

СЛОВЕСНИ КЛОПКИ

ОБЩ ПРЕГЛЕД



Здравейте! Добре дошли в Словесни клопки! Това е игра с думи за два отбора.

Започвате, като погледнете тайната дума, която **другият отбор** трябва да познае.

ПЕРО

След това отборът ви се опитва да измисли думи, с които някой би се опитал да обясни тайната дума.

- 1 ПТИЦА
- 2 ПИСАЛКА
- 3 ШАПКА
- 4
- 5



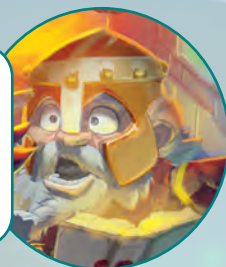
Междувременно другият отбор е видял думата, която вие трябва да познаете, и прави списък с думи капани, които разказвачът ви не може да казва. Когато двата отбора са готови, предавате книжката с тайната дума на разказвача на другия отбор.

Но запазвайте за себе си списъка си с думи капани! Той трябва да остане в тайна.

Сега всеки отбор получава шанс да познае своята дума. В тази част от играта отборите изиграват своя ход един след друг.

Един играч ще е разказвач. Той вижда тайната дума, но не знае какви са думите капани. Разказвачът на другия отбор се опитва да даде указания за думата, докато се старее да не бъде хванат с някоя от думите капани, които вашият отбор е записал.

Ох... леле. Хващам бас, че са я писали тази.
Страх ме е да кажа *това*. Уф... нека опитам...
"Преди пълнеха възглавниците с такива!"
(Надявам се не са записали *възглавница*.)

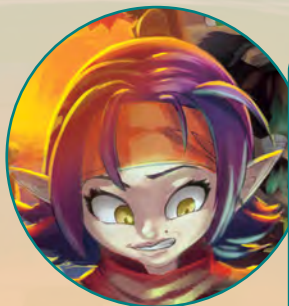


През хода на другия отбор вие трябва да следите вашия списък с думи капани. Ако разказвачът изрече някоя дума капан, ходът им спира мигновено.

Разказвачът може да дава много указания, но отборът има право само на 5 предположения.

Някой от вашия отбор трябва да брои предположенията им. И също трябва да следите часовника. Ако времето им свърши или останат без предположения, това също преустановява хода на другия отбор.

Ако познаят думата, преминават в следващата стая. Ако уцелят дума капан или останат без време или предположения, не напредват. И в двата случая вашият отбор също има ход, в който да познае дума и евентуално да навлезе по-дълбоко в подземие.



Това е всичко, което ви трябва, за да изиграете един рунд на играта.

В отделна книжка с правила са обяснени началната подредба, подробните правила и съвети за въвеждане на нови играчи. Резюме на правилата може да намерите от другата страна на тази листовка.

видео правила



cge.as/twv-bg

РЕЗЮМЕ НА ПРАВИЛАТА

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Началната подредба е изобразена на стр. 2 и стр. 3 в книжката с правила.

1. Играчите се разделят на 2 отбора и сядат един срещу друг.
2. Поставете 5 плочки със стаи на масата, като ги подредите във възходящ ред.
3. Поставете фигурките на отборите в първата стая.
4. Сложете 2 случайни проклетия с лицето надолу покрай втора и четвърта стая.
5. Изберете 1 чудовище на случаен принцип. Сложете фигурката му в последната стая.
6. Дайте по една факла на един играч от отбор. Те ще бъдат разказвачи в първи рунд.
7. Изберете дали ще играете с двете фентъзи книжки или с двете със стандартни думи.

ЕДИН РУНД

Залагане на капани

Отборите залагат думите капани едновременно.

1. Всеки отбор тегли карта с думи и я поставя в книжката. По този начин избират тайна дума, която другият отбор трябва да познае.
2. Всеки отбор прави списък с думи капани за тайната дума на другия отбор.
 - Броят на думите капани е равен на номера на стаята, в която е другият отбор.

Познаване

Отборите изиграват своя ход един след друг. Единият от отборите ще познава пръв:

- Ако единият отбор е по-назад, те познават първи.
- Ако и двата отбора са в една и съща стая, първи са тези, получили книжката със светещ символ.

Когато другият отбор познава:

1. Предайте на разказвача им книжката с тайната им дума.
2. Дайте време на разказвача да прочете и разбере думата (около 3 секунди).
3. Обърнете пясъчния часовник.
4. Разказвачът вече може да дава указания. Спрете го в следните ситуации:
 - Ако разказвачът каже дума капан или нейна производна дума.
 - Ако разказвачът даде невалидно указание. Правилата за даване на указания са на стр. 11 в книжката с правила.
 - Ако познаващите от отбора направят своето 5-то грешно предположение.
 - Ако времето им свърши.
5. Как се справиха?
 - Ако са познали думата си, фигурката на техния отбор се мести в следващата стая.
 - Ако е имало причина да ги спрете, те претърпяват неуспех. Фигурката им не напредва.

Край на рунда

Когато двата отбора изиграят своя ход да познаят думата си, рундът приключва.

- Ако и двата отбора претърпят неуспех, чудовището се придвижва с една стая по-близо до отборите.
 - Ако чудовището влезе в стая с проклятие, проклятието се избутва в съседната стая в посока към отборите. Ако тази стая има друго проклятие, второто се избутва с още една стая по посока на играчите.
- Редувайте се кой да е разказвач. Всеки рунд приключва с предаване на фактите на играчите, които ще са разказвачи в следващия рунд.

ПРОКЛЯТИЯ

Ако отборът започне рунда в стая с проклятие:

- Този отбор трябва да играе с допълнително предизвикателство, описано на картата с проклятие, през този рунд.
- В края на рунда, независимо успешно приключен или не, проклятието се изчиства.

Ако двата отбора едновременно са в стаята с проклятието, то се отнася за всички.

БИТКА С ЧУДОВИЩЕТО

Отбор, който започва рунда в същата стая с чудовището, провежда „битка с чудовището“.

Когато се биете с чудовището, имате допълнително предизвикателство, описано на картата на чудовището.

Ако само **един отбор** се бие с чудовището:

1. Другият отбор познава пръв и напредва, ако успее.
2. След това отборът, борещ се с чудовището, е на ред да познава.
 - Ако успеят, този отбор е победител.
 - Ако претърпят поражение, нищо не се случва. Чудовището не се мести. Продължавайте да играете, освен ако това не е бил осмият рунд.

Ако **двата отбора** се бият с чудовището:

1. Отборът, получил книжката със светещия символ, познава първи. Другият отбор познава втори.
2. Как се справиха всички?
 - Ако и **двата отбора** успеят, и двата отбора са победители.
 - Ако **един отбор** успее, този отбор печели.
 - Ако **ниито един отбор** не успее, нито чудовището, нито отборите се местят. Продължавайте да играете, освен ако това не е бил осмият рунд.

ОСМИ РУНД

- На листа ви има място за осем списъка с думи капани.
- Ако сте изиграли осем рунда и все още няма отбор победител, тогава чудовището печели.