

Правила настольной игры «ЭКСПРОМТ» (SPEECH)

Авторы: Yves Hirschfeld и Fabien Bleuze

Иллюстрации: Hervé Gourdet

Игра для 3-12 игроков от 8 лет

Перевод на русский язык: Тимофеев Данила, ООО «Стиль жизни» ©

Состав игры:

- 60 карточек «Картинка»
- 3 карточки «Правила»

Цель игры:

Выиграть как можно больше словесных баталий за счет собственного воображения и ораторских талантов.

Подготовка к игре:

Соберите карточки «Картинка» в стопку, перемешайте их и положите стопку в центр стола.

Решите, как будете записывать очки. Например, подойдут карандаш и бумага, но сгодятся даже чипсы, если их откладывать, а не есть.

Ход игры:

Для 3-5 игроков:

В игре будет столько словесных баталий, сколько игроков в ней участвует.

Ведущим первой словесной баталии должен стать самый говорливый игрок. Он выбирает 1 из 4 режимов игры (см. ниже). Участник, находящийся слева от ведущего (игрок №2) становится его оппонентом. И пошло-поехало...

В конце первой баталии игрок №2 (бывший оппонент) опять выбирает 1 из 4 режимов игры. Игрок слева от него (№3) становится оппонентом. И вновь продолжается бой...

До завершения игры все участники должны опробовать себя в ролях ведущего и оппонента.

Для 6-12 игроков:

Участники, по возможности поровну, разбиваются на 3 команды (А, Б и В).

Команда «А» выбирает одного из своих и назначает его ведущим первой баталии. Он выбирает 1 из 4 режимов игры (о них сказано ниже). Команда «Б» выдвигает из своих рядов оппонента. Команде «В» достается роль безмолвствующих масс. Начинается первая баталия.

После этого игра продолжается в той же манере. Команды меняются ролями: команда «Б» выдвигает ведущего, тот выбирает режим игры и спорит с выборным оппонентом из команды «В». Команда «А» отдыхает.

Во время третьей баталии полемизируют ведущий из команды «В» и оппонент из команды «А». Команда «Б» тихо наблюдает за борьбой.

После этого начинается второй раунд, который проходит в той же манере. Всего за игру происходит 6 словесных баталий.

Совет: не выбирайте все время одного и того же игрока, даже если уверены в его мастерстве!

Завершение баталии:

В конце каждой баталии использованные карточки складываются обратно в коробку. После этого не принимавшие участие в полемике игроки (или игроки из отдохнувшей команды) считают до трех и одновременно показывают на того, кого посчитают лучшим. Критерии выбора могут быть самыми разными: игрок мог понравиться своей веселостью, воображением, жестикуляцией, разумным толкованием картинок...

Победителем баталии становится тот, на кого показало больше народу. В случае ничьи победителями объявляются оба игрока. Количество побед учитывается отдельно для каждого игрока (или команды), записывается на бумажке или компьютере.

Четыре режима игры:**1. А дело было так...**

Ведущий, не глядя, берет из большой стопки 5 верхних карточек и выкладывает их перед собой. Теперь игрок должен придумать и рассказать историю (рассказ о приключении, смешной случай, поучительную притчу и т.п.), основываясь на изображении этих 5 карт. Продолжительность истории – **по крайней мере одна минута**.

Ведущий переворачивает стопку взятых карт, а затем берет верхнюю из них и кладет справа от стопки (при этом открывается вторая карточка), начиная рассказывать историю. В ходе повествования он опирается на изображение первой карточки, но при этом держит в уме вторую карту. Когда вдохновение от первой карты иссякает, ведущий перемещает верхнюю карту из стопки на ту, что лежит справа (при этом открывается третья карточка) и продолжает импровизировать... История ведущего завершается пятой картой.



Пример: перед вами стопка из 4 карточек. Справа лежит карточка с изображением грозы. Ведущий начинает свою историю с рассказа о грозе и думает, как бы перевести рассказ на гитару.

Когда ведущий заканчивает свою историю, его оппонент берет 5 новых карточек и рассказывает собственную историю. Конечно же, стараясь превзойти ведущего!

2. Вы заблуждаетесь...

Ведущий сочиняет историю по тем же правилам, что и при первом режиме. Потом оппонент берет **те же самые 5** карточек, перемешивает их и с помощью старых карточек пытается рассказать совершенно другую историю. И как можно лучше!

3. Вопросы и ответы

Ведущий, не глядя, берет из большой стопки первые 8 карточек и складывает их перед собой. Его оппонент тоже берет 8 карточек, также не глядя размещая перед собой. Ведущий переворачивает первую карточку и задает вопрос, на который его натолкнет картинка. Услышав вопрос, оппонент должен немедленно перевернуть одну из своих карточек и придумать достойный ответ (конечно же, с использованием открывшейся картинки). Потом оппонент открывает вторую карточку и задает вопрос ведущему. Кросс-опрос продолжается, пока не закончатся карточки.

Примечание: обратите внимание, что для игры используется обратная сторона карточек, а не лицевая, которую видно еще до того, как карточку перевернули.

4. Дебаты

Ведущий переворачивает первую карточку из большой стопки и объявляет, связанную с картинкой, тему дебатов, которые будут длиться **как минимум одну минуту**. Например, если ведущий перевернул карточку и увидел картинку с гамбургером, он может объявить темой дебатов вопрос «Забегаловки: за или против?».

После этого ведущий берет из большой стопки 5 верхних карточек. Потом 5 верхних карточек берет его оппонент. Оба изучают картинки на собственных карточках, не показывая их другим. Следует принимать во внимание изображения на обратной стороне карточек, относительно того как игроки взяли их стопки.

Первым берет слово ведущий. Начиная с него, оба участника по очереди открывают одну из своих карт и используют ее как аргумент («Я ратую за общепит, потому что...», «Мне кажется, что...», «Если подумать, в этих заведениях...»). Участники вправе выбирать, какую из карточек выложить. Они разыгрывают по 4 карточки, оставляя у себя последнюю карту (наименее интересные карты не будут использованы).

Примечание: можно договориться, что один участник будет приводить аргументы только «за», а другой – только «против».

Завершение игры:

После завершения последней баталии подсчитываются очки. Участник (или команда), который одержал верх в большинстве баталий, объявляется победителем! Если число побед равное, финалисты сходятся в последней битве!

Подарок от создателей: Коллективный коллаж

Каждый игрок берет по 3 карточки. На карточки можно посмотреть... а можно этого и не делать – решайте сами. Цель игры – рассказать общую, удивительную историю. Первый участник начинает игру с показа одной из своих карточек и рассказа о ней. Историю подхватывает игрок слева, который тоже показывает одну из своих карточек и вплетает ее в повествование. И далее по кругу... История завершается, когда у всех кончатся карточки. Последнему игроку придется придумать, как лучше всего завершить общее творение!

Победителей никто не выбирает, ведь общую историю придумывают не ради очков, а для веселья и развития творческих навыков.