

# Насън и наяве... АБСУРДОПЕДИЯ

„Абсурдопедия“ е развлекателна и хумористична игра за деца над 8 години. Играта е предназначена за от 2 до 4 играчи. Ако броим и водещия, участието на когото е задължително в качеството на **Абсурдопед**, играчите могат да са 5.

**Целта на играта** е да развиете своята фантазия и съобразителност, по-бързо и по-интересно от другите да измислите истории насън и наяве, които ще се преплитат.

**Комплектация:** **игрално поле** с ходове, с различни обозначения: „Ден“, „Нощ“, „Череп“, **игрални фигури** – 4 бр., **карти** – 70 бр., **игрален зар** – 1 бр., **жетони-шапки** – 48 бр., (по 12 от цвят), **упътване** – 1 бр.

**Описание на картите:** Върху картите са нарисувани различни персонажи, образи и предмети. В горния ляв ъгъл са посочени точките, а в долния десен ъгъл, на някои от картите, са изобразени шапки в различен цвят.

В процеса на игра, ще измисляте по 2 различни истории. Първата ще се случва насън, където можете да фантазирате и да измисляте нереални истории. Втората история ще се случва наяве. Тя трябва да бъде много правдоподобна, нали в реалния живот няма как да срещнеш вампир или творението на доктор Франкенщайн. Тези персонажи могат да са познати хора, облечени в дрехите на тези герои - всъщност, сами се оправяйте...

**Начало на играта.** Преди началото на играта се избира водещ – **Абсурдопед**, който трябва да има търпение, 2 листа хартия и химикал, за да записва двете различни истории: едната, която се случва **насън**, другата – **наяве**. Желателно е водещия да не участва директно в играта, а само да изпълнява функцията на **Абсурдопед**. Всеки играч избира по една игрална фигура и 12 жетона-шапки от същия цвят. Картите се разбъркват и се слагат извън игралното поле, с лице надолу. Играчите разполагат игралните си фигури на ход **Старт**, хвърлят зар и този, който хвърли най-голямото число започва играта пръв. Останалите играчи играят в посока на часовниковата стрелка. Първият играч отново хвърля зара и мести своята игрална фигура с толкова хода напред, в посока на стрелката, колкото показва числото на зара.

При попадане на ход „Ден“, играчът изтегля горната карта от тестето, обръща и я слага в редица **истории наяве** (рис.1). Следващото нещо, което играчът трябва да направи е да състави изречение. Ако това е първия играч – начало на историята, ако е следващ – продължение на историята. В него трябва да присъства персонажа или предмета от картинката. Изречението трябва да бъде не по-малко от 5 и не повече от 15 думи. Но не всичко е толкова лесно, както изглежда. За съставяне на изречението се предоставят 10 секунди, които **Абсурдопедът** засича на телефона си и ги отброява глас. Ако в десния долен ъгъл на изтеглената карта има шапка, съпадаща с цвета на игралната фигура на играча, то времето за съставяне на изречението се намалява до 5 секунди. Ако заданието е изпълнено успешно, точките за тази карта се удвояват. За тези 10 (или 5) секунди играчът трябва напълно ясно да оформи продължението на историята с 1-2 изречения. Разбира се, много често могат да възникнат пределно **абсурдни** и задънени ситуации, в които няма да е лесно измислянето на изречение с присъствието на новия персонаж или предмет от картата. Но все пак, ако играчът се справи в рамките на 10(или 5) секунди и състави изречението, **Абсурдопедът** ще запише това в историята **наяве**, а играчът ще остави картата в редицата и ще сложи един свой жетон-шапка върху дадената карта. Това означава, че играчът ще получи точки за тази карта в края на играта, когато ще се броят точките на играчите. Ако играчът не успее да измисли изречение или пък то, по мнение на **Абсурдопеда**, не е било смислово подходящо в контекста на разказа, играчът не получава точки за тази карта и тази карта излиза от играта. Картите, излезли от играта ще потрѣбват на **Абсурдопеда** в края на играта, при преброяване на точките.



Същото се случва при попадане на ход „Нощ“.Тук историята може да бъде много по-безумна и **абсурдна**. Нали това е сън! При успешно съставяне на изречението, **Абсурдопедът** я записва в историята **насън**, а играчът оставя тази карта, заедно с жетона си в играта.

При попадане на ход „Череп“ на играча ще се наложи да махне един свой жетон от картата, сложен върху нея по време на предишния си ход, т.е ще загуби и точки за тази карта.

Когато игрална фигура достигне ход **Финал**, играчът я пренася обратно на ход **Старт** и от там продължава играта.При попадане на ход „Ден“или на „Нощ“, преди играчът да състави изречението, водещия чете съответните истории на глас отначалото им, за да припомни на играчите предишните събития, а вече след това играча съставя изречението, продължавайки разказа.

*Например, ако играчът е попаднал на ход „ден“ и е изтеглил карта с картинка на пожарникар, тогава той трябва да започне разказа за наяве. Той може да започне така:*

*„Сутрин рано, пожарникарят Кольо тръгна за работа...”*

*Следващия .попаднал на ход “ден” изтегля карта с картинка на мумия, например. Разбираме, че в реалния живот няма как да срещнем мумия по улицата, тогава той трябва да продължи историята така „...Срещнал Кольо мумия на улицата, обаче това не била мумия, а комшията от съседния вход, преоблечен като мумия...”*

#### Играта продължава докато:

I вариант: когато свършат всичките карти;

II вариант: когато един от играчите изчерпи жетоните си.

**Преброяване на точките:** преброяването на точките става според жетоните на играчите, сложените върху картите им. Ако жетонът на играча съвпада с цвета на шапката в десния долен ъгъл,точките за тази карта се удвояват. Играчът събрал най-много точки е победител. **Абсурдопедът** може да бъде както не играещ с карти и жетони участник, така и един от играчите. В първия случай той просто ще записва историите и ще следи за правилата, без да участва в измислянето на историите. За което той ще получи точките за всички излезли от играта карти и в двете истории. Може да се случи така, че водещия да стане победител в играта, обаче той не трябва да преследва тази цел. Ако **Абсурдопедът** спечели, значи останалите имат много слабо въображение. Във втория случай **Абсурдопедът** получава точки като един от участниците в играта, а точките за излезлите от играта карти не се начисляват на никого. За по-безпристрастна и интересна игра, ние препоръчваме **Абсурдопедът** да не бъде участник в играта, който ще съчинява разкази.

Играчите трябва да проявят максимално своята фантазия, за да може в края на играта разказът да се получи безумен и **абсурден**. Понеже **абсурдът** няма точни граници, смехът на всичките участници в играта, когато **Абсурдопедът** прочете и двете истории, ще бъде мерило за въображението на играчите. Тази игра може да се играе много пъти и всяка от историите няма да прилича на предишните. Нали нашето въображение няма граници!

Пожелаваме Ви приятна игра и много смях.

История “Насън”



История “Наяве”

BG