

КОНЦЕПТTM

ЖИВОТНИ ДЕЦА



Правила

Концепт за деца (Животни) е кооперативна версия на играта Концепт, пригодена за деца от 4 години и нагоре.
Използвайте изображенията на игралната площ,
за да подсказвате на останалите играчи колкото е възможно повече животни и спечелете заедно!
Тези правила са пригодени за по-малки деца, 4 годишни и нагоре.
(Прочетете нашите съвети в края на наръчника за игра с деца над 6 години.)

Съдържание

1 игрално поле • 110 карти
16 пръстена • 1 стойка за карти
1 Кратки правила • Този Наръчник

Цел на играта

В Концепт за деца всички играят заедно.
Целта на играта е да познаете 12 животни използвайки само различните изображения от игралната площ. След като откриете 12-те животни изчислете крайния резултат и се опитайте в следващата игра да се справите още по-добре!

Подредба

- Поставете **игралното поле** в средата на масата, така че всички играчи да го виждат ясно.
- За **първите ви няколко игри** предлагаме да ползвате само картите със **син контур**. Върнете картите с **червен** контур в кутията, те няма да са ви нужни засега.
- Разбъркайте хубаво всички карти със **син** контур и **произволно изберете 12**, за да формирате колода с лице надолу, която поставяте отстрани до игралното поле. Върнете останалите карти в кутията, те няма да са ви нужни повече тази игра.
- Поставете стойката за карти пред вас.
- Поставете всички пръстени в близост до игралното поле.



Познайте животното

Бележка: В този наръчник обръщението Ви/Вие винаги се отнася за възрастен.

По време на игра **всички деца ВИ подсказват да познаете животното**, описвайки го само с изображенията от игралното поле.

Вземете горната карта от колодата (**без да я поглеждате**) и я поставете на стойката за карти, така че всички деца да я виждат. След това, **редувайки се, децата поставят пръстен на изображение от игралното поле**, давайки ви подсказки за животното.

Те могат да си помагат едни на други в избора на изображение. Можете да **правите неограничен брой предположения кое е животното**. Децата обаче могат да отговарят само с Да и Не на тези предположения.

Резултати

✓ **Ако правилно сте познали животното**, поставете картата му с лице нагоре до колодата. Тази карта ще ви носи 1 точка в края на играта.

✗ **Ако не можете да познаете и се предадете**, децата ви показват картата и след това я прибират в кутията - тя няма да ви носи точки.

Бележка: Ако децата нямат повече пръстени за подсказки и не можете да познаете животното, вие сте длъжни да се предадете.

След което теглите карта и се **опитвате да познаете следващото животно**.

Край на играта

Когато колодата от 12 карти свърши, свършва и играта.

Избройте познатите от вас карти, за да видите **резултата си**. Сравнете вашия **резултат** с приложената легенда, за да видите колко добре се справяте.



Регулиране на трудността

По долу ще намерите **три** варианта за адаптиране на играта към нуждите на вашите деца. Тези варианти може да се комбинират. Във всеки един от тези варианти играта се играе както е описано в стандартните правила, но със следните разлики:

1

Смяна на ролите

Деца поемат вашата роля. Тук просто едно дете заема вашето място. Поставете стойката за карти пред него, то тегли карта и я слага на стойката без да я гледа. Вие и другите деца трябва да му помогнете да познае животното.

2

Нива на трудност на картите

Картите имат две нива на трудност:

- Картите със **син** контур са с изображения на животни, за които децата учат в училище, от песни, приказки, стихотворения и книги.
- Картите с **червен** контур изобразяват животни, чието познаване изисква по-задълбочени знания в света на животинското царство.

При желание можете да играете само с отделните цветове карти, или да ги комбинирате заедно.

3

За 6 и повече годишни

Когато играете с група от по-големи деца правилата са малко по-различни. Вместо всички деца да подават подсказки на един човек, сега вече **едно дете дава подсказки на всички останали играчи да познаят животното.**

При подредбата на играта вземете 24 карти, вместо 12.

В началото на всеки ход играча тегли две карти, избира една от тях и връща другата в кутията. След това този играч използвайки изображенията на игралното поле дава насоки на другите играчи да познаят избраното животно. Веднага щом някой играч познае животното или пък групата се предаде, ходът свършва. След това следващия играч тегли карти и обяснява животното и т.н.

Кредити

Дизайнери: **Ален Риволе и Гаетан Божено**

Илюстратор и дизайн: **Ерик Азагури**

Разработчици: **“Белгийците със сомбреротата”**

Седрик Комон & Томас Провоост

Редактори: **Виржин Жилсон и Пиер Бертело**

Художествен директор: **Алексис Ванмербеек**

Образователен съветник: **Себастиен Дюбоа**

Екипът на Repos: **Никола Босере, Томас Вермейер, Флориан Пуле, Гийом Пийон, Седрик Шевалие, Жералдин Волдер, Никола Пастор, Настася Вандепю, Никола Кьониг, Режи Ван Кутсем, Winnie Kenis.**

Превод на английски: **Ерик Харло**

Английска редакция: **Ерик Франклин, Дани Лоу**

Благодарности

Целият екип иска да благодари на следните обществени заведения и организация, за това че отвориха врати и ни позволиха да тестваме Концепт за деца при тях: обществено училище №1 в Molenbeek - La Rose des Vents, децата от 2ри клас от училище en Couleur (Forest), детската градина към училище Decroly (Uccle), институт Albert 1er в Enghien, магазина за игри в Nim. Екипът също така иска да благодари на Лу Денис, за нейното загатване (наистина има зайче в играта!), Лидия Тудал, Агнес Брисон, Робин, Валентин и Розали Легоф за техните отзиви, също така на следните коректори: Ирма Шарватова, Дженифър Лут, Жан-Мари Муре и Стефан Киаварела.

A game from REPOS PRODUCTION
published by SOMBREROS PRODUCTION

© Sombreros Production (2018) • All rights reserved.

Rue des comédiens, 22 • 1000 Brussels • BELGIUM

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Дистрибутор за България Тейбълтоп ООД

София, бул.Цариградско шосе 131 • www.paladium-games.com

Тази игра се използва само за лично забавление.



Желаете да играете още?
Намерете ни на нашата Концепт Facebook страница!
<https://www.facebook.com/conceptthegame/>

