карточка идет в сброс. Если никто из игроков не успеет отгадать, тогда это карточка возвращается обратно в стопку, и игру продолжает следующий игрок. Если кто-то в процессе игры нарушит правила, тогда он должен вернуть свою фишку назад на 10 очков.

**Особые условия.** Если деревянная фигурка игрока попадает на ход своего цвета, то при выигрыше игрок, и только он, умножает количество выигранных очков на 2.

Когда деревянная фигурка игрока доходит хода „Финиш“, игрок должен вернуть ее назад на ход „Старт“ и продолжить игру, если, не закончилось договоренное время, и остались еще карточки с заданиями.

**Конец игры:** По истечению договоренного времени игра останавливается. Игрок с наибольшими очками становится победителем.