



# ВЪОБРАЖЕНИЕ

## Езикът на жестовете

„Езикът на жестовете“ е игра за деца над 8 години и възрастни. В играта могат да участват от 2 до 4 играчи или да се разделят на отбори. Целта на играчите е да изпълняват различни задания и да спечелят повече точки. Преди началото на всяка игра, те уговарят времетраенето ѝ. Оптималното време е от 60 до 90 минути.

**Комплектация:** игрално поле, 70 карти с картинки, 8 пионки (по 2 от цвят), един зар, упътване.

**Кarti:** Върху всяка карта има картинка и в ъгъла на картата са отбелязани точките, които играчът ще получи, в случай на успех.

**Игрално поле.** Полето се състои от ходове, **сини, жълти, черни и червени**, по които ще се движат пионките на играчите. Има и ходове, с отбелязани точки, по които играчите ще местят своята втора пионка, според постиженията си.

**Начало на играта.** Преди началото на играта играчите избират по 2 пионки с еднакъв цвят, различен за всеки играч и ги слагат по следния начин: първата на ход Старт, а втората - пред ходовете, с отбелязаните точки от същия цвят. Картите се слагат извън игралното поле с лицето нагоре. Играчите хвърлят зара. Играчът, на който се падне най-голямата цифра, играе пръв. Следват играчите по посока на часовниковата стрелка. Първия играч тегли една карта от тестето и, без да я погледне, хвърля зара. Той премества своята пионка с толкова хода напред, колкото показва цифрата на зара.

### При попадане на ход:



Играчът при обясняването на картинката, трябва да използва **жестове**, **но без звуци**.



Играчът при обясняването на картинката, трябва да използва **жестове**, **но само с ръце**.



Играчът при обясняването на картинката, трябва да използва **жестове и звуци**.



Играчът при обясняването на картинката сам избира начин по който той ще обяснява.



Играчът е длъжен да премести своята втора пионка назад, съответно с 1 или 2 позиции, в зависимост на каква цифра е спряла първата пионка на играча.



Играчът мести своята втора пионка напред, съответно с 1 или 2 позиции, в зависимост на каква цифра е спряла първата пионка на играча.

Заданието се счита за изпълнено, ако някой от играчите отгатне думата, в рамките на отпуснатото време. Когато това се случи, отгатналият и изпълняващият заданието получават съответни точки за тази карта и съответно местят своя втора пионка с толкова точки напред, колкото е посочено на картата. Ако заданието не е изпълнено, картата се връща в тестето и то се разбърква. Когато пионката на играча стигне ход „Финиш“, играчът я мести обратно на ход „Старт“ и продължава играта, докато не изтече уговореното време за игра.

**Край на играта.** След изтичане на уговореното време, играта спира и този играч, който е събрал най-много точки, е **победител**.