правила

ДРЪЖ МИ ШАПКАТА

147 карти с думи

6 карти за избор на цвят

1 пясъчен часовник

17 специални карти

КАК СЕ ИГРАЕ

Играчите се разделят на отбори. Формира се тесте от карти с думи. Избира се карта с цвят, която определя думите за обяснение по време на цялата игра. На всеки ход един от играчите обяснява думи, които трябва да бъдат познати от неговите съотборници преди изтичане на времето. Ходът на всеки отбор приключва с изтеглянето на специална карта. Играта продължава в три кръга, като думите се обясняват чрез:

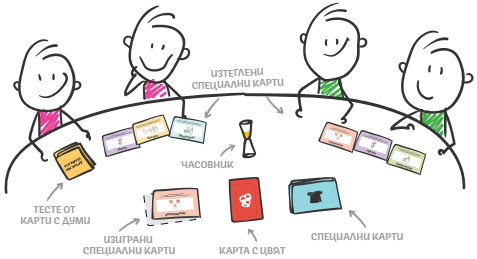
Всеки кръг приключва с познаването на всички думи. Броят се познатите думи и се записват точките. Картите с думи от всички отбори се събират, разбъркват се и се подготвят за следващия кръг. Печели отборът с най-много точки от трите кръга.

НАЧАЛНА ПОДРЕДБА

1. Разделете се на отбори от по двама или повече играчи и седнете един до друг.
2. На случаен принцип изтеглете 40 карти с думи и оформете тесте, което се поставя с лице надолу. Останалите карти върнете в кутията.
3. Изберете карта с цвят, която определя думите за обяснение и я поставете с лице нагоре. Останалите карти върнете в кутията.
4. Вдясно поставете специалните карти с лице надолу. Вляво ще се изхвърлят всички изиграни специални карти с лице нагоре.
5. Поставете пясъчния часовник в близост до специалните карти.
6. На лист хартия направете таблица за резултатите, в която ще се записват точките след всеки кръг.

	1 кръг	2 кръг	3 кръг	общо
Ягодките				
Иван и Деси				
Айляците				

Първи започва отборът с най-оригинално име. Играта се играе по часовниковата стрелка.



НА ВАШИЯ ХОД

Вземете тестето с думи и го поставете пред себе си с лице надолу. Пуснете времето, като обърнете часовника и изтеглите най-горната карта. Обяснете само думата, съответстваща на избраната карта с цвят. Ако думата бъде позната от вашите съотборници, я отделете встрани с лице нагоре и изтеглете нова карта. След изтичане на времето запазете познатите карти с думи и изтеглете специална карта за край на хода ви.

На всеки ход съотборниците се редуват в обяснението на думите.

ПЪРВИ КРЪГ - ОПИСАНИЕ

Думите се обясняват чрез използване на много думи, които не съдържат корена на думата, нейни производни или директен превод от чужд език.

Думата „защита" може да се обясни като „обратното на атака", но не може да се обясни като „подобно на защитавам".

ВТОРИ КРЪГ - ЕДНА ДУМА

Същите думи от предишния кръг се обясняват само с една дума, която не съдържа корена на думата, нейни производни или директен превод от чужд език.

Думата „защита" може да се обясни като „отбрана" или „атака", но не може да се обясни като „щит" или „дифенс".

ТРЕТИ КРЪГ - МИМИКИ

Същите думи от предишния кръг се обясняват само с мимики и звуци. Не може да посочвате директно предмети, които съдържат думата.

Думата „телефон" може да се обясни като покажете как се използва устройството, но без да го показвате директно.

КРАЙ НА ИГРАТА

Печели отборът събрал най-много точки от трите кръга. При равенство печели по-красивият отбор.

СПЕЦИАЛНИ КАРТИ

Изтеглените специални карти се поставят с лице нагоре пред отборите и са видими за останалите играчи. Съотборниците заедно решават кога и как да ги използват. На всяка карта е описан ефектът, който изпълнява.

- Когато свършат специалните карти, разбъркайте и поставете изиграните специални карти отново вдясно с лице надолу.
- Няма лимит на специалните карти, които могат да бъдат поставени пред отборите, но колкото по-често ги използвате, по-добре.

Изтеглените неизиграни специални карти се запазват между кръговете.

ВИДОВЕ

ДАЛЕКОГЛЕД (3x) - На вашия ход, преди пускане на времето, вижте най-горните 5 карти и ги пренаредете, ако решите. Може да използвате само по една карта на ход.

ЕКСТРА ВРЕМЕ (3x) - На вашия ход, след изтичане на времето, изтеглете 3 нови думи и пуснете времето отново. Всяка позната дума печелите за вас. Може да използвате само по една карта на ход.

- Не може да използвате картата на същия ход, в който бъде изтеглена.
- Докато използвате картата, сте защитени от картата „ОБЩ ХОД“.

ПРОПУСКАНЕ (3x) - На вашия ход пропуснете изтеглената дума за обяснение и изтеглете нова. Пропуснатата дума отделете встрани и след края на времето я поставете отдолу в тестето с думи. Може да използвате повече от една карта на ход.

КРАЖБА (4x) - На чужд ход познайте думата, която се обяснява в момента. Ако предположението ви е правилно, печелите думата за вас. Ако сгрешите, изхвърлете картата. Може да използвате повече от една карта на чужд ход.

Използвайте картата за познаването на фрази, които дават две точки.

ОБЩ ХОД (4x) - На чужд ход, преди пускане на времето, включете отбора си в познаването на противниковите думи. Всяка позната дума печелите за вас. Повече от един отбор може да се включи с карта „ОБЩ ХОД“ на чужд ход.

Включете отбора си на гунд ход, на който играчът обяснява добре.

Гледай видео на:
nastola.bg/shapka

ЗАПОМНЕТЕ

- Всяка позната дума се брои за 1 точка. Фразите обозначени с 2 се обясняват като другите думи, но са по-трудни и се броят за 2 точки. При обяснение на фраза може да подскажете, че трябва да бъдат познати две думи.
- Съотборниците ви могат да опитват да познаят думата, която обяснявате в момента без ограничения до точното ѝ познаване.
- Нямате право да гледате предварително или пропускате карта с дума, ако не се използва специална карта с такъв ефект.
- При нарушение на правилата или непозволено обяснение на дума, картата се отделя встрани и след края на времето се поставя отдолу в тестето с думи.
- След изтичане на времето ходът ви приключва моментално. Ако има дума, която не е позната, се поставя отдолу в тестето с думи.
- Ако играчи от различни отбори познаят дума едновременно, покажете спортсменство и я подарете на изоставащия отбор.
- На всеки кръг редът се запазва и играта продължава от следващия поред отбор.
- Преди започване на играта, изтеглете и поставете пред всеки отбор по една специална карта „ОБЩ ХОД“, ако решите.

NASTOLA

Издател: NASTOLA Games
Автор: Мирослав Гаригов
nastola.games

4-16
20-40
12+