



# РАСКРОЙ СВОЙ ТАЛАНТ



Игра для талантливых  
ДЕТЕЙ



«Раскрой свой Талант» - игра для детей старше 5 лет. В игре могут участвовать от 2 до 4 игроков или командами. Цель игроков – 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: 60 до 90 минут.

**Состав игры.** Игровое поле, 56 карты, 4 деревянные фигурки, 4 фишки, один кубик, инструкция. Игрокам будет необходим лист бумаги и карандаш.

**Игровое поле.** Поле состоит из ходов, на котором передвигаются деревянные фигурки: ход „Всезнайка“, ход „Артист“, ход „Музыкант“, ход „Художник“, ход „Вампир“, и из ходов с очками, где игроки будут перемещать свои игровые фишки, согласно своим достижениям.

**Карты.** В комплекте 5 вида карт: „Всезнайка“, „Артист“, „Музыкант“ и „Художник“. На каждой карте указано по 3 задания. Сам игрок выбирает какое по номеру задание хочет выполнить. За выполненное задание под номером 1 игрок получит одно очко, под номером 2 – два очка, под номером 3 – три очка.

**Начало игры.** Перед началом 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 по видам, 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 выпало на кубике. Остальные, ходят по часовой стрелке. Условия попадания на определенные ходы, описано далее.

**Ход „Всезнайка“.** При попадании деревянной фигурки игрока на этот ход, он должен решить на какое по номеру задание хочет ответить, после этого игрок, сидящий справа от него вытягивает карточку из этой стопки и читает задание под данным номером игроку, под вопросом указан правильный ответ. Если, игрок правильно ответил на вопрос, тогда он перемещает свою фишку на столько очков, в зависимости от стоимости задания. На ответ игроку дается 15 секунд (можно запустить секундомер на мобильном телефоне). После ответа карта возвращается обратно в колоду.

**Ход „Художник“.** При попадании деревянной фигурки игрока на этот ход, он должен решить какое по номеру задание хочет выполнить. Под номерами 1 и 2 игрок должен нарисовать, указанное задание, под номером 3 – нарисовать, но с закрытыми глазами. После выбора номера задания, игрок вытягивает одну карточку из данной стопки, смотрит задание, так, чтобы остальные бы не видели задания. Откладывает карточку в сторону и начинает выполнять задание. На выполнение задания дается 30 секунд (можно запустить секундомер на мобильном телефоне). По истечении времени, игрок откладывает карандаш. Теперь остальные игроки должны попытаться угадать задание. Задание, считается выполненным, если кто-то из игроков отгадает, что нарисовано, тогда исполняющий и отгадавший получают соответствующие номеру задания очки и перемещают свои фишки на поле с очками. Карта возвращается обратно в колоду снизу. И игру продолжает следующий игрок.

**Ход „Артист“.** При попадании деревянной фигурки игрока на этот ход, он должен решить какое по номеру задание хочет выполнить. 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. После выбора номера задания игроком, игрок вытягивает одну карточку из данной стопки, смотрит задание, так, чтобы остальные бы не видели задания. Откладывает карточку в сторону и начинает выполнять задание. На выполнение задания дается одна минута (можно запустить секундомер на мобильном телефоне).. Теперь остальные игроки должны попытаться угадать задание. Задание, считается выполненным, если кто-то из игроков отгадает, что или кого описывал игрок, тогда, исполняющий и отгадавший получают соответствующие номеру задания очки и перемещают свои фишки на поле с очками. Карта возвращается обратно в колоду снизу. И игру продолжает следующий игрок.

**Ход „Музыкант“.** При попадании деревянной фигурки игрока на этот ход, он должен решить на какое по номеру задание хочет ответить, после этого игрок, сидящий справа от него вытягивает карточку из этой стопки и читает задание под данным номером игроку, под номерами 2 и 3 с вопросом указан правильный ответ. Если, игрок правильно ответил на вопрос, тогда он перемещает свою фишку на столько очков, в зависимости от стоимости задания. На ответ игроку дается одна минута (можно запустить секундомер на мобильном телефоне). После ответа карта возвращается обратно в колоду. И игру продолжает следующий игрок.

**Ход „Вампир“.** При попадании деревянной фигурки игрока на этот ход, игрок вытягивает карточку из стопки карт „Вампир“ и исполняет написанное задание. При этом фигура игрока остается на той же позиции, она не передвигается.

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

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