

## DJ 08462

**Игра за деца от 7 до 99 години**

**Брой на играчите:** от 3 до 5

**Съдържание на комплекта :** 240 карти , 1 зар

**Цел на играта:** да спечелиш повече карти

**Подготовка:** Преди започването на играта играчите трябва да решат:

- Колко време да продължи играта (тогава в края на този период който има най-много карти той печели), или
- Броя на точките, които определят победителя.

Всеки играч получава по 5 карти. Останалите оформят колодата.

**Правила на играта:** Започва най-големият по възраст играч. Той ще бъде съдия на този кръг и хвърля зара. Останалите играчи трябва да изпълняват един от тези 3 варианта игри, изобразен на зара.

**Ако се падне знак „Асоциация на картите:”** Съдията обръща най-горната карта от колодата.

Играчите трябва да свържат една от картите, които имат в ръката си с обърнатата от съдията карта. Например: обърнатата от съдията карта е крава. Играчът може да свърже кравата с мляко, което кравата дава, с патица – друго селскостопанско животно и дори със селски пейзаж. Когато всички играчи изберат и поставят пред себе си дадената карта те обясняват един след друг по посока на часовниковата стрелка тяхната асоциация. Да, понякога е трудно дадена асоциация да се докаже с картата, която си избрал. Тогава решава съдията, който избира най-убедителната асоциация. Той дава обърнатата карта на победителя, който я поставя до себе си като спечелена точка. Всеки играч поставя избраната от него карта за тази асоциация най-отдолу на колодата и взима една друга карта от нея така, че пак да има в ръката си 5 карти. След това следващият играч хвърля зара и той става съдия.

**Ако се падне „Приказка”:** съдията обръща най-горната карта. Играчите избират по 2 карти от тези, които държат в ръката си, за да измислят приказка по картата, обърната от съдията. След като всички играчи са избрали своите карти и са ги поставили ред себе си те един след друг, по посока на часовниковата стрелка разказват измислената от тях приказка.

Например: съдията отваря карта „пате” от колодата. Приказката е „Правя балон от дъвка, която мирише на плодове. Когато балонът се пукне той прави „пак” все едно че пате кряка... ” Съдията преценява на кой играч приказката е най-хубава. Тогава той дава картата „пате” на победителя, който я поставя до себе си като доказателство за спечелената точка. Всички играчи поставят под колодата картите, които са обърнали за своите приказки и взимат отгоре нови карти така, че пак да имат по 5 карти в ръката си.

Следващият играч хвърля зара и той сега става съдия.

**Ако се падне „китайски портрет”:** всеки играч избира от картите, които държи тази, която най-много прилича на него и я поставя пред себе си с лицето надолу След като всеки е избрал своята карта те се събират и се разбъркват. Съдията ги взема и ги разглежда. След това той дава на всеки играч по една карта като обяснява защо той мисли, че това е картата избрана от дадения играч. Съдията печели всяка карта, която той е познал правилно, че е избрана от съответния играч. Играчите, които съдията е разпознал също печелят карта, която те взимат от дъното на колодата.

Картите, които не са разпознати от съдията се слагат най-отдолу на колодата, а играчите взимат нови карти така, че те да имат в ръката си винаги по 5 карти.

Тогава редът преминава към следващия играч, който хвърля зара и става съдия.

**Печели този**, който е събрал най-много карти.