



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

(Първо прочети нас!)

ПРАВИЛА НА ИГРАТА

(за 2, 3 или 4 играчи)

„Таласъмски истории“ е семейна настолна игра. За разлика от много други игри, тя не е състезателна. За да достигнат до успешен край, играчите трябва да се научат да работят в екип и да преодоляват егоизма си. Тяхното разбирателство и съдействие е ключово, за да успеят да спечелят.

ВМЕСТО ВЪВЕДЕНИЕ

„Високо в планината, дълбоко в гората, там покрай реката, в дупка в земята не живееше никой. Това беше една много празна дупка, пълна със самотни мисли. „Хм, къде ли се дяна това таласъмче?!“ – чудеше се дупката. „Къде ли са го отвели лапичките?“, „Какво ли се е случило?“. Така си повтаряше дупката и се тревожеше за Таласъмчо, а колкото повече се тревожеше, толкова повече се пълнеше с празнота.

Да ви кажа честно, дори и аз се тревожех за това таласъмче. Търсих го в пералнята, в камерата на хладилника, на тавана и на крушата в градината. Търсих го зад дивана, под масата, покрай реката в планината и дори на морето. Таласъмчо го нямаше никъде! А това беше много голям проблем за един автор, защото, ако един автор не знае къде е неговият герой, той не може повече да пише за него и тогава вече не е никакъв автор!

Та така си стоях една вечер пред екрана на компютъра и се опитвах да напиша нещо, но пишех само едно нищо. Стоях си, тревожех се за Таласъмчо и се чувствах точно като дупката – пълен с празно...“

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Авторът на книгите за таласъмчето е отчаян. Той не знае, че не може да открие Таласъмчо, защото неговият герой е попаднал в Таласъмия – приказната страна на таласъмците. Няколко таласъмчета – Тумбалумбаланчо, Мощуручко, Страхопашка и Дудушанка, се опитват да стигнат до къщата на автора навреме, преди той да се е отчаял напълно и да се е отказал да пише други книги за таласъмчета. Те разполагат само с едно денонощие.

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРАТА

1. Сглобете игралния борд на подходящо място. Разгледайте го внимателно. Той е разделен на четири различни местности – Голямата планина, Дълбоката река, Тъмната пещера и Омагьосаната гора. В долната му част се намира дупката на Таласъмчо и полето „СТАРТ“, а в горната част – къщата на автора и полето „ФИНАЛ“. Целта на играчите е ВСИЧКИ таласъмчета да се придвижат от дупката на Таласъмчо до къщата на автора, преди времето да е изтекло. Ако дори едно от таласъмчетата не е стигнало навреме, всички губят играта. За целта играчите трябва да преминат през лабиринт от свързани полета.

Игрални полета:



Обикновено поле – Не се случва нищо специално.



Зелено поле – Ако придвижването на фигурката завърши върху зелено поле, то играчът продължава напред още толкова полета, колкото е посочено. Ако върху зеленото поле има нарисувано зарче, играчът хвърля един зар и продължава напред – толкова полета, колкото покаже зарът.



Червено поле – Ако придвижването на фигурката завърши върху червено поле, то играчът се връща назад толкова полета, колкото е посочено. Ако върху червеното поле има нарисувано зарче, играчът хвърля един зар и се връща назад толкова полета, колкото покаже зарът.



Поле със зелена стрелка (кратък път) – Ако придвижването на таласъмчето завърши върху такова поле, то фигурата му директно преминава по краткия път (проход, пътека, стълби и т.н.) и излиза на полето в другия край.



Поле с червена стрелка (пропадане) – Ако придвижването завърши върху такова поле, то фигурата директно пропада (през пропаст, дупка, пързалка и т.н.) и излиза на полето в другия край.



Кръстопът – Когато пътят се разклонява, играчът сам решава по кой път да продължи. Ако ходът му завърши върху полето кръстопът, то играчът може да реши накъде да продължи при следващото хвърляне на заровете.



Финално поле – Когато придвижването на таласъмчето завърши върху това поле, то играта за него приключва. Фигурката се премества в къщата на автора, а останалите играчи печелят един допълнителен ход (монетата, за която ще стане дума малко по-късно, се връща един кръг назад).

ВНИМАНИЕ: Играчите достигат до финалното поле само с точен зар. Например: Ако до полето с надпис ФИНАЛ остават 3 полета, то при хвърляне на 4, 5 или 6 фигурката не се придвижва.



Случка – Ако придвижването на таласъмчето завърши върху такова поле, то играчът изтегля най-долната карта от „Таласъмски случки“ за местността, в която се намира в момента (Голямата планина, Дълбоката река, Тъмната пещера или Омагьосаната гора), и изпълнява указанията, написани на картата. (Виж по-долу.)

2. Отворете кутията с „Таласъмски случки“ и извадете картите отвътре. Разделете ги на четири купчинки за всяка от местностите. Зелените карти са за случките от „Голямата планина“, сините карти за „Дълбоката река“, жълтите за „Тъмната пещера“ и лилавите за „Омагьосаната гора“. Ще ви останат четири „таласъмски карти“ и една специална карта, която се използва само при вариант на играта с един играч.

ВНИМАНИЕ: Картите със „случки“ се използват само веднъж в рамките на една игра. Тези, които вече са изиграни, винаги се оставят настрана и не могат да участват повече в това изиграване.

3. Разтворете торбичката и извадете съдържанието ѝ. Вътре ще откриете четири фигурки, четири зарчета с различни цветове и една монета. Време е всеки да избере с кое таласъмче ще играе. (Ако играчите не могат да се разберат помежду си, то пръв избира най-младият играч, последван от по-възрастните.) Всеки от играчите взема фигурката си, зара със същия цвят и „таласъмската карта“, на която има информация за специалните умения на неговото таласъмче. Играчите поставят своята карта пред себе си, за да им напомня, че имат допълнителни възможности по време на играта. Всички фигурки се поставят в дупката на Таласъмчо.

4. Отворете кутийката с „Таласъмски предмети“ и извадете картичките отвътре. Открийте следните пет: въже, гребен, ръждива монета, ключ и парче сух хляб. Това са началните предмети, с които започвате приключението. Решете помежду си кое таласъмче кои от тези предмети ще вземе. Можете да ги разпределите както намерите за добре – не е нужно да са по равно. Всеки играч поставя неговите предмети пред себе си. Всички останали картички оставете настрана. (Ако не можете да постигнете съгласие помежду си, всеки от играчите тегли една от тези пет карти, а останалите се връщат в общата купчина.)

ВНИМАНИЕ: Всички предмети в играта се използват еднократно! Ако използвате даден предмет, картата му се поставя встрани, заедно с другите използвани предмети.



5. Вземете дъното на голямата кутия и го поставете обърнато нагоре. На него са изобразени 24 кръгчета, които символизират 24-те часа в едно денонощие. Поставете монетата в първото кръгче, обърната със слънцето нагоре. Тя ще ви служи за отчитане на времето в играта. С всеки следващ ход монетата ще се придвижва с едно кръгче напред. Когато монетата премине от 12 на 13, тя се обръща с луната нагоре, за да символизира настъпването на вечерта. Ако монетата достигне до кръгчето с цифрата 24, играчите изиграват своя последен ход. Ако след него не всички са достигнали до финала, играта приключва неуспешно.

ХОДОВЕ В ИГРАТА

1. В началото на всеки ход монетата се придвижва с едно кръгче напред (при първия ход тя не се мести, тъй като вече е поставена на цифрата 1).
2. След това всички играчи **ЕДНОВРЕМЕННО** хвърлят зарчетата си, без да бързат да местят.
3. След като огледат внимателно ситуацията, в която се намират, играчите могат да се съгласят да разменят помежду си числата, които са им се паднали. За да се случи размяната, е задължително и двамата играчи да са съгласни.

ПРИМЕР: Петър хвърля 5, а Надежда хвърля 3. Петър вижда, че ако премести таласъмчето си с 5 полета напред, той ще попадне на червена стрелка и пропадане, което го връща назад, и затова предлага на Надежда да разменят цифрите на зарчетата си. Надежда е съгласна. Петър обръща зарчето си на 3, а Надежда обръща зарчето си на 5. И двамата преместват таласъмчетата си на безопасни полета.

4. Играчите преместват фигурките си с толкова полета, колкото показват заровете (след размяната).
5. Ако играчите са попаднали на специално поле, изпълняват съответното действие.
6. Играчите могат да използват предмет или друга карта по време на хода си, за да местят допълнително или пък да променят ситуацията в съответствие с написаното на картата.
7. Ходът приключва и започва следващият.

ДОПЪЛНИТЕ ПРАВИЛА И ПОЯСНЕНИЯ

1. Играчите имат право да си предават предмети един на друг, ако техните таласъмчета се озоват на едно и също или на съседни полета.
2. При местенето не е нужно да се спазва определена последователност. Ако играчите смятат, че може да бъде по-изгодно някое таласъмче да се премести преди друго, са свободни да местят в какъвто ред решат.
3. Ако всички „случки“ от дадена местност вече са изиграни, при попадане върху жълто поле не се случва нищо.

КРАЙ НА ИГРАТА

УСПЕШЕН КРАЙ

Играта приключва с успех, ако всички таласъмчета успеят да стигнат до къщата на автора, преди времето да е изтекло. (Забележка: Когато монетата се придвижи на кръгчето с цифрата 24, играчите все още имат един последен ход.)

ВНИМАНИЕ: Таласъмчетата достигат до финалното поле само с точен зар. Например: Ако до полето с надпис ФИНАЛ остават 3 полета, то при хвърляне на 4, 5 или 6 фигурката не се придвижва.

НЕУСПЕШЕН КРАЙ

Играта приключва с неуспех, ако времето изтече (няма повече кръгчета, където монетата да се придвижи), преди всички таласъмчета да са достигнали до къщата на автора. Дори и само едно таласъмче да не е достигнало, играта приключва с неуспех за всички играчи.

ПРАВИЛА ЗА 1 ИГРАЧ

„Таласъмски истории“ може да бъде играна и самостоятелно, макар че с повече играчи е по-забавна. Правилата на играта са почти същите като тези за няколко играча, така че ако не сте ги прочели, направете го сега и после се върнете отново тук.

РАЗЛИКИ В ПРАВИЛАТА ПРИ САМОСТОЯТЕЛНА ИГРА:

1. Намерете своята „специална карта“ за сам играч и я сложете пред себе си. С нейна помощ ще имате право да промените числото на зара 2 пъти в играта. Използвайте го разумно.
2. Преди да започнете получавате всички пет начални предмета - въже, гребен, ръждива монета, ключ и парче сух хляб.
3. Няколко от „таласъмските случки“ и предмети имат по-различни указания, ако играете самостоятелно. Ако попаднете на такива, те ще бъдат описани.



ПРАВИЛА ЗА ВИСОКА ТРУДНОСТ (за 2, 3 или 4 играчи)

Ако вече няколко пъти успешно сте изиграли „Таласъмски истории“ и искате да пробвате на по-висока трудност, тогава в сила влиза специално правило:

Имате право да разменяте стойностите на заровете си само 3 пъти в играта. Успех!

ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Не забравяйте, че целта на една игра не е да спечелиш, а да се забавляваш. Ако не сте сигурни дали съвсем точно сте разбрали някое правило, не се тревожете. Играйте както смятате, че е правилно. Бъдете заедно, фантазирайте, обичайте, играйте, променяйте и се забавлявайте!

*С обич,
Никола Райков*

ТЪРСЕТЕ КНИГИТЕ-ИГРИ НА НИКОЛА РАЙКОВ НА САЙТА PRIKAZKA-IGRA.COM

Кое обичат децата повече – играта или приказките? В тази първа по рода си детска книга играта и приказката си подават лапички и отиват заедно на едно голямо приключение. Развийте фантазията на своето дете с близо 100-те начина да прочетете тази приказка-игра. Помогнете му, с 20 възможни края, да разбере как неговите избори променят неговата реалност!

А реалността лесно може да бъде приказка в този уникален експеримент на Никола Райков. Това е неговият дебют с детска приказка-игра, написана за неговия син. Преиздадена девет пъти до момента, носител на седем награди и номинации! Това, изцяло обновено издание, е с два пъти повече страници, двойно повече илюстрации и лесно четим едър шрифт!

Когато есенните дъждове наводняват дупката му, Таласъмчо тръгва да подири нов дом в едно още по-голямо приключение, което разчупва границите на фантазията! През горещи пустини, джунглести джунгли, морета от мляко, и разбира се, острови на съкровища! От ледения полюс, та до къщичката на автора! По суша, въздух и вода, та чак в Страната на Сънищата, където нищо не е такова, каквото изглежда. Очакват Ви двойно повече приключения и тридесет края, които можете да достигнете!

Книгата е носител на най-престижната наградата за детска литература в България - “Константин Константинов”!

В домовете ни живеят малки добросъци – скрити във фотьойлите, под килимите или пък в електрическите крушки. Там, зад диваните, сред детските играчки и под спалнята, техният свят е напълно различен от този на странните Големи Човеци. Тази книга е за тях!

Но това не е обикновена книга, а приказка. Приказка-игра! В нея ти ще решаващ какво да се случи, ще пишеш буквички, ще избираш какво да направят героите и всеки път приключението ще е различно! Започваме ли?

Приказката-игра “Добросъците” е носител на наградата “Бисерче вълшебно” в категория “Иноватори”, с 648 детски гласа от цяла България!



НЕ ПРОПУСКАЙТЕ ПЪРВАТА ПО РОДА СИ ПРИКАЗКА-ИГРА!



- Голяма карта (67 см x 43 см) с 10 начални локации и 10 скрити места, които могат да бъдат открити и посетени. В зависимост от изборите на децата в приключението, те записват и променят числата върху картата с изтриваем маркер.
- 29 игрови картички с “вълшебни предмети”, които децата откриват и използват в историята. Те идват в собствена луксозна кутийка за съхранение и игра.
- Луксозно пълноцветно издание с твърди корици, шита подвързия и голям формат. 100 страници с приключения от майстора на детското слово Никола Райков, с прекрасните илюстрации на Мая Бочева.
- Красивата игрова кутия е мястото, където се прибират всички компоненти на тази приказка-игра от ново поколение!

НАУЧЕТЕ ПОВЕЧЕ НА PRIKAZKA-IGRA.COM

(C) Всички права запазени - GameBoxes Ltd.

Някои изображения са собственост на Биг Мусташ Геймс ООД и са използвани с тяхно разрешение. Всички останали илюстрация, графични елементи, дизайни и текст са интелектуална собственост на Никола Райков или на GameBoxes Ltd. (C) 2018
www.prikazka-igra.com