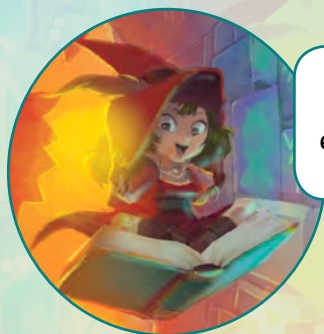


CUVINTE CAPCANĂ

REZUMAT



Salut! Bine ai venit în Cuvinte Capcană! Acesta este un joc de cuvinte pentru două echipe.

Începi cu a te uita la cuvântul secret pe care cealaltă echipă trebuie să îl ghicească.



Apoi echipa ta se gândește la cuvinte pe care cineva le-ar putea folosi pentru a da indicii despre acest cuvânt.



În același timp, cealaltă echipă se uită la cuvântul pe care trebuie să îl ghicească echipa ta și scrie o listă de cuvinte capcană care nu pot fi folosite de cel care vă oferă indicii. Când termină ambele echipe, returnați cuvântul secret celui care oferă indicii din echipa adversă.

Dar păstrați lista de cuvinte capcană! Aceasta e secretă.

Acum fiecare echipă încearcă să ghicească cuvântul. În această fază, jocul se desfășoară pe runde.

O persoană va oferi indicii. Aceasta vede cuvântul, dar nu știe care sunt cuvintele capcană.

Cel care oferă indicii din echipa adversă încearcă să evite cuvintele capcană pe care echipa ta le-a scris în secret.

Hmm ... ce greu. Sigur au notat cuvântul ăsta.
Nu l-aș folosi. Hai să încerc...
„Cu acestea se umpleau perne!”
(Sper că nu au scris perne.)

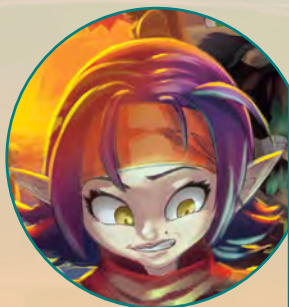


Când e tura celeilalte echipe, echipa ta verifică lista de cuvinte capcană. Dacă cel care oferă indicii a folosit un cuvânt capcană, tura se sfârșește imediat.

Jucătorul poate da multe indicii, dar echipa poate ghici doar de 5 ori.

Cineva din echipa ta ar trebui să numere numărul de încercări. Și cineva trebuie să verifice cronometrul. Tura ia sfârșit dacă se epuizează timpul sau numărul de ghiciri.

Dacă au ghicit cuvântul, avansează. Dacă tura ia sfârșit în alt mod, nu avansează. În orice caz, și echipa ta va avea o tură să ghicească un cuvânt și, posibil, să avanseze mai mult în temniță.



Și asta este tot ce trebuie să știi pentru a juca o rundă din acest joc.

În regulamentul sunt indicate: pregătirea jocului, instrucțiuni și cum explici jocul noilor jucători. Regulile sunt sumarizate pe cealaltă parte a acestei anexe.

video cu rezumatul regulilor



cge.as/twu-ro

REGULI SUMARIZATE

PREGĂTIREA JOCULUI

Pregătirea jocului este ilustrată pe paginile 2 și 3 ale regulamentului.

1. Jucătorii formează 2 echipe și se așază pe părți opuse ale mesei.
2. Așază 5 cartonașe cameră în ordine crescătoare.
3. Pune figurinele echipelor în prima cameră.
4. Alege în mod aleatoriu 2 cărți blestem și așază-le cu fața în jos lângă a doua și a patra cameră.
5. Alege 1 monstru în mod aleatoriu. Pune-i figurina în camera finală.
6. Împarte torte jucătorilor care vor oferi indicii în runda 1.
7. Alegeți dacă veți folosi cărțile fantezie sau cărțile moderne.

DEFĂȘURAREA UNEI RUNDE

Plasarea capcanelor

Echipele plasează capcane simultan.

1. Fiecare echipă trage o carte cuvânt și o pune într-o carte din carton. Astfel află cuvântul secret pe care cealaltă echipă trebuie să îl ghicească.
2. Fiecare echipă face o listă de cuvinte capcană pentru cuvântul secret al celeilalte echipe.
 - Numărul de cuvinte capcană este egal cu numărul scris pe camera celeilalte echipe.

Ghicitul

Echipele ghicesc pe rând:

- Dacă o echipă se află mai în urmă, ei ghicesc primii.
- Dacă ambele echipe se află în aceeași cameră, începe echipa care are cartea cu simbolul strălucitor.

Când ghicește cealaltă echipă:

1. Cel care oferă indicii primește cartea cu cuvântul secret.
2. I se oferă puțin timp pentru a citi și a înțelege cuvântul (cam 3 secunde).
3. Întoarceți clepsidra.
4. Acum pot fi oferite indicii. Oprțiți-l pe cel care oferă indicii în următoarele cazuri:
 - Dacă spune un cuvânt capcană sau o formă a unui cuvânt capcană.
 - Dacă oferă un indiciu neregulamentar. Regulile pentru indicii sunt descrise la pagina 11 din regulament.
 - Dacă cei care ghicesc au eșuat de cinci ori.
 - Dacă a expirat timpul.
5. Cum s-au descurcat?
 - Dacă au ghicit cuvântul, avansează în camera următoare.
 - Dacă au fost oprțiți, au dat greș. Nu avansează.

Sfârșitul rundeii

Runda ia sfârșit când fiecare echipă a avut câte o tură pentru a ghici cuvântul.

- Dacă ambele echipe au eșuat, monstrul avansează cu un spațiu mai aproape de echipe.
 - Dacă monstrul intră într-o cameră cu un blestem, blestemul este împins cu o cameră mai aproape de echipe. Dacă și acea cameră are un blestem, și acel blestem este împins cu o cameră mai aproape.
- Jucătorii oferă indicii pe rând. La sfârșitul fiecărei runde, oferiți torța jucătorului care va oferi indicii în runda următoare.

BLESTEME

Dacă o echipă începe runda într-o cameră cu un blestem:

- Acea echipă trebuie să joace runda cu o provocare în plus specificată de cartea blestem.
- La finalul rundeii, indiferent de rezultat, cartea blestem se decartează.

Dacă ambele echipe se află într-o cameră cu un blestem, acesta se aplică ambelor echipe.

LUPTA CU MONSTRUL

Dacă o echipă începe runda în aceeași cameră cu monstrul, se „luptă cu monstrul”.

Când lupti cu monstrul, ai o condiție în plus specificată de cartea monstru.

Dacă doar **o echipă** se luptă cu monstrul:

1. Cealaltă echipă ghicește prima și avansează dacă reușesc.
2. Apoi echipa care se luptă cu monstrul încearcă să ghicească.
 - Dacă reușesc, câștigă.
 - Dacă eșuează, nu se întâmplă nimic. Monstrul nu se mută. Continuați jocul, cu excepția cazului în care au trecut opt runde.

Dacă **ambele echipe** se luptă cu monstrul:

1. Începe echipa care primește cartea cu simbolul strălucitor. Apoi ghicește cealaltă echipă.
2. Care a fost rezultatul?
 - Dacă **ambele echipe** au reușit, ambele echipe câștigă.
 - Dacă **doar o echipă** a reușit, acea echipă câștigă.
 - Dacă **nici o echipă** nu a reușit, nici monstrul și nici echipele nu se mută. Continuați jocul, cu excepția cazului în care au trecut opt runde.

A OPTA RUNDĂ

- Foaia ta are spațiu pentru opt liste de cuvinte capcană.
- Dacă au trecut opt runde și nu a câștigat nici o echipă încă, învingător este monstrul.