

Во сне и наяву, АБСУРДОПЕДИЯ

«Абсурдопедия» - это развлекательная и юмористическая игра для детей старше 8 лет. Игра предназначена для 2-4 игроков. Если считать и ведущего, участие которого обязательно в качестве **Абсурдопеда**, то могут играть и целых 5 игроков.

Цель игры, развить свою фантазию и сообразительность, быстрее и красочнее других, придумывая истории **во сне** и **наяву**, которые будут переплетаться.

В Комплекте: **Игровое поле** с ходами, с различными обозначениями: «День», «Ночь» «Череп». **Игровые фигуры** – 4 шт., **Карты** – 70 шт., **игровой кубик** - 1 шт., **жетоны -шапки** - 48 шт. (по 12 штук четырех цветов), **указание** к игре.

Описание карт: На картах нарисованы различные персонажи или предметы. В левом верхнем углу указаны очки, а в правом нижнем углу на некоторых картах шапочки различных цветов.

В процессе игры игроки будут сочинять 2 различные истории. Первая происходит во сне, где можно фантазировать и выдумывать нереалистичные истории. Вторая происходит наяву, и она должна быть правдоподобной, ведь в реальной жизни не встретишь вампира, или сына Франкенштейна. Они, допустим, могут быть знакомыми людьми, переодетыми в этих героев, ну или... сами выкручивайтесь!

Начало игры. Перед началом игры выбирается ведущий - **Абсурдопед**, которому понадобится терпение, 2 листа бумаги и ручка, чтобы записывать 2 различные истории: одну, происходящую **во сне**, другую - **наяву**. Желательно, чтобы он не участвовал напрямую в игре, а только выполнял функции ведущего. Далее каждый игрок выбирает по одной игровой фигурке и 12 жетонов-шапок своего цвета, карты перемешиваются и кладутся вне игрового поля рубашкой вверх. Игроки располагают свои игровые фигуры на ходе **Старт**. Игроки бросают кубик, и игрок с наибольшим результатом на кубике начинает игру. Остальные играют по часовой стрелке. Игрок бросает кубик и перемещает свою игровую фигуру на столько ходов по стрелке, сколько выпало на кубике.

При попадании на ход «**День**» игрок вытягивает верхнюю карту из колоды, оборачивает ее, и кладет в ряд истории **наяву** (см. рисунок). Следующим шагом игрок должен составить предложение, (если это первый игрок – начало истории, если следующий продолжение истории) в котором должен присутствовать персонаж или предмет с картинки. Предложения должны состоять не менее чем из 5 и не более 15 слов. Но не все так легко и гладко. Для составления предложений игроку предоставляется 10 секунд, которые **Абсурдопед** фиксирует секундомером у себя на телефоне и считает вслух. Если в правом нижнем углу вытянутой карты находится шапочка, совпадающая с цветом игровой фигуры игрока, то время для составления продолжения рассказа уменьшается до 5 секунд, а при выполнении задания его очки удваиваются. За эти 10 (или 5) секунд игрок должен полностью и внятно успеть сформулировать продолжение рассказа 1-2 предложениями. Конечно же, очень часто могут возникать предельно абсурдные и тупиковые ситуации, когда будет очень непросто придумать какое-либо продолжение, в котором будет присутствовать новый персонаж с карточки. Но если все-таки игрок укладывается в свои 10 (или 5) секунд и говорит предложение **Абсурдопеду**, то тот записывает это в **истории наяву**, а игрок давший ответ оставляет карточку и ставит одну свою шляпку на данную карту, что указывает, что данный игрок получит очки за эту карту в конце игры во время подсчета очков. Если же игрок за 10 секунд не успел составить предложение или оно, по мнению **Абсурдопеда** не было в смысловом контексте рассказа, то игрок не получает очки за эту карту, убрав тем самым карточку из игры. Убранные карты еще пригодятся **Абсурдопеду** в конце игры при подсчете своих очков.

То же самое происходит, когда игрок попадает на поле «**Ночь**». Только здесь допускаются истории куда более безумные и абсурдные. Ведь это же сон! При успешно придуманном предложении **Абсурдопед** его записывает в **истории во сне**, а игрок соответственно оставляет карточку вместе с шапочкой на ней.

При попадании на ход «**Череп**» игроку придется убрать свой жетон с карты, сложенный им во время предыдущего хода, т.е. потерять очки.

При достижении игровой фигуры игрока хода «**Финиш**», игрок переносит свою игровую фигуру на ход «**Старт**» и продолжает игру. При попадании на ходы «**День**» или «**Ночь**» перед тем как составить предложение ведущий читает соответственные истории с начала, чтобы припомнить игрокам предыдущие события, а затем уже игрок, составляя предложение, продолжает историю.

*Например, если игрок попал на ход «**День**» и вытянул карточку с картинкой пожарника, значит, он должен начать рассказывать историю наяву. И он начинает так:*

« Вышел утром пожарник Коля из дому...»

Следующий игрок, попавший на ход день, вытягивает карту с картинкой мумии, ничего реального здесь нет, но он должен продолжить историю:

..... « Встретил Коля на улице мумию, но это была вовсе не мумия, а сосед Вася, своеобразно одетый....»

Игра продолжается до момента:

I вариант: когда заканчиваются все карты.

II вариант: когда у одного из игроков закончились жетоны

Подсчет очков: Подсчет очков производится по жетонам игроков, сложенных на картах. Если жетон игрока совпадает с цветом шапочки в правом нижнем углу, то очки за эту карту удваиваются. Игрок, набравший больше всех очков – **Победитель**.

P.S. Абсурдопед может быть, как отдельным участником игры, так и одним из игроков. В первом случае он просто записывает истории и следит за правилами, не участвуя в написании историй. За это ему присваиваются все ничейные карты, выбывшие из игры в обеих историях и начисляются очки за них. Может получиться так, что ведущий будет победителем в игре, хотя **Абсурдопед** и не преследует эту цель. Значит, уж больно слабое у игроков было воображение. Во втором случае **Абсурдопед** получает свои очки как обычный игрок, а очки за выбывшие карточки никому не начисляются. Для более беспристрастной и интересной игры мы рекомендуем, чтоб **Абсурдопед** играл отдельно, не являясь игроком. Игроки должны максимально проявить свою фантазию, чтобы рассказы в конце получились, по возможности **Абсурднее**. Так как у **Абсурда** не существует точных границ и мерил, то смех всех участников в конце игры, когда **Абсурдопед** прочтет оба рассказа, и будет оценкой воображения игроков. Эту игру, можно играть много раз, и каждый раз истории не будут похожи на предыдущие, ведь у нашего воображения нет границ.

Желаем вам приятной игры и много-много смеха.

История "Во сне"



История "Наяву"

