

Импровизация предлага два варианта на игра и 560 задания от различен характер, някои са лесни, други – по-трудни. Въпрос на късмет е обаче по какъв начин ще трябва да ги изпълните, а след това всичко зависи от Вас!

Комплектация: 112 карти, рулетка, показалец, поставки за картите, указание.

Цел на играта: Всеки отбор трябва да отгатне възможно най-много думи и/или словосъчетания, обяснявани вербално или чрез пантомима от своя Лидер.

Подготовка за играта: Има два варианта за игра – игра със смесени отбори и карти, както и игра Дами срещу Господа. При игра Дами срещу Господа, играчите се разпределят в еднополови отбори с по 2-4 участници във всеки, като не е задължително отборите да са с еднакъв брой членове.

В този случай, всяко от тестетата се слага в съответстващата поставка – мъжките отбори обясняват думите/словосъчетанията от мъжкото тесте, а женските – тези от женското.

При смесена игра, играчите се разпределят в произволни отбори с по 2-4 участници във всеки, като не е задължително отборите да са с еднакъв брой членове. В този случай се играе със смесени тестета.



След като са избрали вариант за игра и са се разпределили в отбори, играчите разбъркват картите и ги поставят на достъпно за всички участници място с лице надолу. До тях слагат и рулетката с показалеца върху нея. Отборът с най-възрастният играч в него стартира играта, а след това играта продължава по часовниковата стрелка. Всеки отбор избира различен Лидер за всеки ход – това е играчът, който ще изпълнява заданието, което останалите трябва да отгатнат.

Начало на играта: Лидерът от първия отбор тегли най-горната карта от тестето, така че да я вижда само той.

За да разбере как и коя от петте задачи трябва да обясни, Лидерът завърта показалеца върху рулетката, който ще посочи сектор с номера на думата и начинът на изпълнение на заданието. Начините са два:

1. Вербално обяснение – в този случай Лидерът може да използва всякакви думи, с изключение на такива, от които се състои самото задание или техни сродни думи. Употребата на чужд език е забранена, а на предположенията на своите съотборници, Лидерът има право да отговаря единствено с „Да“ или „Не“. За всичко това са дадени 30 секунди, за улеснение може да се използва хронометър на мобилен телефон.



2. Пантомима – в този случай Лидерът трябва да изпълни заданието с помощта на жестове и/или звуци, за което ще разполага с 60 секунди.



Лидерът може да имитира животински звуци, шума на вятъра или да си тананика мелодия, свързана със задачата.

Лидерът няма право да посочва предмети в своя обсег, а с кимване с глава – може да насочи съотборниците си доколко са близки предположенията им до обясняваната дума.

Ако, в рамките на зададеното време, някой от съотборниците на Лидера успее да отгатне заданието, този отбор прибира изиграната карта при себе си, като тя се равнява на 1 точка. Ако, в рамките на зададеното време, съотборниците на Лидера не успеят да отгатнат заданието, обясняваната карта отива най-отдолу в тестето и отборът не печели точки. Следващите отбори продължават играта по същите правила. По време на изпълнение на дадено задание, останалите отбори трябва да пазят тишина и да следят дали изпълняващият задачата отбор спазва правилата и не мами. Ако някой наруши правилата по време на изпълнение, се конфискува една карта от съответния отбор и играта продължава със следващия отбор.

Край на играта:

Вариант I: Играта спира, когато свършат картите от двете тестета. Отборите преброяват картите, които са събрали и победител става отборът с най-висок резултат.

Вариант II: Преди началото на играта, участниците се разбират за продължителността ѝ (напр. 60 мин.). След като уговореното време изтече, отборите преброяват картите, които са събрали и победител става отборът с най-висок резултат.