



ХУДОЖНИК

АКТЬОР

L-168 BG

РАЗКРИЙ СВОЯ ТАЛАНТ

Игра за скрити таланти



ВСЕЗНАЙКО

МУЗИКАНТ

„Разкрий своя талант“ е игра за деца над 8 години и възрастни. В играта могат да участват от 2 до 4 играчи или да се разделят на отбори. Целта на играчите е да изпълняват различни задания и да спечелят повече точки. Преди началото на всяка игра те уговарят времетраенето ѝ. Оптималното време е от 60 до 90 минути.

Комплектация: игрално поле, 56 карти с 3 задания на всяка карта, 4 дървени игрални фигури, 4 пионки, един зар, упътване. На играчите ще бъде необходим лист хартия и молив.

Игрално поле. Полето се състои от ходове, по които ще се движат дървените фигурки: ходове „Всезнайко“, „Актьор“, „Музикант“, „Художник“ и ход „Вампир“, както и ходове, с отбелязани точки, по които играчите ще местят своите пластмасови пионки, според постиженията си.

Карти. В комплекта има следните карти: „Всезнайко“, „Актьор“, „Музикант“, „Художник“ и „Вампир“. На всяка карта има по 3 задания. Играчът сам избира което да изпълни. За изпълнено задание под номер 1 играчът печели една точка, под номер 2 – две точки, под номер 3 – три точки.

Начало на играта. Преди началото на играта играчите избират по една дървена фигура и пионка от същия цвят и ги слагат по следния начин: дървената фигура на ход **Старт**, а пионката - пред ходовете, с отбелязаните точки от същия цвят. Картите се слагат според вида им, в отделни тестета, с лицето нагоре. Играчите хвърлят зара. Играчът, на който се падне най-голяма цифра, играе пръв. Останалите играят в посока на часовниковата стрелка. Първия играч хвърля зара и, според показанието на зара, мести своята дървена фигурка с толкова хода напред, колкото показва цифрата.

При попадане на ход:

- „Всезнайко“ – играчът сам избира кой номер задание ще изпълни. Следващият играч отдясно тегли една карта от съответно тесте и чете на глас заданието под този номер. Под въпроса на картата е

посочен верния отговор. Ако играчът отговори вярно, мести пионката си с толкова точки напред, колкото е номера на въпроса. За отговор се дават 15 секунди (за отчитането на времето може да ползват секундомер от мобилен телефон). Картата се връща обратно в тестето най-отдолу и следващия играч продължава играта.

- **„Художник“** – играчът сам избира кой номер задание ще изпълни. Заданията под номер 1 и 2 изискват максимално точно да бъде нарисувано заданието, а това под номер 3 - играчът да нарисува заданието, но със затворени очи. Играчът тегли една карта от съответно тесте и разглежда заданието, без да дава възможност на останалите играчи да го видят. После слага картата встрани и започва изпълнението. За изпълнение се дава 30 секунди. След изтичане на времето, останалите играчи трябва да отгатнат какво е нарисувано и ако някой от играчите направи това, тогава рисуващия и този, който е отгатнал печелят съответни точки и местят своите пионки напред. Картата се връща обратно в тестето най-отдолу и следващия играч продължава играта.
- **„Актьор“** – играчът сам избира кой номер задание ще изпълни. 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, 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 са близко до отгатване на думата. За да започне, играчът тегли една карта от съответно тесте и разглежда заданието, без да дава възможност на останалите играчи да го видят. Слага картата встрани и започва изпълнението. За изпълняване му се дава една минута. Заданието се счита за изпълнено, ако някой от играчите отгатне думата. Когато това се случи, отгатналият и изпълняващият заданието получават съответни точки и местят пионките си с толкова точки напред. Картата се връща обратно в тестето най-отдолу и следващия играч продължава играта.
- **„Музикант“** – играчът сам избира кой номер задание ще изпълни. Ако избира номер 1 и 2, той трябва да изпее посочената песен. Ако заданието е изпълнено, той получава съответните точки и мести пионката си. Ако избира номер 3, тогава играчът отдясно тегли една карта от съответно тесте и чете на глас заданието. Под всяко задание е посочен верния отговор. Ако играчът се е справил със заданието, мести пионката си напред с толкова точки, колкото е номера на заданието. За отговор се дава 30 секунди. Картата се връща обратно в тестето най-отдолу и следващия играч продължава играта.

„Вампир“ – при попадане на този ход, играчът тегли една карта от съответно тесте и чете на глас заданието и го изпълнява.

Когато дървената фигурка на играча стигне ход **„Финиш“**, играчът я мести обратно на ход **„Старт“** и продължава играта, докато не изтече уговореното време за игра.

Край на играта. След изтичане на уговореното време, играта спира и този играч, който е събрал най-много точки, е победител.