

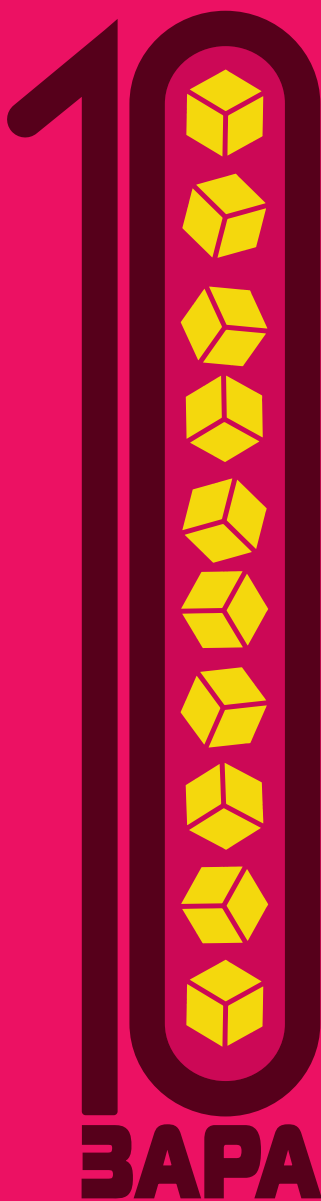
ТИЕРИ САМЕ



ИВ ИРШФЕЛД



ВИНСЕНТ ЖОАСЕН




ПРАВИЛА

И така, **КОНЦЕПЦИЯТА** е много проста, ще ти я обясня за нула време. Ако ти кажа “жълто – небе – горещо,” за какво ще се сетиш?

“Слънце”? Бинго! Вече разбираш как се играе **10 зара!**

Всеки рунд ще хвърляте по 10 зара. На тези зарове са написани думи. Целта е да се роди идея от асоциациите, които ви създават въпросните думи. И тази идея може да бъде всякаква: предмет, персонаж, място, заглавие - без ограничения! Всичко е позволено... е, почти всичко.

А най-хубавото е, че играта може да се играе по два начина: **състезателно**, като съставите два отбора, или **кооперативно**, където всички заедно се изправяте срещу интересни предизвикателства.



**ПРЕДИ ВСИЧКО НЕ ЗАБРАВЯЙТЕ:
НАЙ-ДОБРИТЕ ИДЕИ СА
ВИНАГИ НАЙ-ДОБРОТО!**

ЕДИН ПРИМЕР...

Ако съм избрал тези зарове и ти кажа, че идеята ми се състои от 2 думи, какво ще ти дойде наум?



“Дарт Вейдър”?



ДА!

Браво, точно така!



КОМПОНЕНТИТЕ са следните:

- 24 зари с отпечатани думи.
- 2 шестоъгълни пионки.
- 1 двустранно табло (за двата варианта на игра).
- 1 много практична подложка за хвърляне на зарове.
- книжката с правила, която четеш в момента.



СЪСТЕЗАТЕЛЕН ВАРИАНТ

Искаш епична, но приятелска схватка, въртяща се около идеи, едновременно поразителни и изсмукани от пръстите? Е, тогава събери поне 3-ма приятели и да започваме! Вашата мисия: устремете се към победата, като откривате все по-трудни асоциации на думи.

ПОДГОТОВКАТА ЗА ИГРА няма как да е по-лесна:

- 1 Ти и твоите приятели трябва да се разделите на два отбора с поне 2-ма играчи във всеки. В идеалния случай отборите трябва да седят един срещу друг. Чувствайте се свободни да покажете своя състезателен дух, като заемате заплашителни пози или подхвърляте закани на противниците си.
- 2 Поставете подложката за зарове в средата на масата, така че всеки да я стига лесно.
- 3 Сложете наблизко 24-те зара и таблото (със състезателната страна на горе). Всеки отбор поставя пионката си на стартовата позиция от своя край на таблото.
- 4 Намерете нещо за писане (по 1 лист хартия на отбор е напълно достатъчно).
- 5 Стартирайте приложението **10D** и поставете устройството на масата (повече информация за него на следващата страница).





ЗАБЕЛЕЖКА



Приложението **10D** е създадено, за да задава темпото на вашата игра! Предлага се безплатно в App Store на Apple и Google Play! Чудесно, нали?

Ако нямате възможност да използвате приложението, намерете друг метод за отброяване на 30 секунди.

Моментите, в които трябва да работите с приложението, са обозначени в правилата с това лого:



А сега оставете телефоните и нека да изиграем **ЕДИН РУНД** от играта!

- 1 Някой (който и да е) взима 10 произволни зара от купчината със зарове и ги хвърля в подложката. Пуф! Появяват се 10 думи. Те са плодородната почва, в която ще поникнат идеи.
- 2 **Всеки** си напъва мозъка да роди идея* от определен брой думи. Колко точно думи трябва да използвате? Ами, това зависи от малкото число, намиращо се между вашата пионка и следващата позиция от таблото. Например в началото на играта трябва да използвате две думи. Броят на заровете, които трябва да ползвате, е изобразен също като пиктограма върху следващата позиция.
- 3 Имаш идея? Страхотно! Грабни **бързо** заровете, които си набелязал и ги подреди пред себе си така, че всички да ги видят. Тъй като ти си човекът, на когото е хрумнала идеята, в този рунд ти ще бъдеш **идеаторът** (разбира се, че има такава дума; току-що я измислих).
- 4 Без пощада: в момента, в който грабнеш заровете, стартирайте таймера на приложението.
- 5 Няма време за губене: скришом запиши идеята си и обяви ясно на глас **колко думи си записал**.
- 6 Твоите съотборници имат 30 секунди да се **съвещават** и да направят **едно (ама, само едно) предположение**.

* Помнете, идеята може да бъде всичко: една или няколко думи, животни, знаменитост, заглавие... **развихрете се!**

7

Имаме ли **верен отговор**? Чудесно! Маркирайте отговора като правилен в приложението и преместете пионката си с едно поле напред. Това е всичко за този рунд!

Грешен отговор? Офф! Маркирайте грешен отговор в приложението. Сега другият отбор има 30 секунди, за да направи предположение.

Ако другият отбор **познае** идеята ти, те местят пионката си с една позиция напред. Те се придвижват дори и ако стъпват на поле, изискващо повече от току що използваните зарове. Кофти, а? Рундът приключва.

Ако дадат **грешен** отговор, натиснете съответния бутон в приложението. Време е за втори шанс!

Преди това обаче ти ще дадеш **жокер** (виж златните правила на стр. 12). Този жокер трябва да е **една** дума и то възможно най-точна, така че да насочи отбора ти на прав път.

Сега следва втори рунд с отговори, който се провежда също като първия: най-напред твоят отбор отговаря и ако пак сбърка, тогава другият отбор има право на един опит.

- 8 Ако отново нито един от отборите не познае, особено след жокера, значи идеята ти е .. хм... изпреварила времето си. Лош късмет: Ти току що даде на опонентите ви **бонус време** за следващия рунд. Те ще разполагат с 30 секунди, през които никой от твоя отбор **няма да има право** да посяга към заровете. Приложението автоматично отброява времевия бонус.



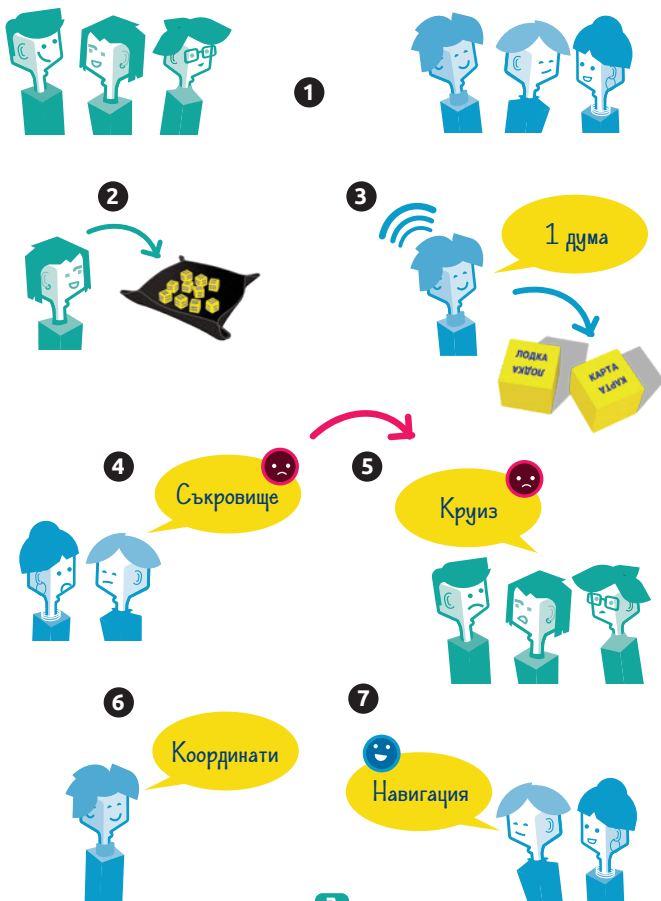
През **СЛЕДВАЩИТЕ РУНДОВЕ** всичко протича по същия начин. Въпреки това имайте предвид, че:

- ▶ Всеки рунд може да сменяте заровете, които хвърляте. Няма да заболи от малко разнообразие.
- ▶ **Не може** един и същи играч да бъде **идеатор** в два последователни рунда. Нека и другите да поиграят!
- ▶ Ако никой от отборите не познае дадена идея, приложението автоматично прилага **бонуса време**.

ПРИМЕР за един рунд - кратка история, за онагледяване:

- 1 Играта започва! От едната страна на масата: Леда, Сашо и Ели. От другата: Жоро, Мила и Оги.
- 2 Ели взима 10 зари и ги хвърля в подложката. Всеки се опитва да навърже някои от думите в обща идея.
- 3 Жоро, бърз като стрела, грабва заровете с думите **лодка** и **карта** и ги поставя на масата (с което се превръща в **идеатор**). Той записва скришом идеята си на лист и обявява, че идеята му е от една дума.
- 4 Мила и Оги, неговите съотборници, се съвещават и пробват с думата **съкровище**. За жалост бъркат.
- 5 Сега е другият отбор. Леда, Сашо и Ели обсъждат вариантите и се спират на **круиз**. Също грешно.
- 6 Сега Жоро трябва да даде жокер. Той казва думата **координати**. Това би трябвало да насочи отбора му в правилна посока.
- 7 След кратко обсъждане Мила и Оги възкликват "**навигация**". Супер! Верен отговор! Жоро потвърждава отговора, като показва написаното на листа и отборът мести пионката си с една позиция напред.

В следващия рунд Жоро **не може да бъде идеатор**.



Кога идва **КРАЯТ НА ИГРАТА?**

Правилно предположихте. Щом един отбор достигне центъра на таблото, играта завършва с победа за този отбор. Това означава, че ще трябва да намерите асоциация от 5 думи (или да откраднете идея от опонентите ви в точния момент, за да стигнете до последната позиция). Да ... тук е моментът за нецензурна лексика.

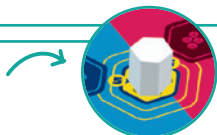


ПРИМЕР



Ако например аз взема тези зарове и кажа, че идеята ми се състои от една дума, ще познаеш ли какво имам предвид?

Ако си се сетил за Уимбълдън, наистина те поздравявам!



Искате нещо по-така, като за специалисти? Може да пробвате опционалния **СТРОГ ВАРИАНТ НА ИГРА**

При този вариант, след като идеаторът разкрие своята идея, останалите решават, в духа на разбирателството и честната игра, дали всички използвани зарове наистина са свързани с идеята или са грабнати просто ей така. Ако мнозинството реши, че има зарове, които нямат **никаква** връзка с идеята, тогава отборът на идеатора връща пионката си с една позиция назад. Ха!

КООПЕРАТИВЕН ВАРИАНТ

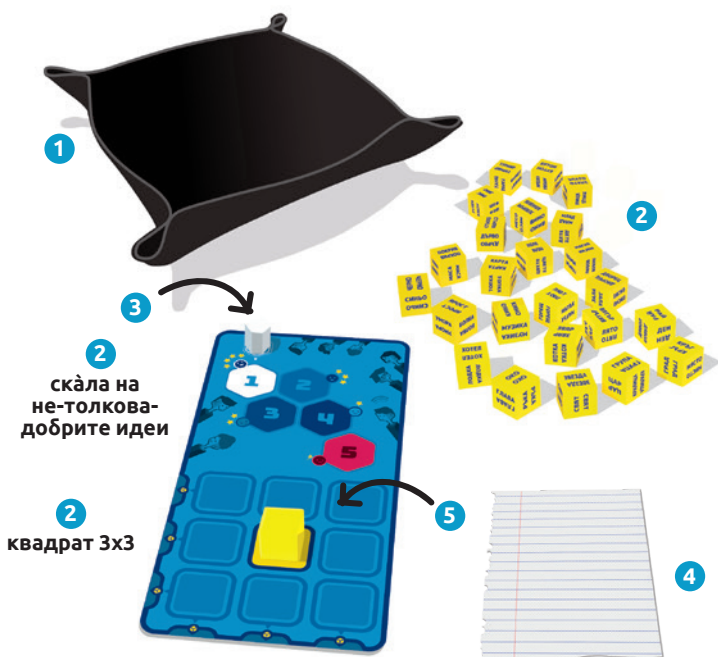
Предпочитате безгрижието на кооперативната игра пред напрегнатата надпревара с врага? Добре, за вас без дуели: ще играете всички заедно за постигането на обща цел. При този вариант са достатъчни и двама души за игра. Вашата цел: запълнете **деветте** полета на квадрата и **една** от шестте позиции по външния ръб на таблото преди да сте направили 5 грешки.

Изглежда лесно...? Ще видим, след като се пробвате!

ПОДГОТОВКАТА е супер бърза и лесна:

- 1 Поставете подложката за зарове в центъра на масата, така че всички да я стигат.

- Сложете наблизно 24-те заре и таблото (със страната с квадрата нагоре). Тази страна се състои от две зони: **квадрат 3x3** с девет места, които ще запълвате със зарове и **ска̀ла за отброяване на не-толкова-добрите идеи**, по която ще движите пионката си при грешни отговори.
- Поставете пионката си на стартовата позиция до **ска̀лата** на **не-толкова-добрите идеи**.
- Вземете нещо за писане.
- Хвърлете произволен зар и го поставете върху централната, жълта позиция от **квадрата**. Това ще е първата ви **референтна** дума.



ПЪРВИЯТ РУНД

изглежда така:

- Някой хваща 10 произволни заре и ги хвърля в подложката.
- Сега е моментът всеки да си размърда сивото вещество. Трябва да асоциирате 1 от 10-те заре с **референтната** дума в средата на квадрата.
- Имаш идея? Чудесно, значи ти си **идеаторът** (да, има такова нещо) за този рунд. Вземи заре и го сложи на едно от 4-те съседни полета до **референтната** дума (но **не** по диагонал). Скришом напиши идеята си на лист и кажи на останалите колко думи си написал.
- Другите играчи се **съвещават** и излъчват **едно (само едно) предположение**.

5 😊 Имаме ли **верен отговор**? Да! Идеята ти е потвърдена. Оставете зара там, където си е, и минете към следващия рунд.

😞 **Грешен отговор**? Да му се не види! Трябва да придвижите пионката си по **скълата** на **не-толкова-добрите идеи**. Сега дай жокер от **една дума** на останалите, за да опитат отново да познаят.



😊 **Верен отговор**? Идеята ти е потвърдена. Оставете зара върху квадрата и минете към следващия рунд.

😞 Пак ли **грешен отговор**? Е, стига де! Идеята ти не е потвърдена. Махнете зара от таблото и го върнете при останалите зарове. Рундът приключва.



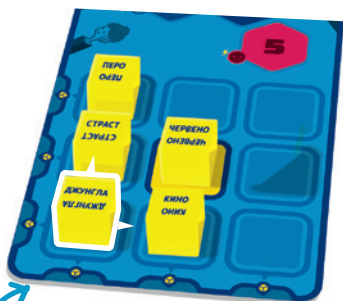
1 дума



*Стартовата референтна дума е **бог**. Жоро взема думата **слънце** и я поставя до **бог**. Той казва, че има идея от една дума? Коя смяташ, че е тя?*

През **СЛЕДВАЩИТЕ РУНДОВЕ** няма да има особени промени, но има някои важни детайли за отбелязване:

- 1 Всеки рунд ще **хвърляте по 10 зара**. Може да ползвате заровете от предишния рунд или да ги подмените частично или изцяло. Както ви се прииска!
- 2 Колкото повече зарове има върху **таблото**, толкова повече стават наличните **референтни думи**. Може да поставяте зара си до който друг зар решите и да ползвате съответната дума за **референтна**.
- 3 Ако зарът ви е поставен до няколко съседни думи, то вашата идея трябва да е свързана с всяка от тях. **Забележка:** Трябва да ползвате само думите, които са разположени ортогонално (на кръст) спрямо вашия зар, диагоналите не се броят.



3 думи



*Ели е поставила думата **джунгла** до **страст** и **кино**. Тя казва, че има идея от 3 думи. Какво мислиш, че е?*

Твърде е лесно за вас?

Добре, тогава опитайте **СУПЕР ТРУДНИЯ ВАРИАНТ!** В този вариант няма отказване, ако не сте успели да познаете отговора след един жокер. О, не, трябва да играете докрай! С всеки грешен отговор придвижвате пионката по скълата на не-толкова-добрите идеи и получавате нов жокер от идеатора. Минавате към следващия рунд само след като идеята е потвърдена. Бъдете внимателни, защото този вариант на игра е безмилостен: една недомислена идея може да ви измъкне победата от ръцете без да се усетите!

КРАЯТ НА ИГРАТА настъпва по два начина:

☹️ **Губите** веднага щом пионката ви се озове на **5-та** (и последна) позиция от **скълата на не-толкова-добрите идеи**. С други думи, може да си позволите не повече от 4 грешки!

😊 **Печелите**, когато сте изпълнили две задачи. Първо, трябва да попълните **всички 9 места** от квадрата. И второ, след като завършите квадрата, трябва да потвърдите една последна идея със зар, поставен на **едно от шестте полета по външния ръб на таблото**.



Предупреждавам ви, няма да е лесно, защото тази последна идея трябва да е свързана с 4 думи: тази, която поставяте, плюс всичките три думи, намиращи се в същата редица или колона с вашия зар.



2 думи

Мила *грабва* думата **самолет** и я поставя под колоната с думите **дете, сграда** и **екран**. Нейната идея е от две думи. Ако останалите играчи познаят идеята ѝ, ще спечелят играта!

ЗЛАТНИ ПРАВИЛА ПРИ ИГРА НА 10 ЗАРА

Е, все пак, ако буквално всичко е позволено, това няма да е голямата игра, нали?

- ▶ Твоята идея не може да съдържа думи, които са сродни на думите от заровете, които ползваш, нито пък техен превод. Не може да ползваш *звезда*, за да обясниш *съзвездие*. Не може също да ползваш думата *камък*, за да обясниш *Ролинг Стоунс*.
- ▶ За жокерите важи същото. Еднокоренни и преводи - няма начин! Виж, синонимите са добре дошли.
- ▶ От друга страна, при предположенията правилата не са толкова строги. Точните синоними се приемат за верен отговор (*отмъщение* се брой за *възмездие*); но *учител* не може да замести *професор*, тъй като двете думи не са директно взаимозаменяеми.
- ▶ Докато хората търсят идеи, не ровичкай в зарчетата в подложката. Ръцете ти със сигурност не са прозрачни.
- ▶ Няколко човека едновременно са измислили идея? Е, най-бързият, който грабне заровете, става идеатор.
- ▶ Идеаторът трябва да обяви точно броя на всички думи, които е написал. Сложни думи, написани с тире, се броят за една дума. Абrevиатурите също се броят за една дума. Предлози и съюзи също са отделни думи.
- ▶ Не може да ползваш същата идея два пъти в една игра. Прояви малко въображение!
- ▶ Идеаторът трябва да не говори и да не прави физиономии, за да не издаде без да иска информация.
- ▶ Не може да бъдеш идеатор в два рунда поред. Казах ли го вече? Да, защото е важно!
- ▶ Идеаторът записва идеята си, за да докаже своята честност на останалите, когато обяви верния отговор.

ПРЕВОД: Леда Герова

РЕДАКЦИЯ: А. Геров, К. Димитрова

Българско издание

ФАНТАСМАГОРИЯ ООД

facebook.com/fantasmagoria.bg

kingdom@fantasmagoria.bg

+359 895 61 88 10

Онлайн магазин:

www.BigBag.bg



**FANTASMAGORIA
GAMES**

10 Dice е игра на Act in Games. Всички права запазени.

© 2020 Act in Games.

Разпространява се от Blackrock Games.

Дизайнерите и екипът на Act in Games биха искали да благодарят на всички свои приятели, семейства, колеги и играчи, за ценния им принос за развитието на тази игра.

