

# ВЪОБРАЖЕНИЕ



„Въображение“ е асоциативна игра за деца с богато въображение над 12 години, както и за възрастни. В играта могат да участват от 3 до 4 играчи. Целта на играчите е да съберат най-много точки, а това зависи от способността им да се справят с определени задачи. Преди началото на играта се уговаря нейното времетраене. Оптималното време за игра е 60-90 минути.

**Комплекцията на играта.** Игрално поле, 112 карти с по 6 задания, 4 дървени фигури, 4 пионки, един зар, упътване. На играчите ще потрябват лист хартия и молив.

**Игрално поле.** Полето се състои от определени ходове, по които се играе с дървената фигура и всеки ход носи точки, според които играчите местят пионката си по полето с точки.

**Кarti.** Върху всяка карта е посочено задание (дума), начина, по който то трябва да бъде изпълнено и точките, които то дава. Картите са разделени по сложност на 3 вида. Разбира се, това е субективно и зависи повече от уменията на самите играчи. По-лесните носят 5 точки, средните по сложност - 10 точки, най-сложните - 15 точки.

## Задания:

**Описание.** Играчът трябва за една минута (може да се пусне таймера 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 отгатването 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, дали са близко до познаването на думата.



**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, дали са близко до познаването на думата.

**Наобратно.** Заданието (думата) трябва да бъде прочетено 2 пъти на глас наобратно, не много бързо и не по срички. Другите играчи нямат право да записват чутото. Играчът, пръв отгатнал думата, печели заданието.

**Известни хора.** При попадане на този ход, играчът изтегля една карта от тестето и я поглежда, без да я показва на другите. Той има 15 секунди за обмисляне на нейното съдържание. След това, отново за 15 секунди, играчът трябва да се опита да даде кратка информация за написания в картата човек. Например: жена ли е или мъж, сфера на неговата дейност или с какво е известен той.

**Въпрос.** При попадане на този ход, играчът изтегля една карта от тестето, чете на ум заданието, за да не го чуят останалите. След това другите играчи започват да задават въпроси. Например, дали е за ядене, дали е животно или дали е предмет... За отгатване на думата се дава една минута време. Отгатналият я играч печели точки и мести своята пионка с един ход напред. Върху полето има определени ходове - **Рисунка, Пантомима, Описание, Наобратно, Известни хора** и ход **Въпрос**. При попадане, играчите разбират по какъв начин трябва да изпълнят заданието.

Също така има ход **Сърдитко** - при попадане на игралната фигура на този ход, играчът не прави нищо. Останалите играчи преместват своите пионки по полето с точки с един ход назад, т.е те губят по 5 точки от своя актив. При попадане на ход **Веселяк** играчът мести своята пионка по полето с точки с един ход напред, т.е печели 5 допълнителни точки, без да изпълнява задание.

Преди началото на играта, играчите избират дървена фигура и пионка от един и същ цвят и ги слагат на игралното поле, на определените за тях места. Дървената фигура се поставя на ход **Старт**, а пионката - пред ходовете с точки от същия цвят. Тестето с картите се слага извън игралното поле, с лицето надолу. Играчите хвърлят зара и този с най-голяма цифра играе пръв. Той мести игралната си фигура с толкова полета напред, 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 написаното върху картата). Играчът гледа каква е задачата, т.е думата която е посочена срещу начина на изпълнението и слага картата встрани, обърната надолу. За 15 секунди той трябва да обмисли изпълнението си, след което има една минута да обясни задачата. Играчът трябва максимално ясно да изпълни задачата, така че останалите играчи да го разберат. Ако един от останалите играчи, в рамките на една минута отгатне думата, обясняващият и отгатналият местят своята пионка напред с толкова точки, колкото е стойността на картата. Ако никой не успее да отгатне думата, играта продължава следващия играч.

Използваните карти излизат от игра. Ако играчът наруши правилата при изпълнението на задачата, тогава той мести пионката си с 10 точки назад. Когато игралната фигура е на ход от своя цвят и ако задачата е отгатната, играчът получава двойно повече точки. Когато игралната фигура достигне ход **Финиш**, играчът я мести обратно на ход **Старт** и продължава играта. Това той може да направи само в случай, че уговореното време не е свършило и има останали неизиграни карти в тестето. Ако преди изтичане на уговореното време картите от тестето са свършили, тогава използваните карти се разбъркват и се прави ново тесте от карти.

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