

ЩЕ ИМА СМЯХ  
И НАДПРЕВАРА,  
ДА ЗАПОЧВАМЕ!

# ВРЕМЕТО ТИ ИЗТИЧА!

БЪДЕТЕ ГОТОВИ  
ДА МИСЛИТЕ, ГОВОРИТЕ И  
ДЕЙСТВАТЕ БЪРЗО!

**Комплектация:** Игрално поле, 112 карти, 5 секунден таймер, 6 бр. игрални фигури, лист за рисуване, маркер, указание.

Играчите избират вариант за игра – индивидуален или отборен.

## Индивидуален вариант:

**Подготовка за играта:** Избира се страна на картите и цвят поле, с които да играят, като зелените и жълтите полета съдържат по-лесни категории, а сините и червените – по-трудни. Препоръчително е за играта да има Водещ, който да чете въпросите, да обръща таймера, да записва точките и да следи за спазването правилата на играта. Водещ може да бъде и най-възрастният сред участниците. Картите с категории (94 бр.) се отделят и поставят с лице надолу на достъпно за всички играчи място, заедно с игралното поле, таймера, листа за рисуване и маркера. На всеки играч се раздават по 2 карти „*Предай нататък*“, ако има остатък се отделя. В тестето има и 6 бр. „*Карти капан*“, които се поставят в отделна купчинка с лице надолу. Всеки от участниците избира един цвят игрална фигура и я поставя на стартова позиция върху игралното поле.

**Начало на играта:** Започва най-малкият играч, като Водещият тегли най-горната карта от тестето и му прочита категорията на глас. Всяка карта започва с „*Назови 3...*“, последвано от случайна категория. Напр.: „*Назови 3 чужди езика*“. След това Водещият обръща таймера. Играчът на ход разполага с 5 секунди да даде 3 отговора – напр.: „*Английски, Немски, Испански*“. Ако играчът успее да даде 3 отговора преди всички топчета да са стигнали дъното на таймера – мести пионката си с един ход напред на полето. Ако някой от участниците или Водещият смятат някой от отговорите за некоректен – групата съвместно решава дали се зачита или не. Ако играчът успее да даде само 1 или 2 отговора преди да изтекат 5-те секунди, играта продължава със следващия участник по посока на часовниковата стрелка.

Следващият играч има 5 секунди, за да се опита да отговори на същия въпрос, но няма право да използва нито един от предишните дадени за тази карта отговори. Например, ако първият играч е казал „*Английски и Испански*“, следващият участник трябва да даде 3 различни отговора, напр.: „*Италиански, Сръбски, Португалски*“. Играта продължава по същия начин докато някой от участниците успее да назове 3 в рамките на 5 секунди и да премести пионката си с ход напред. Ако никой от тях не успее и същата категория отново се върне до първоначалния играч, той премества пионката си с ход напред на игралното поле, без да е необходимо да отговаря. След това играта продължава по същите правила по посока на часовниковата стрелка с нова карта, прочетена от Водещия на следващия играч.

## Специални ходове на игралното поле и карти:



Кarti „*Предай нататък*“ – всеки играч разполага с 2 такива карти, които може да използва по време на свой ход, непосредствено след като категорията му е прочетена, казвайки „*Предай нататък*“. Ако играч използва такава карта, то тогава играчът от негово ляво трябва да назове 3 неща от прочетената категория в рамките на 5 секунди. Ако успее – премества пионката си с ход напред, ако не успее – играчът, използвал карта „*Предай нататък*“ премества своята игрална фигура с ход напред на игралното поле. След използване на такава карта, тя се отделя от играта;



Ход „*Карта капан*“ – в купчинката „*Карта капан*“ има карти, които ще дадат предимство на участниците и такива, които ще ги ошетят, всичко зависи от късмета. При попадане на това поле, при следващия си ход играчът тегли карта от съответната купчинка и следва инструкциите, написани на нея. След това картата се връща най-отдолу в съответната купчинка и играта продължава със следващия участник;





Ход „**Дуел**“ – при попадане на това поле, при следващия си ход играчът избира произволен участник, с когото да се дуелира. Застават един срещу друг с ръце зад кръста, а таймерът се поставя на равно разстояние между двамата им. Водещият тегли най-горната карта от тестето карти с въпроси и прочита категорията. Който първи грабне и обърне таймера след прочитане на въпроса, трябва да назове 3 неща от съответната категория. Ако успее – премества пионката си с ход напред. Ако не успее, таймерът се обръща отново и е ред на другия играч да се опита да изброи 3 неща от същата категория, без да използва отговори, дадени от първия участник. Ако се справи – тогава той премества игралната си фигура с едно поле напред. Ако нито един от двамата не се справи – не местят пионките си. Играта продължава със следващия участник вляво от играчът, който е попаднал на ход „Дуел“;



Ход „**Въображение**“ – при попадане на това поле, при следващия си ход играчът трябва да използва листа за рисуване и маркера, за да изобрази един пример от категорията, която Водещият ще му прочете. В този случай таймерът не участва. Ако някой от участниците успее да отгатне изобразеното на листа и то е правилно за категорията – играчът премества игралната си фигура с един ход напред. Ако не успее – не премества пионката си. След това играта продължава със следващия играч по посока на часовниковата стрелка;



Ход „**Горещ стол**“ – при попадане на това поле, при следващия си ход или възможност за отговор играчът трябва даде 3 правилни отговора. Ако не успее – пропуска следващия си ход или възможност за отговор;

**Край на играта:** Първият играч, поставил пионката си на ход „Финал“, е победител.

#### **Отборен вариант:**

**Подготовка за играта:** Препоръчително е за играта да има Водещ, който да чете въпросите, да записва точките и да следи за спазването правилата на играта. Водещ може да бъде и най-възрастният сред участниците. Играчите се разделят на два отбора. В играта участват само картите с категории и 5-секундния таймер, играчите могат да използват листа и маркера за записване на точки. Избира се страна на картите и цвят поле, с които да играят, като зелените и жълтите полета съдържат по-лесни категории, а сините и червените – по-трудни. Участниците се разбират за продължителността на играта, напр.: 20 минути. Всеки отбор избира по един играч, който да играе първи.

**Начало на играта:** Дватама играчи застават един срещу друг с ръце зад кръста, а между тях се поставя таймерът. Водещият тегли най-горната карта от тестето и прочита категорията, от която трябва да се назоват 3 неща. Първият играч, грабнал и обърнал таймера наобратно след прочитане на въпроса, трябва да назове 3 отговора в рамките на 5 секунди. Ако успее – печели 1 точка за своя отбор. Ако не успее – таймерът се обръща за нови 5 секунди, в които вторият играч трябва да се опита да направи същото, без да използва нито един от отговорите на предишния. Ако успее – тогава той печели 1 точка за своя отбор. Ако нито един от двамата не се справи със заданието – отборите не печелят точки, картата се връща най-отдолу в тестето и играта продължава със следващите двама участници от двата отбора и нова карта, прочетена от Водещия.

**Край на играта:** Когато уговореното време изтече, играта спира. Спечелените точки на двата отбора се преброяват и отборът с най-висок резултат, е победител.

*След всяка употреба, с цел по-дълготрайно съхранение, е желателно всички рисунки и надписи върху листа за рисуване да бъдат изтрити и маркерите добре затворени. Ако маркерът не може да се изтрие добре, използвайте мокра кърпичка.*