

# Въображение



„Въображение“ е игра на асоциации за деца над 8 години и възрастни. В играта могат да участват от 3 до 4 играчи. Целта на играчите е да съберат най много точки, а това зависи от способностите им да се справят с определени задачи. Преди началото на играта уговорят времетраенето на играта. Оптималното време за игра е **60-90** минути.

**Комплектация.** Играчно поле, **112** карти с по 4 задания, **4** дървени фигури, **4** пиона, един зар, упътване. На играчите ще потребяват също така лист хартия и молив.

**Играчно поле.** Полето се състои от определени ходове, където протича самата игра с дървената фигура и ходове с точки, където играчите ще местят пиона си според достиженията си.

**Карти.** Върху всяка карта е посочено задание (дума); начинът, по който то трябва да бъде изпълнено и стойността му. Картите са разделени по сложност на 3 вида. Разбира се това е субективно и зависи повече от уменията на самите играчи. По-лесните имат стойност 5 точки, средните по сложност – 10 точки, най-сложните -15 точки.

**Описание.** Играчът трябва за определено време – една минута (може да се пусне таймерът на телефон за по-точно време) да обясни на другите играчи заданието, посочено на картата. При обяснението не трябва да се употребява самата дума, нейни части или производни. Играчът не трябва да използва чужд език. Играчът може да казва „да“ или „не“ за да помогне на другите в отговарянето на думата.

**Рисунка.** Заданието (думата) трябва да бъде нарисувано. Играчът не трябва да говори или жестикулира. Рисунката не трябва да съдържа букви или цифри. С кимване на глава играчът може да помогне на другите да разберат колко близко е озвучената версия към самата дума.

**Пантомима.** Заданието трябва да бъде обяснено с пантомима в рамките на една минута с помощта на жестове, звуци или музика. Играчът може да имитира звуци на животни, шум на вятър; може да тананика музика, без думи, която се асоциира със заданието. Играчът може да посочва всякакви предмети в своя обсег или части на тялото си. С кимване на глава играчът може да помогне на другите да разберат колко близко е озвучената версия към самата дума.

**На обратно.** Заданието (думата) трябва да бъде прочетено 2 пъти на глас на обратно, не много бързо и не по срички. Другите играчи нямат право да записват чутото. Играчът пръв отгатнал думата печели. Върху полето има определени ходове.

**Ход Рисунка, Ход Пантомима, Ход Описание, Ход На обратно.** Това са ходове, при попадане на които играчите трябва да разберат по какъв начин трябва да изпълнят заданието.

Също така има:

Ход „**Сърдитко**“ - при попадане на игралната фигура на този ход играчът не прави нищо, а останалите играчите трябва да преместят своите пionки от полето с точки с един ход назад, т.е губят по 5 точки от своя актив.

Ход „**Веселяк**“ – при попадане на игралната фигура на този ход играчът мести своята пionка на полето с точки с един ход напред, т.е печели допълнителни точки, без да изпълнява задание.

Преди началото на играта играчите избират по една дървена фигура и пionка от същия цвят и ги слагат на игралното поле на определените за тях места. Дървена фигура се поставя на ход **Старт**, а пionката – пред ходовете с точки от същия цвят. Картите се слагат извън игралното поле с лице надолу. Играчите хвърлят зара, играчът с най-голямо показание – играе пръв. Той мести игралната си фигура с толкова полета, колкото е показал зара. При попадане на определен ход, играчът разбира по какъв начин трябва да изпълни заданието, след което тегли една карта от тестето (така че другите играчи да не видят заданията върху картата). Играчът гледа каква е задачата, т.е думата която е посочена срещу начина на изпълнението и слага картата встрани. Играчът има 15 секунди да обмисли изпълнението си, след което има една минута да обясни задачата си. Играчът трябва максимално ясно да изпълни задачата, така че останалите играчи да го разберат. Ако един от играчите в рамките на една минута отгатне думата, тогава обясняващия и отгатналия местват своята пionка напред с толкова точки, колкото е стойността на картата. Ако никой не успее да отгатне думата, играта продължава следващия играч. Използваните карти излизат от играта. Ако играчът наруши правилата при изпълнението на задачата, тогава той мести пionката си с 10 точки назад. При попадане на игралната фигура на ход от своя цвят при успешен ход играчът получава два пъти повече точки. Когато игралната фигура достигне ход **Финиш**, играчът я мести обратно на ход **Старт** и продължава играта, в случай че уговореното време не е свършило и има останали карти в тестето. Ако преди изтикането на уговореното време картите от тестето са свършили, тогава използваните карти се разбъркват и се прави ново тесте от карти.

**Край на играта.** След изтикане на уговореното време за играта, играта се спира. Играчът съbral най-много точки е **победител**.