



ВЪОБРАЖЕНИЕ

Извор на думи

„Извор на думи“ е игра за деца над 8 години и възрастни. В играта могат да участват от 2 до 4 играчи или да се разделят на отбори. Целта на играчите е да изпълняват различни задания и да спечелят повече точки.

Преди началото на всяка игра, те уговарят времетраенето ѝ. Оптималното време е от 60 до 90 минути.

Комплектация: игрално поле, 70 карти с картинки, 8 пионки (по 2 от цвят), един зар, упътване.

Кarti: Върху всяка карта има картинка и в ъгъла на картата са отбелязани точките, които играчът ще получи, в случай на успех.

Игрално поле. Полето се състои от ходове, по които ще се движат пионките на играчите. Ходовес буква, с „!“ и „черни“ и „червени“ цифри. Има и ходове, с отбелязани точки, по които играчите ще местят своята втора пионка, според постиженията си.

Начало на играта. Преди началото на играта играчите избират по 2 пионки с еднакъв цвят, различен за всеки играч и ги слагат по следния начин: първата на ход Старт, а втората - пред ходовете, с отбелязаните точки от същия цвят. Картите се слагат извън игралното поле с лицето нагоре. Играчите хвърлят зара. Играчът, на който се падне най-голямата цифра, играе пръв. Следват играчите по посока на часовниковата стрелка. Първия играч тегли една карта от тестето и, без да я погледне, хвърля зара. Той премества своята пионка с толкова хода напред, колкото показва цифрата на зара.

При попадане на ход:

- „буква“ - означава, че играчът при обясняването на картинката, не трябва да използва думи, започващи от тази буква. След това на играча се дават 15 секунди, в рамките на която играчът трябва да обясни с думи, без да назовава думата на самата картинка и без да използва жестове.

Останалите играчи трябва да следят - ако играчът използва дума, започваща от тази буква, заданието се смята за неизпълнено.

Заданието се счита за изпълнено, ако някой от играчите отгатне думата, в рамките на отпуснатото време. Когато това се случи, отгатналият и изпълняващият заданието получават съответни точки за тази карта и съответно местят своя втора пионка с толкова точки напред, колкото е посочено на картата. Ако заданието не е изпълнено, картата се връща в тестето и то се разбърква.

- „!“ - отпада задължението да не бъде използвана някоя буква при обясняването на заданието. И тук, правилата за получаване на точки са същите, каквито при попадане на ход „буква“.
- „черна цифра“ – играчът е длъжен да премести своята втора пионка назад, съответно с 1 или 2 позиции, в зависимост на каква цифра е спряла първата пионка на играча.
- „червена цифра“ – играчът мести своята втора пионка напред, съответно с 1 или 2 позиции, в зависимост на каква цифра е спряла първата пионка на играча.

Когато пионката на играча стигне ход „Финиш“, играчът я мести обратно на ход „Старт“ и продължава играта, докато не изтече уговореното време за игра.

Край на играта. След изтичане на уговореното време, играта спира и този играч, който е събрал най-много точки, е победител.