



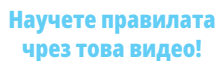
Подскажете вашата тайна дума, като използвате отнасящи се към нея изображения от игралното поле.

В отбори от двама изберете дума, заглавие или израз,
след което разположете фигурки върху изображенията на игралното поле.

Познавайте и помагайте на останалите играчи да познават колкото може повече думи, за да съберете максимален брой точки.
След изиграването на 12-тата карта, играчът с най-много точки е победител.

ПОДРЕДБА

- 1 Поставете игралното поле в средата на масата.
- 2 Размесете хубаво картите и формирайте тесте с лице надолу на указаното място на игралното поле.
- 3 Поставете плочките за точкуване близо до игралното поле.
- 4 Поставете всички фигурки в купата.
- 5 Изберете двама души, седящи един до друг, които формират първия отбор.





КАК ДА ИГРАЕМ

Играта се състои от поредица от рундове.

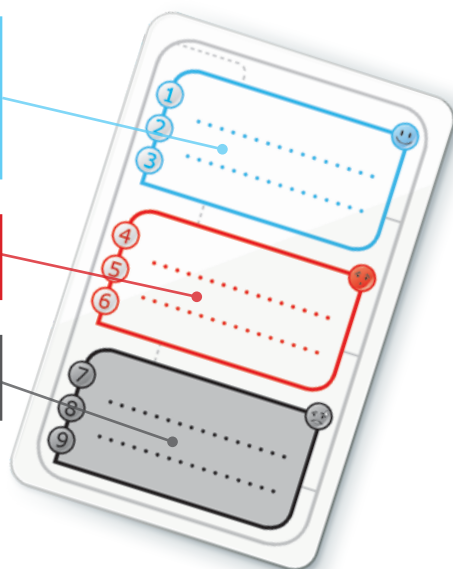
ИГРАЛНИЯТ РУНД

Първият отбор тегли карта и избира дума, заглавие или израз от изписаните на картата, а останалите играчи трябва да го/я познаят. Всяка карта има **3 нива на трудност**. Вие избирате кое от тях ще използвате:

Синьо: лесно
Идеално за първата ви игра.

Червено: по-трудно

Черно: най-трудно



Поставете фигурки върху изображенията от игралното поле, за да подскажете на другите играчи избраната от вас дума. Дискретно се консултирайте с партньора ви къде е най-удачно да се поставят фигурките.

Можете да използвате колкото искате фигурки, но редът им на поставяне е много важен!

Бележка: Помощните листа предлагат примерна интерпретация на изображенията от игралното поле. За първите няколко игри прочетете описанията им, за да се ориентирате кое какво онагледява.



Основна концепция

За да покажете на останалите играчи **естеството, същността** на думата ви, първо поставяте фигурката **?**.

Пример: Искате да подскажете думата "Пчела", което е насекомо/животно.



След това поставяте **■** кубчета (подсказки) за **повече информация относно основната концепция**.

Пример: Животното лети и е жълто и черно.



Допълнителни детайли



Чрез разполагане на фигурки **!** **!** **!** **!** и кубчета в съответния цвят, можете да **добавите допълнителни детайли** към основната концепция.

Пример: Животното лети около цветя.



Животното се свързва с храна в течна форма и жълт цвят (мед).



Докато разполагате фигурките по игралното поле, останалите играчи могат да изказват **колкото пожелаят догадки**.

Можете да отговаряте с **"ДА"**, когато някой даде верния отговор или върви в правилната посока, но **не можете да комуникирате по никакъв друг начин**.

КРАЙ НА РУНДА

Първият познал думата играч получава **2 точки**, а всеки играч от отбора, даващ подсказките – по **1 точка**.

Следващите двама играчи сформират отбор и теглят следващата карта, избират нова дума или израз и започва нов рунд.

Бележки:

- Ако играчите се затрудняват да познаят думата, можете да махнете използваните фигурки от игралното поле и да поставите нови на по-удачни изображения.
- Ако трудностите продължават, можете да поканите трети играч в отбора, за да обогатите подсказките или, в краен случай, може да смените думата. Ако въпреки това думата не може да бъде отгатната, сложете край на рунда и никой не получава точки.
- Свободно можете да сменяте съотборници по време на игра.



КРАЙ НА ИГРАТА

Играта приключва след изиграването на 12 карти.

Всички играчи сумират точките си.

Играчът с най-много точки е победител.

При равни точки, победата се поделя между съответните играчи.



По време на тестовите ни сесии видяхме, че понякога играчите не ползват точки при игра. Спокойно можете да не отчитате резултат, а просто да се забавлявате в игра на асоциации.



Бъдете креативни в подсказките си! Всяка идея, без значение колко е странна, може да сработи. Важното е някой да я разбере.

НЯКОЛКО СЪВЕТА

Редът на поставяне на фигурките е важен!



Сградата на работници, борещи се с огъня:
пожарна!

≠



Работници, борещи се с огъня в сграда:
пожарникари!

Дадено изображение може да има различен смисъл!



Медицински уред, с който се слуша сърцето:
стетоскоп!

≠



Измислен персонаж, който е и жив, и мъртъв:
зомби!

Броят на кубчетата върху дадено изображение е от значение!



Предмет за очи с един кръг:
монокъл!

≠



Предмет за очи с два кръга:
очила!

ЗАСЛУГИ

На Ален

Дизайнери: **Ален Риволе & Гаетан Божано**

Илюстрации: **Ерик Азагури**

Разработка: **Седрик Комон & Томас Провоост**

ака «Les Belges à Sombremos» и екипът на **Repos Production**

Повече информация: www.rprod.com/en/concept/credits

© REPOS PRODUCTION 2013. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens 22 • 1000 Brussels – Belgium
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.

Тази игра използва някои търговски имена и марки, независимо регистрирани или не, които са притежание на съответните собственици. Тази игра и нейното съдържание по никакъв начин не са спонсирани, поддържани, поръчани или одобрени от притежателите на съответните марки, в това число и тези със запазените права. Този продукт е предназначен само за лично забавление и употреба.

