



«Импровизация. Классик» - это оригинальная компанейская игра для взрослых и детей старше 8 лет. В ней могут участвовать от 3-х до 12-ти игроков. Игра вызывает огромный интерес, так как сам процесс игры очень увлекателен, здесь дается возможность импровизировать и проявлять себя! В эту игру могут играть как дети школьного возраста, так и взрослые на вечеринках и в офисах. Игра отлично развивает аналитическое, ассоциативное, образное и творческое мышление.

Цель игры - нужно объяснять друг другу слова различными способами и получить за это максимальное количество очков. Оптимальное время игры от 90 до 120 минут.

В Комплекте: игровое поле, **70** карт с 4 заданиями на каждой, игровая фигура, игровой кубик, правила игры. Для выполнения заданий, а также для записи и подсчета очков игрокам также будут необходимы листы бумаги и карандаш.

Карты. На каждой карте указаны задания (слова или словосочетания), способы его исполнения и его стоимость. Карты разделены по сложности на 3 вида: более простые задания имеют стоимость - 5 очков, средние по сложности - 10 очков и сложные - 15 очков.

Игровое поле. Поле состоит из ходов, попадая на которые, игрок узнает, каким способом он будет объяснять задания. Ход **«Рисование»**, ход **«Описание»**, ход **«Пантомима»**, и ход **«Наоборот»** - это ходы, при попадании на которые определяется способ выполнения задания. Подробно остановимся на каждом из них.

Ход **«Описание»**. При попадании фигурки на этот ход, игрок должен в течении 30 секунд (можно запустить секундомер на мобильном телефоне), объяснить остальным игрокам задание, которое указано на карте. Во время объяснения, слово может быть описано любыми словами, кроме тех, которые содержатся в самом задании или их однокоренными. Игроки не имеют право использовать иностранный язык. Объясняющий игрок, может только говорить **да** или **нет** чтобы помочь остальным игрокам в отгадывании слова или словосочетания.

Ход **«Рисование»**. При попадании фигурки на этот ход задание (слово) должно быть нарисовано в течении 1 минуты. Объясняющий не должен разговаривать или жестикулировать. В рисунке не должны присутствовать буквы или цифры. Выполняющий задание, с кивком головы, может помогать остальным, дав понять насколько озвученная версия близка к правильной.

Ход **«Пантомима»**. Задание должно быть объяснено при помощи жестов, звуков или напева в течении одной минуты. Объясняющий может имитировать звуки животных, шум ветра или напевать песню (без слов), которая ассоциируется с заданием. Объясняющий, может указывать на предметы из своего окружения или части своего тела. С кивком головы, объясняющий игрок, может подсказать остальным, дав понять насколько озвученные версии близки к верной.

Ход **«Наоборот»**. При попадании фигурки на этот ход, игрок должен прочитать задание (слово) вслух 2 раза задом наперед, не очень быстро и без слогов. Остальные игроки в течении 15 секунд должны понять, что это было за слово. Никто из игроков не имеет право записывать услышанное.

Ход **«Вредина»**. При попадании фигуры на этот ход, игрок должен вытянуть одну карточку из колоды, просмотреть и выбрать 2 из 4 заданий, которые он должен будет выполнить за 30 секунд. В случае, если у него не получается объяснить оба задания за отведенное время, с него **вычитается** то количество очков, которое написано на карте.

Ход **«Улыбка»**. При попадании фигуры на этот ход, игрок вытягивает одну карточку из колоды, просматривает задания и сам решает какие 2 задания из 4 он хочет выполнить. На это ему дается 30 секунд. В случае успешного выполнения задания, очки причитаемые ему за эту карточку **удваиваются**.

Начало игры. Игровая фигура ставится на поле **Старт**. Колода карт тасуется и рубашкой вверх кладётся на стол рядом с игровым полем. Игроки бросают кубик и тот, кому выпадет больше, начинает игру. Далее игра идет по часовой стрелке. В свой ход игрок бросает кубик и перемещает игровую фигуру на столько ходов по направлению стрелки, сколько выпало на кубике. При попадании фигурки на ходы **«Описание»**, **«Рисование»**, **«Пантомима»** или **«Наоборот»** - игроку становится понятно каким образом должно быть выполнено задание. Дальше он вытягивает одну карточку из стопки с заданиями так, чтобы остальные игроки её не увидели. На карточке, напротив способа выполнения задания, указано слово или словосочетание, которое и нужно объяснить. Как объяснять мы уже знаем. Игрок откладывает карточку в сторону, и теперь в его расположении 15 секунд, чтобы обдумать, как лучше всего выполнить задание. Он это должен сделать максимально ясно - так, чтобы остальные игроки смогли его отгадать. Если в течении отведенного времени кто-то из игроков отгадает слово, тогда и объясняющий, и отгадавший игрок получают то количество очков, которое написано на карточке. Заработанные очки записываются на бумажке, а сама карта идет на сброс. Если никто из игроков не сумел отгадать слово, тогда это карточка возвращается обратно в самый низ колоды, а игру продолжает следующий игрок. Он бросает кубик и перемещает игровую фигуру с того места где она находится, по направлению стрелки, столько ходов, сколько выпало на кубике. Если кто-то в процессе игры нарушит правила, с него вычитается 10 очков.

Если игровая фигура доходит до хода **Финиш**, а на столе еще остались карты, то игрок просто переносит свою игровую фигуру на ход **Старт**. Игра продолжается до тех пор, пока не будут разыграны все карточки. В конце суммируются очки каждого игрока, и игрок набравший наибольшее количество **очков** становится **победителем!**

Бонус: Командная версия игры. Перед началом игры разбейтесь на команды по 2-3 человека в каждой. Основные правила игры остаются те же, только вместо отдельных игроков играют команды. Задания объясняют друг другу только члены одной команды. После остановки игровой фигуры на определенном ходе, участники играющей команды решают кто из них будет объяснять, и этот игрок тянет карту. Он смотрит задание так, чтобы его товарищи не увидели. Если задание было успешно разгадано, команде записывается указанное на карте количество очков, и ход переходит следующей команде. Игроки других команд должны хранить тишину и не мешать играющей команде. Остальная механика игры такая же как описано в классической версии правил.