

# 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 измисляте 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** – 1бр., **упътване** – 1бр.

**Описание на картите:** Върху картите са нарисувани различни персонажи, образи и предмети, а в горния ляв ъгъл са посочени точките.

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 водещият да не участва директно в играта, а само да изпълнява функцията на **Абсурдопед**. Всеки играч избира по една игрална фигура. 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 първият 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 отброявана глас. За тези 10 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 секунди и състави изречението, **Абсурдопедът** ще запише това в историята **наяве**, а

играчът ще остави картата в редицата. Това означава, че играчът ще получи точки за тази карта, които Абсурдопедът трябва да запише в актива на играча. 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.

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 в редица, и получава точки.

При попадане на ход „**Череп**” играчът губи една точка.

Когато игрална фигура достигне ход **Финал**, играчът я пренася обратно на ход **Старт** и оттам продължава играта.

При попадане на ход „**Ден**” или „**Нощ**”, преди играча да състави изречението, водещият чете съответните истории на глас отначалото им, за да припомни на играчите предишните събития, а вече след това играчът 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...”*

*Следващият, 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...”*

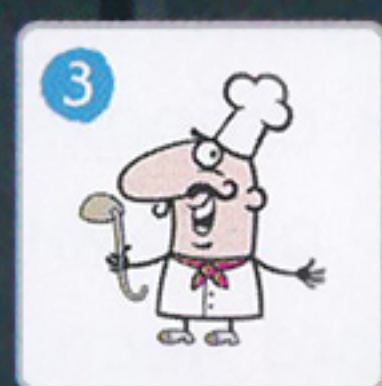
Играчите трябва да проявят максимално своята фантазия, за да може в края на играта разказът да се получи безумен и **абсурден**. Понеже **абсурдът** няма точни граници, смехът на всички участници в играта, когато **Абсурдопедът** прочете и двете истории, ще бъде мерило за въображението на играчите. Тази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

**Нали нашето въображение няма граници!**

Играта продължава докато свършат всичките карти. Играчът, събрал най-много точки, е **победител**.

**Пожелаваме Ви приятна игра и много смях.**

История „Насън”



История „Наяве”

