



ИМПРОВИЗАЦИЯ

Мастер

«Импровизация. Мастер» - это командная игра для взрослых и детей старше 12 лет.

В ней могут участвовать от 3-х до 12-ти игроков. Игра вызывает огромный интерес не только потому, что игроки стремятся победить, но и очень увлекателен сам процесс игры, где дается возможность импровизировать и проявлять себя!

Цель игры - набрать как можно больше очков. Проявляя смекалку и артистичность, нужно выполнять задания различными способами и отгадывать слова, получая за это очки.

Оптимальное время игры от 90 до 120 минут.

В Комплекте: 70 карт с 6 заданиями на каждой, 14 карт заданий, правила игры.

Для выполнения заданий, а также для записи и подсчета очков игрокам будут необходимы листы бумаги и карандаш.

Карты с заданиями. На каждой карте с заданиями указаны слова или словосочетания, способы исполнения задания 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**.

Карты заданий. Вытягивая карту из стопки *Карт заданий*, игрок узнает каким способом он будет объяснять задания. Всего в игре есть 6 способов объяснения заданий: «**Рисование**», «**Описание**», «**Пантомима**», «**Вопрос**», «**Великие люди**» и «**Наоборот**».

Подробно остановимся на каждом из них.

Карта «**Описание**». Вытягивая карту «*Описание*», игрок должен в течение 30 секунд (можно запустить секундомер на мобильном телефоне), словами объяснить остальным игрокам задание, которое указано на карте. Во время объяснения, слово может быть описано любыми словами, кроме тех, 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 или словосочетания.

Карта «**Рисование**». Если игроку попала карта «*Рисование*», задание (слово) должно быть нарисовано в течение 1 минуты. Объясняющий не должен разговаривать или жестикулировать. В рисунке не должны присутствовать буквы или цифры. Выполняющий задание, с кивком головы, может помогать остальным, дав понять насколько озвученная версия близка к правильной.

Карта «**Пантомима**». В этом случае задание должно быть объяснено в течении одной минуты при помощи жестов, звуков или напева. 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 озвученные версии близки к верной.

Карта «**Вопрос**». При попадании карты «*Вопрос*», игрок вытягивает одну карточку из колоды с заданиями и смотрит задание. Остальные игроки начинают по очереди задавать вопросы, на которые выполняющий задание может отвечать только **да** или **нет**. Цель остальных игроков в течение минуты понять, что за слово загадано.

Карта «**Великие люди**». Игрок вытягивает одну карточку из колоды карт с заданиями и смотрит соответствующее задание. Тут загадана известная личность. У игрока есть 15 секунд, чтобы подумать. После этого он должен за 15 секунд дать краткую информацию об этом человеке из разряда: женщина или мужчина, век в котором он жил, сфера деятельности или чем прославился данный человек. Естественно, нельзя произносить ФИО личности. Цель остальных игроков в течение отведенного времени понять о ком идет речь и назвать загаданного персонажа.

Карта «**Наоборот**». При попадании этой карты, игрок должен прочитать задание (слово) вслух 2 раза задом наперед, не очень быстро и без слогов. Остальные игроки в течение 15 секунд должны понять, что это было за слово. Никто из игроков не имеет право записывать услышанное.

Карта «**Вредина**». Если игроку досталась карта «*Вредина*», он должен вытянуть одну карточку из колоды с заданиями, просмотреть и выбрать 2 из 6 заданий, которые он должен будет выполнить за 30 секунд. В случае, если у него не получается объяснить оба задания за отведенное время, с него **вычитается** то количество очков, которое написано на карте.

Карта «**Улыбка**». Если досталась карта «*Улыбка*», то игрок также вытягивает одну карточку из колоды с заданиями, просматривает задания и сам решает какие 2 задания из 6 он хочет выполнить. На это ему дается 30 секунд. В случае успешного выполнения задания, очки причитаемые ему за эту карточку **удваиваются**.

Начало игры. Колода карт с заданиями тасуется и рубашкой вверх кладётся на стол рядом с колодой заданий. Чтобы игроки не путали карты разных колод, все 14 карт заданий со стороны рубашки имеют *белую рамку*.

Игру начинает самый младший из игроков. Далее игра идет по часовой стрелке. В свой ход игрок вытягивает одну карту из *Колоды заданий* и кладет её в центре стола рубашкой вниз. В зависимости от того, какая карта ему досталась: «**Описание**», «**Рисование**», «**Пантомима**», «**Вопрос**», «**Великие люди**» или «**Наоборот**», игроку становится понятно каким образом должно быть объяснено задание. Дальше он вытягивает одну карточку из стопки с заданиями так, чтобы остальные игроки её не увидели. На карточке, напротив способа выполнения задания, указано слово или словосочетание, которое и нужно объяснить. Как объяснять мы уже знаем. Игрок откладывает карточку в сторону, и теперь в его расположении несколько секунд, чтобы обдумать, как лучше всего выполнить задание и приступить к его объяснению. Он это должен сделать максимально ясно - так, чтобы остальные игроки смогли его отгадать. Если в течение отведенного времени, кто-то из игроков отгадает слово, тогда и объясняющий, и отгадавший игрок получают то количество очков, которое написано на карточке. Заработанные очки записываются на бумажке. Сама карта с заданиями идет на сброс, а карта задания возвращается обратно в самый низ своей колоды. Если никто из игроков не сумел отгадать задание, тогда обе карточки возвращаются обратно в конец соответствующих колод. Игру продолжает следующий игрок. Он вытягивает следующую карту из колоды *Заданий*, и игра продолжается по тому же принципу. Если кто-то в процессе игры нарушает правила, с него вычитается 10 очков.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут разыграны все карточки с заданиями. В конце суммируются очки каждого игрока, и игрок набравший наибольшее количество **очков** становится **победителем!**

Бонус: Командная версия игры. Перед началом игры разбейтесь на команды по 2-3 человека в каждой. Основные правила игры остаются те же, только вместо отдельных игроков играют команды. Задания объясняют друг другу только члены одной команды. После того игроки вытянули карту из колоды *Заданий*, участники играющей команды решают кто из них будет объяснять, и этот игрок тянет карту с заданиями. Он смотрит задание так, чтобы его сотоварищи по команде не увидели. Если задание было успешно разгадано, команде записывается указанное на карте количество очков, и ход переходит следующей команде. Игроки других команд должны хранить тишину и не мешать играющей команде. Остальная механика игры такая же как описано в классической версии правил.

Желаем вам отличной игры! Импровизируйте, друзья!