

# 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, поговорку, 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».

