

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Да останете единственият играч без карти пред себе си.

ПОДГОТОВКА

1. Настанете се удобно около масата.
2. Поставете линията на времето по средата.
3. Разделете картите по следния начин: карти със събития и специални карти (тях ще познаете по различния гръб).
4. Разбъркайте двете тестета. Уверете се, че всички карти са с лицевата страна нагоре (страната с изображение).
5. На всеки играч се раздават карти от тестето със събития според таблицата по-долу (страната с годината трябва да е обърната надолу). Картите се поставят пред играчите, но не се държат в ръце и

не се обръщат. В никакъв случай не бива да се гледа гърбът на картата (страната с датата).

Брой играчи	2 до 3	4 до 5	6 до 8
Карты за всеки	6	5	4

6. Играчите могат да се споразумеят да започнат играта и с брой карти, различен от препоръчаното в таблицата, в зависимост от опита и познанията си. Предизвикателството обаче е по-голямо, когато имаш повече карти пред себе си!

7. Тестето с останалите карти със събития и това със специалните карти поставете в средата на масата.

8. Обърнете най-горната карта от тестето със събития с датата нагоре и я поставете на игралното поле в историческия период, към който тя принадлежи.

9. Готови сте за игра! Най-младият играч започва пръв (освен ако всички участници не решат друго).

ЛЕГЕНДА:



1. Игрално поле (линия на времето)
2. Начална карта
3. Тесте със събития
4. Тесте със специални карти
5. Карти на играчите

КАК СЕ ИГРАЕ?

Играчите се редуват, като играта започва по посока на часовниковата стрел-

ка. Едно завъртане приключва, когато всички играчи са изиграли поне по един ход. Цялата игра приключва, ако след края на завъртането един или повече играчи нямат нито една карта пред себе си (виж „Край на играта“).

Първият играч трябва да постави една от своите карти в даден исторически период. Ако вече има поставена карта в съответния период, той трябва да я постави на правилното ѝ място в историческата хронология:

- ако играчът мисли, че събитието се е случило преди това от дадена карта, той трябва да я постави от лявата ѝ страна;
- ако според него събитието се е случило след това от дадена карта, той трябва да я постави от дясната ѝ страна.

След като картата бъде поставена, играчът я обръща и по гатата вижда дали е поставена на правилното място:

- ако картата е поставена в правилния период и хронологично място, тя остава на мястото си, а играчът взима най-горната карта от тестето със специални карти, обръща я и се изпълнява това, което е описано в нея (виж „Специалните карти“ на стр. 8 – 12). После, освен ако специалната карта не казва друго, идва ред на следващия играч;

- ако обаче картата не е поставена в правилния период или хронологично място, тя се премества на правилната позиция, а играчът взима най-горната карта от тестето със събития и я добавя към своите, отново с лицето нагоре (годината остава скрита). Ред е на следващия!

Съвет: Винаги подреждайте картите така, че да има пространство от двете страни на всяка.

Вторият играч прави същото: избира една от своите карти и историческия период, към който тя принадлежи според него. Ако там вече има карти, той трябва да избере правилното ѝ място според правилата, описани в предишната стъпка.

Играта продължава, като с всеки следващ ход решенията стават все по-сложни, защото картите на игралното поле стават повече.

БОНУС ПРАВИЛО

Ако решат, играчите могат да добавят следното бонус правило.

По време на своя ход всеки играч има право да опита да назове точната година на дадено събитие и тогава:

- ако познае, получава бонус ход и има право да изиграе още една от своите карти. (Това може да се случва само веднъж на завъртане!);
- ако познае мястото на втората карта, играчът не тегли специална карта втори път;
- ако сбърка, тегли карта от тестето със събития.

СПЕЦИАЛНИ КАРТИ

Специалното тесте съдържа карти с различни ефекти, които разнообразяват играта и я правят по-непредсказуема.

Име на карта	Ефект	Обяснение
Война	<p>Предизвиквате друг играч на война.</p> <p>Изтегляте случайна карта от тестето със събития.</p> <p>Играчът, обявил война, има право пръв да назове година. Играчът, на когото е обявена война, казва дали събитието се е случило преди или след годината,</p>	<p>Пример:</p> <p>Иван обявява война на Мария и изважда картата „Битката при Онгъла“.</p> <p>Иван казва „681 г.“, а Мария отговаря „след“.</p> <p>Обръщаме картата и виждаме, че годината е 680-а. Иван е по-близо и печели</p>

	<p>която е назвал първият играч.</p> <p>Обръщате картата с годината нагоре. Играчът, който е по-близо до истинската година, печели и дава една от своите карти на опонента си.</p>	<p>войната. Той дава една от своите карти на Мария.</p> <p>Ако Мария беше казала „преди“, тя щеше да спечели и да даде една от своите карти на Иван.</p> <p>Ако Иван беше назвал точната година, той щеше да спечели, а Мария нямаше да може да направи нищо, за да се защити.</p>
<p>Безжалостен товар</p>	<p>Принуждавате избран от вас опонент да изтегли карта от местето със събития.</p>	<p>Най-добре да се използва срещу най-големия многознайко на масата! :)</p>

Блокада	Следващият играч пропуска хода си.	Нямате право на избор. Това важи дори когато е в сила ефектът от карта „Крепост“.
Крепост	До следващия ви ход сте неуязвими за вражески нападения.	Перфектната карта, когато водите в играта! Тя предпазва този, който я е изтеглил, от „Безжалостен товар“, „Война“, „Размяна“ и „Царска атака“. Все пак остават в сила ефектите от „Обръщане“ и „Блокада“.
Размяна	Разменете всички свои карти с онези на избран от вас опонент.	Някой е останал само с една карта? Е, понякога всичко е въпрос и на късмет...

		Ако изтеглите тази карта, губите допълнителния си ход от „Бонус правило“.
Обръщане	Обръща се посоката на въртене, докато отново не бъде изтеглена такава специална карта.	Стандартната посока е по часовниковата стрелка. Обръщането може да е особено коварно при повече играчи!
Скорост	Имате право да изиграете още един ход. Отново вземете една от картите си и потърсете правилното ѝ място в хронологията.	Този ефект може да се съчетава с допълнителния ход от „Бонус правило“. След този ход обаче не теглите допълнителна специална карта, а направо е ред на следващия играч.

Царска атака	Давайте на избран от вас опонент една от вашите карти.	Единственото ограничение: ефектът не важи, ако сте останали само с 1 карта. Победата трябва да се заслужи!
Свързаност	Избирате един опонент и до следващия ви ход съдбите ви са свързани. Ако той познае карта – и вие поставяте една от своите на табло, без да трябва да познавате нейната хронология. Ако сбърка – и вие теглите допълнителна карта.	Тук внимавайте кого избирате! :)

КРАЙ НА ИГРАТА

В края на всяко завъртане (когато всеки е играл поне веднъж своя карта) се проверява дали има играчи, останали без карти пред себе си:

- ако няма – играта продължава;
- ако само един играч е останал без карти, играта приключва и той е обявен за победител;
- ако има повече от един играч, останал без карти, играта продължава по формата на директна елиминация – война, подобна на онази от специалната карта със същото име.

Всеки от играчите, останали без карти, трябва да изтегли по една карта от местето със събития.

Редувайки се, те си обявяват война един на друг (за правилата виж „Специал-

ни карти“ и „Война“). Спечелената война носи точка на победителя. В края на завъртането се проверява кой колко точки има и при ново равенство се прави допълнително завъртане.

Пример: Иван и Мария са останали без карти. Другите играчи са елиминирани от играта. Иван и Мария теглят по една карта от тестето със събития. Иван назовава година, а Мария казва „преди“ или „след“. Който спечели войната, печели точка.

После е ред на Мария да обяви война. Тя назовава година, а Иван казва „преди“ или „след“. Който спечели войната, печели точка.

Победителят в цялата игра се провъзгласява за „**Цар на историята**“ и може да отпразнува победата си, като си направи снимка с короната (кутията неслучайно е с тази форма!).

НАКРАТКО

Когато е твой ред, трябва да оставиш една от картите пред себе си на правилното място в линията на времето (игралното поле). Ако познаеш – теглиш специална карта и я играеш веднага. Ако не – теглиш нова карта със събитие. Ако си единственият играч, останал без карти в края на завъртането, ти си победител!

Играта стана реалност благодарение на:

Учебна компания
„Цар на историята“
от 19-о СУ „Елин Пелин“

Цанко Цолов,
Мария-Магдалена Рочкова,
Мартин Иванов,
Петър Димитров,
Иван Милянов и
Радостина Ангелова

Под ръководството на Калин Радулов – учител
по предприемачество

БЪЛГАРСКА  ИСТОРИЯ



 VIVACOM