

Въображение



“Въображение” е игра на асоциации за деца над 5 години. В играта могат да участват от 3 до 4 играчи. Желателно е присъствието на водещ-възрастен, който ще следи за протичането на играта и спазването на правилата. Целта на играчите е да достигнат финала с точките на играта, а това зависи от способностите им да се справят с определени задания. Преди началото на играта уговорят времетраенето на играта. Оптималното време е един час.

Комплектация. Играчно поле, **56** карти с задания (32 карти с картинки и 24 карти с посочени задания), 4 дървени фигури, 4 пиона, един зар, упътване. На играчите ще потребва 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. Карти с картинки (32 бр.) - върху всяка карта е посочена картинка и дума.

Карти (24 бр.) - върху всяка карта е посочено заданието, което играчът трябва да изпълни.

Ходове върху игралното поле. Полето е разделено на ходове, където играчите ще местят игралните си фигури и поле с точки, където играчите ще местят своите пиона според достиженията си. Ход „**Молив**”, Ход „**Уста**”, Ход „**Маски**”. Това са ходове, при попадане на които играчите разбират по какъв начин трябва да изпълнят заданието.

Ход „Уста” - Описание. При попадане на този ход, играчът трябва за определено време в рамките от 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 чуждезик. Играчът може да казва „да” или „не” за да помогне на другите в отгатването на думата.

Ход „Молив“ - Рисунка. При попадане на този ход 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.

Ход „Маски“ - 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.

Ход „Сърдитко“ при попадане на игралната фигура на този ход играчът не прави нищо, а останалите играчи трябва да преместят своите пionки от полето с точки с един ход назад, т.е губят по 1 точка от своя актив.

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

Ход „Буква“. При попадане на този ход играчът тегли една от картите със задания (24 бр.), така че и останалите играчи да видят заданието. Сега играчите трябва да кажат дума започваща с тази буква, която да отговаря на заданието. Играчът пръв направил това печели една точка и мести своята пionка с едно напред.

Преди началото на играта играчите избират по една игрална фигура и пionка от същия цвят и ги слагат на игралното поле на определените за тях места. Игралната фигура се поставя на ход **Старт**, а пionката – пред ходовете с точки от същия цвят. Картите се слагат извън игралното поле според вида си с лице на долу. Играчите хвърлят зар, играчът с най-голямото показание играе пръв. Той мести игралната си фигура с толкова полета, колкото е показал зара. При попадане на ходове **„Молив“**, **„Уста“**, **„Маски“** играчът разбира по какъв начин трябва да изпълни заданието, след което тегли една карта от съответна купчината, така че другите играчи да не видят заданието върху картата. Играчът гледа каква е задачата и слага картата встрани. Играчът има 15 секунди да обмисли изпълнението си, след което има една минута да обясни задачата си. Той трябва максимално ясно да изпълни задачата, така че останалите играчи да го разберат и да я отгатнат. Ако един от играчите в рамките на една минута отгатне думата, тогава обясняващият и отгатналият местят своята пionка с една точка напред. Ако никой не успее да отгатне думата, играта продължава следващия играч. Използваните карти се връщат обратно в тестето най-отдолу. Ако някой от играчите наруши правилата при изпълнението на задачата, тогава той връща пionката си с една точка назад.

При достигането с игралната фигура до ход **Финиш** играчът я връща обратно на ход **Старт** и продължава играта.

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