

# СЛОВЕСНИ КЛОПКИ

Преди да прочетете правилата в тази книжка, вижте **Общия преглед**, който ще откриете на допълнителната листовка. Тя съдържа обяснение как протича един рунд. Правилата са прости и някои хора предпочитат да разучат играта само с прочитането на секция **Резюме на правилата** на гърба на същата листовка.

Тази книжка съдържа подробните правила на играта и някои полезни съвети при въвеждане на нови играчи.

- **Подготовка за игра** на стр. 2 – 4.
- Пълни правила на стр. 5 – 9.
- **Правила за указанията** на стр. 10 и 11.
- Преглед на някои проклетия – на задната корица.

Видео правила



[cge.as/twv-bg](https://cge.as/twv-bg)

## КОМПОНЕНТИ



7 плочки със стаи



5 чудовища



2 фигурки на отборите



4 картонени книжки



10 карти с проклетия



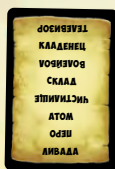
10 карти с чудовища



3 пластмасови  
основи



2 флаки



50 карти с думи



пясъчен часовник



2 молива



Блокче с листове за  
думите капани

# ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Словесни клопки е отборна игра. Разделете се на **два отбора**, седящи един срещу друг. Всеки отбор трябва да се състои от поне двама играчи. Ако сте нечетен брой, единият отбор ще бъде с един човек повече, като това е съвсем допустимо.

Закрепете фигурките на отборите на две от основите и ги сложете в стая с номер 3. Фигурката на вашия отбор е тази по-близо до вас.

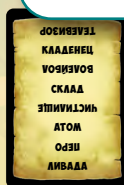
Поставете 5 плочки със стаи във възходящ ред. Единият отбор ги вижда подредени от ляво на дясно, другият – от дясно на ляво. Препоръчваме да започнете със стаи 3, 4, 5, 6 и 7, както е показано.

Чудите се къде е стая 3? На гърба на стая 10.

Вземете факлата, която съответства на фигурката на вашия отбор и я оставете пред играча, който пръв ще бъде разказвач. Ако за вас няма значение кой ще започне, двата отбора може да дадат факлите на играчите, седящи в единия край, както е показано.

Размесете картите с проклетия и изберете 2 на случаен принцип. За разлика от чудовищата, проклетията се поставят с лицето надолу и остават неизвестни. Сложете една от картите до втората стая, а другата – до стаята преди тази с чудовището.

Книжките и картите с думи са обяснени на следващата страница!





Има две тестета с чудовища. Препоръчваме да играете с тестето без звездички. (Картите със звездички са за играчите, които предпочитат по-зли чудовища.) Размесете тестето и изберете една карта с чудовище на случаен принцип.

Намерете фигурката, съответстваща на избраното чудовище. Закрепете я на пластмасова основа и я сложете в последната стая – тази с най-големия номер.

Сгънете листа, за да прикриете вашите думи капани от другия отбор.

## ВАРИАНТИ

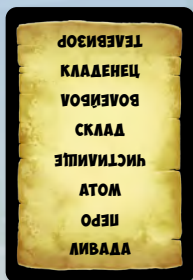
Щом веднъж разучите играта, може да експериментирате с повече проклетия и различни стаи. Например може да пробвате стаи 2, 4, 6, 8 и 10 и да сложите проклетия в първите четири стаи. Играта лесно се персонализира.

Всеки отбор се нуждае от лист за думите капани. Също така ви трябва молив, с който да ги записвате.

# ИЗБОР НА ВИДОВЕ ДУМИ

Поставете тестето с думите на масата. Може да размесите картите, но опитайте да не четете думите – не бихте искали да развалите изненадата.

В *Словесни клопки* има два набора от думи. Думи и от двата вида може да намерите от всяка страна на картите. Определяте с кои думи ще играете, като изберете чифт книжки:



карта с думи



фентъзи



стандартни

А кои книжки да използвате? Няма никакво значение. И в двата набора има много „нормални“ думи. Сред фентъзи думите има такива, които изглеждат нормални само във фентъзи свят. В другия списък пък има такива, които не се вписват в средновековен фентъзи свят.

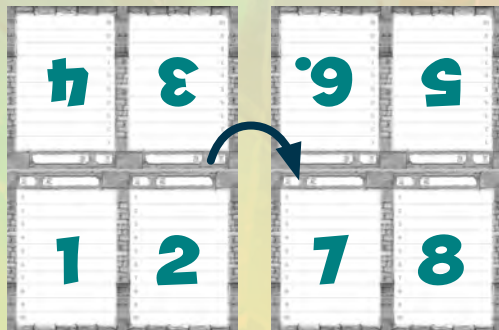
Двата отбора трябва да имат еднакви книжки. Няма да използвате другия чифт тази игра.

## СПИСЪК С КАПАНИ

Играта протича в няколко рунда. В първата част на всеки рунд двата отбора съставят списък с думи капани. За целта използвайте блокчето с листове включено в играта. Всеки отбор се нуждае от един лист за цялата игра.

След 4 рунда обърнете листа и продължете да пишете от другата страна.

Играта продължава не повече от 8 рунда.



номер на стаята  
на противниците

тайна дума



# КАК ПРОТИЧА ЕДИН РУНД

Всеки рунд се състои от две части:

- Първо двата отбора едновременно съставят списъци с думи, с които залагат капани на другия отбор.
- След това всеки отбор изиграва хода си, опитвайки се да познае своята тайна дума, като междувременно избягва капаните, заложили от противниковия отбор.

**За кратко обобщение на играта, вижте Общ преглед на допълнителната листовка.**

## ЗАЛАГАНЕ НА КАПАНИ

Всеки отбор тегли карта с думи от тестето. Другият отбор може би е видял думите от горната страна на картата, затова я обърнете, като я слагате в книжката. След като затворите книжката, тя магически избира една от осемте думи от тази страна на картата. **Това е тайната дума, която другият отбор трябва да се опита да познае.**

Вижете тайната дума и се опитайте да измислите думи, които разказват на опонентите вероятно би казал. Имайте предвид, че знаете кой е разказващ им, така че може да се възползвате от това, което знаете за приятелите си, за да залагате по-коварни капани.

Има правила за това какви думи може да се залагат като капани. На практика трябва да записвате капани, свързани с дадената тайна дума, а не думи като „е“ или „то“, които може да се отнасят за всяка дума. **Пълните правила за валидни капани са на стр. 10.**

Отборът ви записва думите капани на лист. **Предавайте листа помежду си.** Дайте шанс на всеки да предложи капани, които да запише.

**Броят на думите капани в списъка ви трябва да е равен на обозначения номер на стаята, в която са опонентите ви.** Например, ако другият отбор е в стая 3, ще запишете 3 капана. След като всички дадат предложенията си, може да се окажете с повече думи отколкото ви трябва, тогава се налага отборът ви да реши кои от тях да зачеркнете от списъка.

**Думите капани трябва да са избрани отборно, а не само от един човек.** Уведомете другия отбор, когато приключите със съставянето на списъка.

## КОЙ Е ПРЪВ?

Щом двата отбора са съставили списъка си с капани, е време да предадете книжките си на другия отбор и да дадете указания. В тази част отборите играят един след друг. **Ако единият от отборите е изоставащ, този отбор дава указания пръв.**

В началото на играта няма изоставащ отбор, така че погледнете своята книжка. Книжките са идентични, с изключение на гърба, където едната има светец символ. **Ако няма изоставащ отбор, книжката със светецния символ се предава първа.** Отборът, получил тази книжка, ще дава указания пръв.



*Тези книжки се предават първи*



## ДАВАНЕ НА УКАЗАНИЯ

Да речем, че сте разказвачът на вашия отбор и току-що сте получили книжката от противниковия отбор. Вземете я и вижте тайната си дума.

**Другият отбор ще ви даде няколко секунди, за да прочетете думата. След това ще обърнат пясъчния часовник.**

Трябва да дадете на съотборниците си указания, които да им помогнат да познаят тайната дума. Има някои ограничения за указанията. Едно очевидно ограничение е, че не може да споменавате тайната дума, нито която и да е нейна сродна дума.

**Пълните правила за даване на указания са на стр. 11.** Когато обяснявате играта на нови играчи, оставете ги първо да разиграят няколко рунда преди да преминете към всички правила за даване на указания.

Когато давате указания, **не трябва да изричате думите капани**, които другият отбор е записал. Това ще е трудно, защото **вие не знаете какви думи са заложени като капани.**

**Може да давате колкото указания желаете.**

**Пример:**

Да кажем, че трябва да обясните на съотборниците си думата МАСЛО. Другият отбор най-вероятно е записал мляко, но може да се измъкнете като кажете:

- „Направено е от сок на крава.“

Разбира се, може просто да кажете, че е мазно, но вероятно мазно е капан. Ами „филия“? Опонентите са избрали само три капана, така че може би филия е безопасна дума.

- „Филията ми винаги пада с тази част надолу.“

Това е добро указание. Отборът ви най-вероятно ще каже МАСЛО. Това или другият отбор ще ви спре, защото са заложили филия като капан.

## ПОЗНАВАНЕ

Докато давате указания, съотборниците ви се опитват да познаят тайната дума, като изказват предположенията си на глас. Всеки от отбора ви (освен разказвача) може да познава, и не е необходимо играчите да се редуват. Въпреки това трябва да внимавате, защото **имате право само на 5 предположения.**

Познаващите не може да задават въпроси на разказвача. Не им е позволено да обсъждат предположенията си. Има хора, които се опитват да поискат разрешение преди да предположат. („Аз мисля, че знам думата...“) Това е позволено, но не е препоръчително. Най-добре е просто да кажете това, което мислите.

**Ако отборът ви познае тайната дума, фигурката ви продължава към следващата стая.**



## НЕУСПЕХ

Разбира се, не винаги ви върви. Отборът ви претърпява неуспех в следните случаи:

- Разказвачът каже дума капан или нейна производна дума.
- Разказвачът даде невалидно указание.
- Отборът ви направи 5 неправилни предположения.
- Времето ви свърши.

Ако която и да е от изброените възможности се случи, приключвате с даването на предположения и отборът ви не се придвижва в следващата стая този рунд.

## ХОД НА ДРУГИЯ ОТБОР

След като ходът на първия отбор приключи, независимо от изхода, **другият отбор е на ред да познава своята дума**. През хода на опонентите, отборът ви има няколко задачи:

1. Да обърнете часовника, щом разказвачът им прочете и разбере тайната дума.
2. Да ги прекъснете, ако разказвачът каже дума капан под каквато и да било форма.
3. Да ги прекъснете, ако разказвачът даде невалидно указание.
4. Да броите предположенията им и да ги прекъснете, ако станат 5.
5. Да следите пясъчния часовник. Прекъснете ги, ако времето им изтече.

Помнете: Капаните важат само за разказвача. **Познаващите може да казват думи капани.**

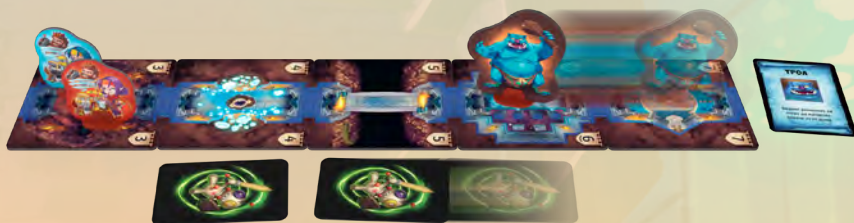
## КРАЙ НА РУНДА

### АКО И ДВАТА ОТБОРА СА ПРЕТЪРПЕЛИ НЕУСПЕХ

Ако няма отбор, който да е напреднал този рунд, преместете чудовището с една стая по-близо до фигурките на отборите. (Ако един или и двата отбора се придвижват напред, чудовището не се мести.)

Ако чудовището попадне в стая с проклетие, преместете проклятието с една стая по-близо до играчите. Ако това проклетие попадне в стая, където има друго проклетие, тогава преместете и второто по-близо до играчите.

Пример:



Ако и двата отбора не познаят тайната си дума в първи рунд, чудовището се приближава. Понеже попада в стая с проклетие, проклятието също се приближава към играчите.

## СМЯНА НА РАЗКАЗВАЧА

В края на рунда разказвачът предава факлата на играча до себе си. **Всеки трябва да получи шанс да бъде разказвач поне веднъж.** (Но ако някой наистина не желае да дава указания, може да предадете факлата към следващия съотборник.)

# СЛЕДВАЩИ РУНДОВЕ

Напредвайки в дълбините на подземие, помнете следните правила:

- **Броят на думите капани, които записвате, е равен на номерът, обозначен върху стаята, в която е другият отбор.** Ако опонентите са в стая 4, записвате 4 думи капани. А ако вие все още сте в стая 3, другият отбор записва само 3 думи капани.
- След като двата отбора запишат капани, **отборът, който е по-назад познава пръв.**
- **Ако и двата отбора са в една и съща стая, отборът, получил книжката със светещия символ, е пръв.** Отбележете, че книжките се разменят всеки рунд, така че дори и отборите ви да са в една стая, ще се редувате кой да познава първи.

Продължавайте да играете, докато единият отбор (или и двата) започне рунда в стаята с чудовището. Помнете, ако няма отбор, който е напреднал, чудовището само ще тръгне към вас.

## ПРАВИЛА ЗА УКАЗАНИЯТА

Някои групи са по-боязливи и се сблъскват с проблеми при даването на указания. Ако групата ви се напруга с това, сте свободни да игнорирате ограниченията при даване на указания, описани на стр. 11, докато всички опознаят играта.

Но имайте предвид, че има хора, които схващат доста бързо и дори намират начини да дават указания, които са невъзможни за улавяне в капан. Преди нещата да излязат от контрол, въведете правилата за валидни указания от стр. 11.

## РЕГУЛИРАЙТЕ ВРЕМЕТО ЗА ИГРА

Официалното правило е, че разказвачът има известно време (около 3 секунди) да прочете и разбере тайната дума, преди да обърнете часовника. Това, разбира се, не е задължително. При необходимост това правило подлежи на промяна:

Ако се нуждаете от повече напрежение, може да обърнете часовника в момента, в който разказвачът пипне книжката.

От друга страна, има играчи, на които редовно им изтича времето, затова може да се разберете да не обръщате часовника, докато разказвачът не даде първото си указание.

## ПРОКЛЯТИЯ!

В по-нататъшни рундове може да се озовете в стая с проклятие – било то, защото сте се преместили или защото чудовището е избутало проклятие във вашата стая. И в двата случая обърнете картата, за да разкриете проклятието.

**Проклятието важи само в първия рунд, изигран в стаята.** То добавя допълнителни правила, правещи рунда по-предизвикателен за всички, намиращи се в стаята. Ако и двата отбора започват рунда в тази стая, проклятието важи за всички. Ако единият отбор е по-назад, то важи само за отбора, който е в прокълнатата стая.

В края на рунда изчистете проклятието, независимо от успешността на играчите в стаята. Картите с проклятия правят играта по-интересна и предизвикателна за отбора в дадената стая. Ако желаете, **може да игнорирате проклятията през първата игра.** Ако играчите имат затруднения с даването на указания, приберете проклятията обратно в кутията. Върнете се към тях, когато групата ви е придобила малко повече опит.



# БИТКА С ЧУДОВИЩЕТО

Има два начина да се озовете в една и съща стая с чудовището:

- Преминавате в стаята с чудовището след успешен ход.
- Чудовището влиза в стаята, в която се намирате.

Когато отборът ви започва рунд в една стая с чудовището, имате шанс да спечелите играта. Чудовището добавя специално правило, което се отнася за отбора ви този рунд. Ако и двата отбора са в стаята с чудовището, правилото се отнася за всички.

Има няколко възможни изхода в тази ситуация. Първо, нека да речем, че вашият отбор се бие с чудовището, а опонентите ви са по-назад. В този случай другият отбор познава пръв. (Това е стандартно – отборът, който е по-назад, винаги е пръв.) След това вашият отбор се бие с чудовището:

- Ако познаете тайната си дума, дори и със специалното правило на чудовището, печелите играта.
- Ако не успеете да познаете своята дума, играта продължава. Чудовището не се мести повече, дори ако другият отбор също не успее да познае своята дума. Вашият отбор остава в стаята, за да се бие с чудовището отново.

А сега нека да предположим, че и двата отбора са в стаята с чудовището. Отборът, получил книжката със светещ символ, е пръв. Без значение какъв е резултатът от техния ход, другият отбор също получава шанс да пребори чудовището.

- Ако и двата отбора познаят своята дума, всички печелят.
- Ако само единият отбор познае, този отбор печели.
- Ако нито един отбор не успее, изиграйте още един рунд.

## ВАРИАНТ ПРИ РАВЕНСТВО

Ако предпочитате да излъчите само един победител, използвайте следното правило: **Ако и двата отбора се бият с чудовището, победител е този, който го победи за по-малко време.**

Обърнете пясъчния часовник на страни, когато първият отбор победи чудовището. Пясъкът, събрал се в долната половина, е времето, което те са използвали. Когато вторият отбор познава, часовникът се завърта така, че тази част да бъде отгоре. Вторият отбор има точно толкова пясък, колкото е използвал първият отбор. Ако успеят да познаят думата преди времето да изтече, вторият отбор побеждава. Иначе, победител е първият отбор.

## ЛИМИТ ОТ ОСЕМ РУНДА

Имате не повече от 8 рунда, за да преминете през подземие и да победите чудовището. Листът ви за думи капани има 8 секции, така че, ако пишете на последната, това е последният рунд на играта. (Листът за думи капани е обяснен на стр. 4.)

Ако нито един от отборите не победи чудовището до края на осми рунд, чудовището печели. Но е много по-вероятно един или и двата отбора да спечелят.



*Всяко чудовище също има и по-зъл вариант, отбелязан със звездичка до името. Може да използвате тези чудовища в по-нататъшни игри, ако мислите, че базовите са прекалено лесни.*

# КАКВО Е ПОЗВОЛЕНО?

## ВАЛИДНИ КАПАНИ

По принцип капаните трябва да са свързани със смисъла на тайната думата на другия отбор и не бива да са думи, които разказвачът се налага да използва, за да опише която и да е тайна дума.

- Думите капани трябва да бъдат съществителни (глава, струни, животно), прилагателни (пухкав, музикален, голям) или глаголи (нося, играя, ям).
- Числата също са валидни капани (две, осем, сто), освен „едно“, обяснено по-долу.
- Капаните НЕ може да бъдат местоимения (негов, то, аз) или спомагателни глаголи (е, беше, може).
- Следните думи не може да бъдат залагани като капани, по същата причина, като местоименията: едно, нещо, някакво, някакъв, някой, такова, където, както, когато и др. Разрешено е използването на думи като човек или място, защото те имат достатъчно синоними.

Старайте се капаните ви да са в духа на играта. „Добре“ технически е прилагателно, но не го пишете просто, защото знаете, че приятелят ви ще каже „М-м... Добре...“ И ако напишете капани като бил или би, те може да се задействат, ако се ползват в смисъла на „бия“ (Той би опонента си с 2:0), а не в смисъла на „беше“ (десертът би бил горчив).

## КАК СЕ ЗАДЕЙСТВА КАПАН?

Капан се задейства, ако разказвачът каже дума капан или нейна производна дума.

- Сложните думи може да се задействат с която и да е от съставните им части. Високоговорител може да се активира от „висок“ или „говорител“.
- Подобно, капан също се задейства, когато се спомене в сложна дума. Лед се активира, ако кажете „сладолед“.
- Капан се активира от всички производни думи на тайната дума. Например управител е капан за „управлявам“, „управник“ и дори за абривиатури като РПУ.
- Но не бъдете твърде стриктни. „Оправям“ или „право“ може да съдържат същия корен като управител, но тяхното значение далеч не е пряко свързано с управител.

## ОТБРОЯВАНЕ НА ПРЕДПОЛОЖЕНИЯТА

Бъдете разумни и отстъпчиви, когато броите предположенията. „Вита баница“ се брои за едно предположение. „Научна фантастика“ се брои за едно предположение. „Залагам си главата, че е царевица“ – също.

## ДАВНОСТ НА КАПАНИТЕ

Капаните и правилата за указания се задействат само, ако бъдат хванати веднага, да кажем до 3-4 секунди. Ако никой не се усети, разказвачът е прескочил капана.

Има случаи, в които не сте сигурни. Мислите, че може да е капан или невалидно указание, но може и да не е. Това не е същото като да сте пропуснали да спрете разказвача навреме. В такъв случай трябва да оставите другия отбор да приключи, след което обсъдете ситуацията и приложете решението ретроспективно.



## ВАЛИДНИ УКАЗАНИЯ

За да се подсигури възможността указанията да бъдат хващани в капан, има няколко ограничения свързани с даването им:

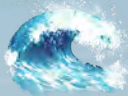
- **Не може да казвате тайната дума под каквато и да била нейна форма.** По същество тайната дума се счита за капан и за нея важат правилата за задействане на капани.
- **Не може да давате примери за тайната дума.** Например думата КУЧЕ би била невъзможна за залавяне, ако разказвачът може да даде за пример която и да е порода кучета. (Синоними на тайната дума се броят за валидни указания.)
- **Не може да ползвате собствени имена и прилагателни, получени от собствени имена** („американски“, „Властелинът на пръстените“, „Мечо Пух“). Но това зависи и от контекста. Не може да кажете „Пух“, ако думата е МЕЧКА, но „пух“ е в реда на нещата, когато думата е ВЪЗГЛАВНИЦА.
- **Не може да използвате абривиатури за лични имена като „САЩ“ или „ФБР“.** Имайте предвид, че „ЖП“ е валидно указание, тъй като не е лично име. („ЖП“ обаче може да бъде заловена с думата железопътен.)
- **Не се опитвайте да давате указания за заглавия така, сякаш не са лични имена.** „Мисля за игра, която се играе с тронове“ не е валидно указание. Ако искате да дадете указание за *Игра на тронове*, може да използвате нещо като „Онзи фентъзи сериал, в който всички умират.“
- **Указанията трябва да са свързани със значението на думата, а не с това как звучи или се пише.** Не давайте указания като „римува се с“ или „звучи като“. Не казвайте с коя буква започва. Ако думата е Шеф, не давайте указания за Шев.
- **Може да давате указания за фраза, съдържаща тайната дума, стига те да се отнасят за нейното значение, и да не изричате самата фраза.** Например, ако думата е КАВАЛ, „Я надуй дядо...“ не е валидно указание, но пък може да кажете „Духов инструмент, ползва се в израз за ненужен човек – крайния отвор на този инструмент“.
- **Не може да давате указания, базирани на лична информация, която не е известна на другия отбор.** „Мястото, където обичахме да ходим на вечеря,“ е валидно указание, само ако хората от другия отбор също са присъствали.
- **Не давайте указания за предмети наоколо.** Не се позовавайте на нищо, с което играчите са в контакт в момента.
- **Указанията трябва да са базирани на думи, които може да бъдат написани.** Не може да са базирани на жестове, тон на гласа или мелодия.

## ПРЕДПОЛОЖЕНИЯ

- Едно предположение е вярно, ако съдържа тайната дума. „Черно море“ и „морета“ са валидни предположения за МОРЕ.
- Не е достатъчно да познаете форма на тайната дума, която е пряко свързана с нея. Например, ако думата е УЧЕН, предположенията „учение“ и „училище“ не са достатъчно близки. (Те са достатъчно близки, за да активират капан, но не и за да се смята за вярно предположение.)
- Не може да задавате въпроси на разказвача.
- Не може да се консултирате със съотборниците си. Ако кажете, „Мисля, че е царица. Да кажем ли царица?“, това се брои за дадено предположение „царица“.

# ПРЕГЛЕД НА НЯКОИ ПРОКЛЯТИЯ

## ПОТОП



Дишайте нормално, докато измисляте указанията. След това си поемете дълбоко дъх.

Позволено е да дадете указание, да задържите дъха си, да дадете още едно указание, отново да задържите дъха си и т.н. Но веднъж вдишате ли, дори и мъничко, не може да давате повече указания.



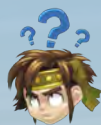
## ВКАМЕНЯВАНЕ

Щом някой от съотборниците ви даде предположение, вие (ако сте разказвачът) трябва също така да застинете на място, все едно сте се превърнали в камък.



## ЕХО

Разказвачът трябва да се постарее да ехти на всяка дума. Нека обаче другият отбор не бъде прекалено стриктен в това отношение. Не е нужно да бъде перфектно.



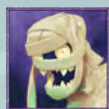
## СЛАБОУМИЕ

Съществително може да бъде човек, място или нещо. Обаче не може да използвате местоимения като „аз“ или „то“. Късмет!



## АДСКА КЛОПКА

Изчистете това проклятие, ако се намира в първата стая.



## ПРОКЛЯТИЯТА НА МУМИЯТА

Теглите ново проклятие за всеки рунд срещу Мумията.

По-предизвикателната версия на Мумията ви праща по две проклетия едновременно. Би трябвало да е достатъчно ясно как работят възможните комбинации от проклетия, но ако нещо особено ви затруднява, обсъдете го помежду си и решете как да го изиграете преди да започне рунда.

Автори: Ян Бржезина, Мартин Храбалек, Микал Пожарек

Илюстрации: Реджис Торес, Давид Яблоновски

Художествено оформление: Филип Мурмак, Михаела Заоралова

Допълнителни илюстрации: Радим "Файндер" Печ, Франтисек Седлаек

Думи и правила: Джейсън Холт

Българско издание  
ФАНТАСМАГОРИЯ ООД



FANTASMAGORIA  
GAMES

Превод: Милена Вълкова  
Редакция: Красимира Димитрова  
Оформление: Леда Герова

онлайн магазин:  
[www.BigBag.bg](http://www.BigBag.bg)

[www.fantasmagoria.bg](http://www.fantasmagoria.bg)  
София, ул. Лъвски рид 6  
+359 895 61 88 10  
[kingdom@fantasmagoria.bg](mailto:kingdom@fantasmagoria.bg)

© Czech Games Edition  
Октомври 2019  
[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)

