

ЮНАЧЕ



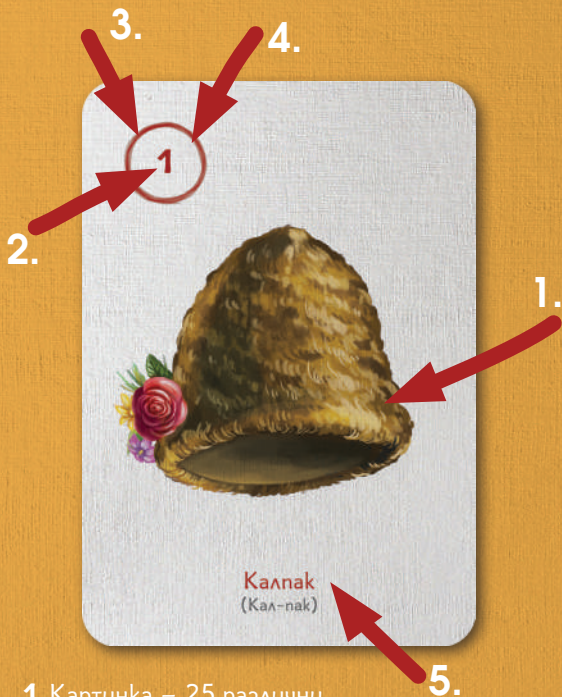
София
2020

В кутията на „Юначе“, освен тази книжка, ще намерите 60 уникални карти, с които можете да играете шестте игри, описани на следващите страници. Всяка една от игрите е разработена така, че да развива различни умения на участниците, независимо от тяхната възраст. В някои от игрите ще се изискват съобразителност и бързи реакции, докато в други ще имате възможност да развихрите въображението си или да тренирате паметта си.

Самите карти са разделени на два вида: 50 обикновени и 10 специални.

Основният компонент, около който са изградени игрите, са обикновените карти. Те се състоят от 25 карти с уникални изображения върху тях, всяка в 2 екземпляра, които са пряко свързани с българския бит и традиции. 25-те картинки са разделени в 5 тематични категории: Бит, Растения, Животни, Места, Празници и обичаи.

Наред с основното изображение, всяка карта има още няколко допълнителни елемента, които имат различни свойства в зависимост от играта, която играете.



1. Картинка – 25 различни.
2. Число – от 0 до 25.
3. Форма – кръг, квадрат, трапец, триъгълник, успоредник.
4. Цвят – червено, зелено, жълто, синьо, лилаво.
5. Текст – описание на картинката.

Специалните карти имат ролята на допълнителни елементи, които чрез различните си функции добавят нови възможности към всяка от игрите, правейки ги още по-интересни. Те се състоят от 3 карти „Плюс“, 3 карти „Минус“, 3 карти „Равно“ и талисмана на цялата игра – карта „Юначе“. В отделните игри всяка специална карта има различна роля, която е подробно описана в правилата на съответната игра.





Плюс
(Плюс)



Минус
(Ми-нус)



Равно
(Рав-но)

Памет

Основни елементи: **картинка**

Брой играчи: **1+**

Играта има три нива на трудност. Избира се нивото на трудност и се подготвят съответните карти. Те се подреждат с лицето надолу една до друга в редове и колони, така че да образуват правоъгълна форма. Играчите се редуват да обръщат по две карти една след друга, като целта им е на един ход да обърнат две карти с еднакви картинки. Първият играч обръща произволна карта с лицето нагоре и я оставя така на мястото ѝ. След това обръща втора карта. Ако картинките съвпадат, играчът, който ги е обърнал, ги прибира при себе си и отново е негов ред. Ако картите не съвпадат, се обръщат отново с лицето надолу и е ред на следващия играч. Играта приключва, когато всички двойки карти са събрани успешно, а победител е играчът, който е събрал повече еднакви карти.

Нива на трудност:

Лесно – играе се с 20 карти – 16 обикновени (8 двойки) и 4 специални: 1 карта „Плюс“, 1 карта „Минус“, 1 карта „Равно“ и картата „Юначе“. Уверете се, че всички обикновени карти са по двойки. Можете да ползвате обикновени карти по Ваш избор.

Средно – играе се с 40 карти – 36 обикновени (18 двойки) и 4 специални: 1 карта „Плюс“, 1 карта „Минус“, 1 карта „Равно“ и картата „Юначе“. Уверете се, че всички обикновени карти са по двойки. Можете да ползвате обикновени карти по Ваш избор.

Трудно – играе се с всички 60 карти.

Специални карти:

„Плюс“ – когато играч обърне такава карта, **взима една двойка** от вече познатите карти на съперник по избор. Картата „Плюс“ се вади от игра и не участва повече.

„Минус“ – когато играч обърне такава карта, **дава една двойка** от своите вече познати карти на съперник по избор. Картата „Минус“ се вади от игра и не участва повече.

„Равно“ – когато играч обърне такава карта, **може да избере дали да размени** с играч по из-

бор толкова двойки вече познати карти, така че и двата да имат еднакъв брой чифтове. При невъзможност броят на чифтовете да е еднакъв, разликата отива в полза на играча, обърнал картата „Равно“. Картата „Равно“ се вади от игра и не участва повече.

Пример:

Играч 1 има три чифта и обръща карта „Равно“. Играч 2 има пет чифта, а Играч 3 има шест чифта. Ако Играч 1 реши да разменя чифтове с Играч 2, то Играч 2 дава един чифт на Играч 1, така че и двамата да станат с по четири чифта $(3+5)/2=4$. Ако Играч 1 реши да разменя чифтове с Играч 3, то Играч 3 дава два чифта на Играч 1. Играч 1 вече има пет чифта, докато Играч 3 остава с четири чифта. $(3+6)/2=4,5$, няма как да има равенство, така че предимството отива при Играч 1, който е обърнал карта „Равно“.

Играчът, изтеглил карта „Равно“, може да избере да не се възползва от възможностите ѝ, като в този случай картата се вади от игра и не участва повече.

„Юначе“ – ако играч обърне карта „Юначе“, я **запазва пред себе си** и я използва, когато прецени. Тя му дава право да обърне още една

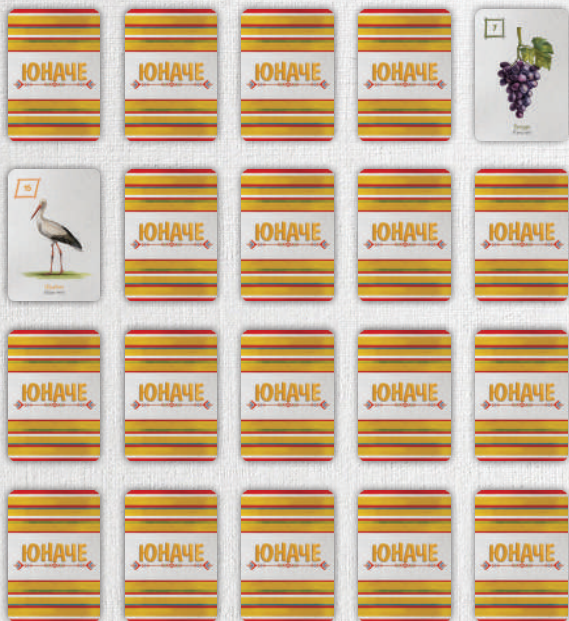
допълнителна карта, т.е. в този ход той може да обърне три карти вместо две. След като бъде използвана, картата „Юначе“ се вади от игра и не участва повече.

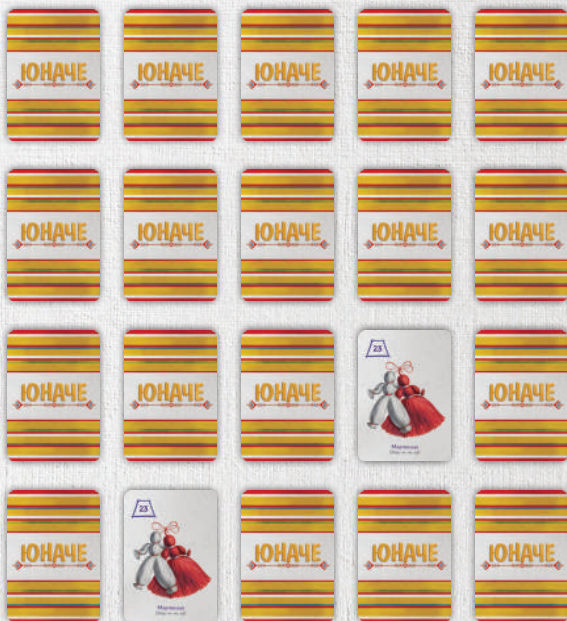
Обръщането на **специална карта** се брои за **нормален ход**, т.е. дори играч да е обърнал една обикновена и една специална, не получава правото да обърне втора обикновена карта.

Само картата „Юначе“ може да бъде запазена и използвана на **по-късен етап в играта**. Възможностите на всички останали специални карти се задействат в момента на обръщането им и не могат да бъдат запазвани. Ако при обръщането на специална карта игровата ситуация не позволява да се изпълни ефектът на картата, тя се премахва от игра.

Правило по избор:

В началото на играта картите се нареждат с лицето нагоре и играчите имат на разположение 30 секунди да се опитат да запаметят разположението на колкото се може повече карти. След изтичане на времето картите се обръщат с лицето надолу и играта започва.









Приказка

Основни елементи: **картинка**

Брой играчи: **1+**

Специалните и обикновените карти се смесват и се разбъркват. Всеки играч тегли по 5 карти, без да ги гледа, а останалите карти се оставят в средата с лицето надолу. Започвайки по предварително определен ред, първият играч обръща своите карти една по една. За всяка обърната карта играчът трябва да разкаже по нещо, като целта е да се състави свързана приказка с картинките от петте карти. Играчите имат на разположение **една минута** да завършат своята приказка. Всеки, който успее да се вмести във времето, печели.

Специални карти:

„Плюс“ – когато на играч му се падне такава карта, **всички теглят по една карта от общите.**

„Минус“ – когато на играч му се падне такава карта, **всички изхвърлят по една карта, без играча, изтеглил картата „Минус“.**

„Равно“ – когато на играч му се падне такава карта, **той тегли от общите толкова карти, че отново да има пет карти в себе си** с неразказани истории.

„Юначе“ – когато на играч му се падне, **добавя още 30 секунди** към времето за разказване.

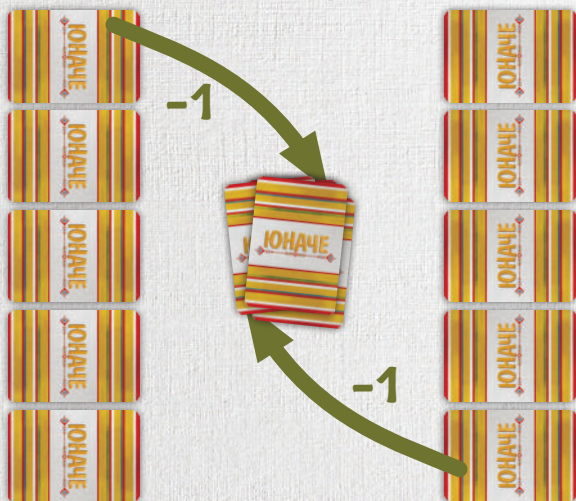
Освен това самото юначе на картинката може да бъде включено в историята.

Правило по избор:

1. По желание на участващите играта може да се играе и с **повече от 5 карти**.

2. Картите могат да бъдат **разделени по категории** и всеки играч да е длъжен да изтегли по една карта от всяка категория.

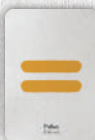
3. Играчите могат да изберат краен победител, **гласувайки** коя от разказаните приказки им е харесала най-много.







+3



Компот

Основни елементи: **картинка**

Брой играчи: **2+**

От тестето се изваждат всички специални карти, като се оставя само картата „Юначе“. Раздават се по пет карти на всеки играч, а останалите се разпиляват на масата с лицето надолу. Играчите държат картите си така, че останалите играчи да не ги виждат. Играчът, който е вляво от раздаващия, започва пръв. Без да гледа картите на останалите играчи, той тегли една карта от съперник по избор. Ако картата, която е изтеглил, съвпада като картинка с някоя от картите в ръката му, събраният чифт се отделя настрана и отново на ход е същият играч. Ако изтеглената карта не съвпада с никоя от картите на играча, той тегли карта от общия куп. Независимо дали изтеглената от общите карти прави чифт, на ход е следващият играч. Победител е играчът, който пръв се освободи от всичките си карти.

Специални карти:

„Юначе“ – картата може да се използва за **създаване на чифт**, с която и да е друга карта.

Пример: играч държи карти „Мечка“, „Мартеница“ и „Юначе“. Той може да реши да използва картата „Юначе“ и чрез нея да направи чифт както с карта „Мечка“, така и с карта „Мартеница“. Картата „Юначе“ може да се използва само веднъж.

Кarti „Плюс“, „Минус“ и „Равно“ не участват.



Дъга

Основни елементи: **цвят, форма**

Брой играчи: **2+**

Тестето с всички карти се разбърква и се раздават по седем карти на всеки играч, така че само играчите да ги виждат. Тестето с нераздадените карти се оставя в средата между играчите, като най-горната карта се обръща с лицето нагоре и се оставя от страни. Играчът вляво от раздаващия започва пръв. Той трябва да постави върху обърнатата нагоре карта една от своите, като **или цветът, или формата** на двете карти трябва да съвпадат. Ако играчът няма карта, която да отговаря на едно от двете изисквания, той тегли една карта от общото тесте. Дори и да изтегли карта, която може да бъде сложена, играчът няма право да го направи в този ход. Ред е на следващия играч. Победител е играчът, който **пръв остане без карти**.

Специални карти:

„**Плюс**“ – когато играч сложи такава карта, той може да избере дали да **смени цвета**, на който се

играе. Формата остава същата, като на последната карта, сложена преди „Плюс“.

„Минус“ – когато играч сложи такава карта, **следващият играч пропуска хода си**. Цветът и формата остават същите, като на последната карта, сложена преди „Минус“.

„Равно“ – когато играч сложи такава карта, **посоката на редуване на играчите се обръща**. Цветът и формата остават същите, като на последната карта, сложена преди „Равно“.

„Юначе“ – когато играч сложи такава карта, **той може да смени всички карти**, които има, с тези на съперник по избор. Цветът и формата остават същите, като на последната карта, сложена преди картата „Юначе“.

Ако общият куп свърши и няма откъде да се теглят карти, то тестето, върху което се оставят картите с лицето нагоре, се обръща. Последната сложена карта се оставя отстрани с лицето нагоре и играта продължава спрямо нея.



Скорост

Основни елементи: **форма**

Брой играчи: **2+**

От тестето с карти се отделя картата „Юначе“ и се слага в средата на масата на еднакво разстояние от всички играчи. След това всички карти се раздават една по една, така че играчите да имат еднакъв брой карти. Нераздадените карти се слагат под картата „Юначе“ с лицето надолу и не участват. Играчите държат пред себе си картите си с лицето надолу и не ги гледат. Започвайки от участника вляво на раздаващия, играчите се редуват да обръщат **най-горната карта от своите**, създавайки купчинка пред себе си, която всички да виждат. Когато играч обърне картата, **чиято форма съвпада** с формата на най-горната карта от купчинката на друг играч, между двамата **възниква дуел**. Победител в него е този, който пръв сложи ръката си върху картата „Юначе“, която е в средата на масата. Загубилият дуела добавя всички обърнати карти от своята купчинка и от купчинката на победителя към своите карти, от които тегли. **Победител е играчът, който пръв се освободи от всичките си карти.**

Специални карти:

„**Плюс**“ – когато играч обърне такава карта, веднага възниква **дуел между всички участници**. Победителят оставя обърнатите карти от своята купчинка под картата „Юначе“ и те вече не участват. За загубилите няма последствия.

„**Минус**“ – когато играч обърне такава карта, **прибира обърнатите карти** от купчинката си към картите, от които тегли.

„**Равно**“ – когато играч обърне такава карта, веднага възниква дуел между играчите, чиито карти имат **еднакъв цвят**. Формата не се гледа. В този случай може да има дуел между повече от двама играчи, както и повече от един дуел. При дуел с повече от двама играчи, загубил е този, който последен сложи ръката си върху картата „Юначе“. Той прибира своите обърнати карти, както и картите на останалите участници в дуела. При два или повече дуела се гледа редът, по който играчите са успели да сложат ръката си върху картата „Юначе“. Първият успял винаги печели дуела, вторият печели дуела срещу всеки, освен първия, третият – срещу всеки освен първия и втория, и т.н. Загубилите прибират своите карти, а играчът на последно място, прибира картите и на победителя в съответния дуел.

По всяко време на играта, ако някой играч сложи **ръката си върху картата „Юначе“** по погрешка, **без да има дуел** между него и съперник, той **прибира всички обърнати карти** на масата при тези, от които тегли.

Равенство:

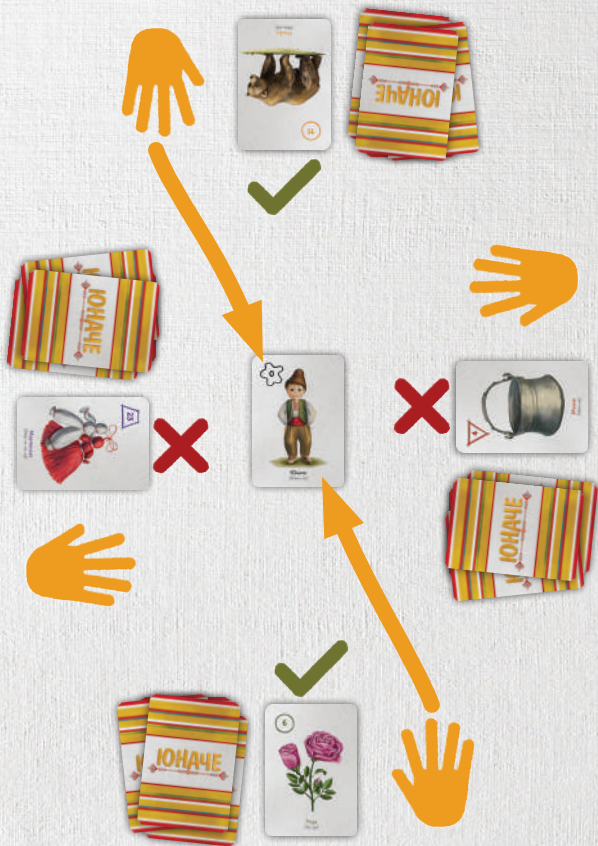
В случай че двама или повече играчи са сложили ръката си върху картата „Юначе“ едновременно, без ръцете им да са една върху друга, **победител** е играчът, чиято **ръка покрива по-голяма площ** от картата.

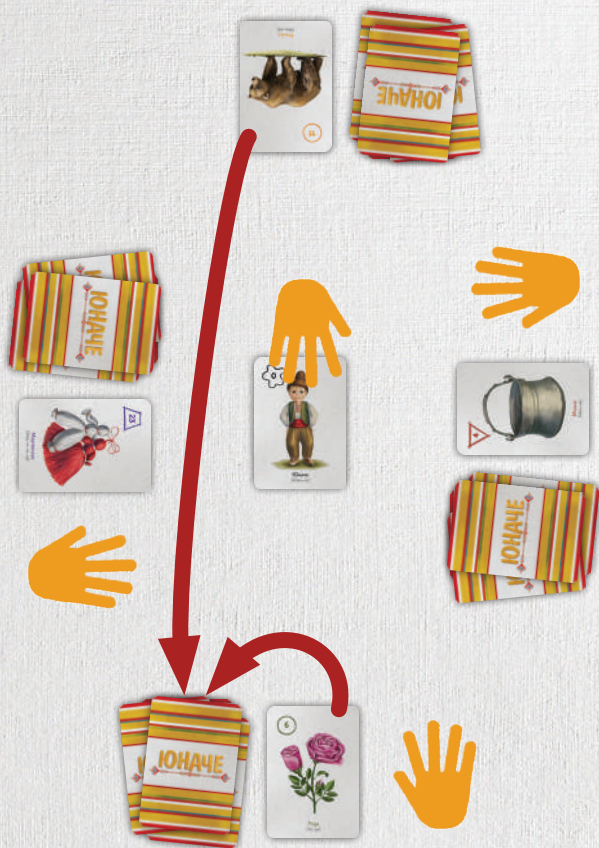
Когато играчите обръщат картите си, движението на ръката трябва да е към останалите играчи, а не към собственото тяло, така че всички да видят картата едновременно.

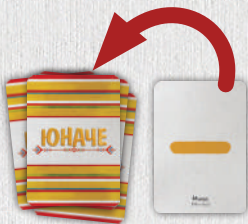
Правило по избор:

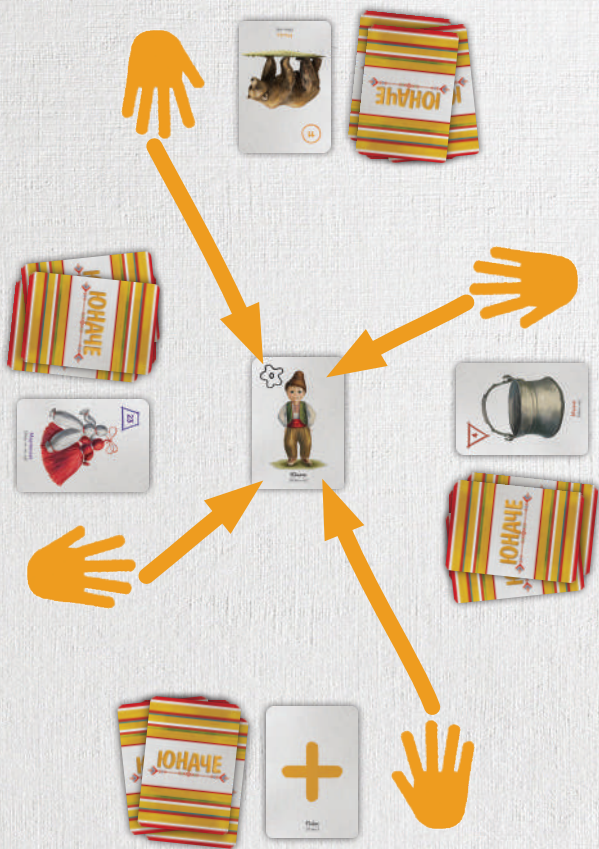
За улеснение може да играете с дуели спрямо **цвят**, вместо спрямо **форма**.

За по-динамична игра се препоръчва играчите да обръщат картите си по-бързо.











Смятане

Основни елементи: **числа**

Брой играчи: **1+**

Упражнявайте се да събирате и изваждате числа-та от 0 до 25, като използвате специалните карти „Плюс“, „Минус“ и „Равно“.

Примерни задачи:

$$1 + 5 = ?$$

$$25 - ? = 17$$

$$15 - 8 + 4 = ?$$

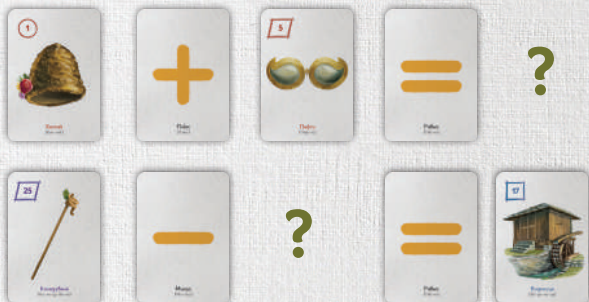
$$2 + 2 = 3 + ?$$

$$\begin{array}{r} 16 \\ 20 - 4 = 7 \\ 24 \end{array}$$

Правило по избор:

За по-напреднали, картата „Плюс“ може да се използва като знак за **умножение**, като се завърти на 45 градуса (X), а картата „Минус“ – за **деление**, като се сложи под делимото и над делителя.

Пример:
$$\frac{25}{5}$$



Калпак

1



1. Калпакът е важна част от народната носия. Носели са го малки и големи юначета. В миналото е присъствал като неизменна част от облеклото на четници и хайдути. Изработен е от козината на различни животни, а в наши дни се прави и от изкуствена кожа. В някои фолклорни райони калпаците има и при женските носии.

2

Гайда



2. Гайдата е духов музикален инструмент. Прави се от кожата на яре или агне и от дърво. На картата е изобразена каба гайда, като късата дървена част се нарича духало, средната дървена част е гайдунца, а дългата е ручилото, има и кожен мех. На територията на България са познати две разновидности – каба гайда, която е разпространена в Родопите, и джура гайда, характерна за Шопския край. Различават се лесно, тъй като джура гайдата няма ручило.

Цървули

3



3. Цървулите са традиционни обувки, характерни за миналото на целия Балкански полуостров. Те са без подметка и се правят от свинска или телешка кожа. Подобно на калпака, те също са били част от ежедневно облекло на българите, а в днешно време присъстват в народните носии във всички фолклорни области. Имат дълги връзки и заострени върхове, като са носени от мъже и жени.

4

Менче



4. Менче. Това е съд за вода, който е част от българския бит векове наред. Най-често се изработва от мед или бакър, като има месингови дръжки. Освен в ежедневието на българина, то се използва в различни обичаи – Коледуване, наричания, сватби. Менче с вода се плисва пред младоженците, за да им върви в живота по вода.



5. Пафтите са украсени метални токи за колани, които играят ролята и на накити в женската народна носия в България. Пафтите са задължителен елемент в облеклото на вече омъжените жени. Както и всички накити, пафтите имат магическо значение за българката – имат силата да предпазват от всяко зло и са символ на женствеността.

6

Роза



6. Розата е един от българските национални символи. Това е нежно и благоуханно цвете, символ на красота, младост и здраве. Благодарение на розата България е известна по цял свят. В близост до град Казанлък се намира Розовата долина. През месеците май и юни, в чест на маслодайната роза, се отбелязва Празникът на розата. От нея се извлича розово масло, от което се правят парфюми и други козметични продукти.

Грозде

7



7. Гроздето е плод, познат по нашите земи от- преди повече от 5000 години. Консумира се в суров вид, сушено – като стафиди, преработено – под формата на напитки (сокове и вино), конфитюри. На 14 февруари се отбелязва празникът Трифон Зарезан, посветен на лозарите. Гроздоберът започва есента, когато зрее гроздето. Видовете грозде са бяло и червено, като има няколко сорта, характерни за България.



Житен клас



8. Житен клас. Това е малка част от безкрайните житни ниви, които са се ширнали из цяла България. Най-малката част от житния клас е зрънцето, а цялото растение се нарича пшеница. През месец октомври в почвата се засяват житни зрънца, снегът през зимата ги предпазва от студа и ги напоява с вода, а в началото на лятото, по време на жътвата, пшеницата се прибира. От смилането на пшеницата се получава брашното, от което се прави хляб. Има народна поговорка за житото, която гласи: „Каквото си посееш, това ще пожънеш“.

Кокуче

9



9. Кокучето е първото цвете, което виждаме през новата година. То е предвестник на пролетта, като се появява през зимата, още преди снегът да се е разтопил напълно. Цъфти с красив бял цвят и зелена шарка. Ухае по прекрасен начин и е един от защитените растителни видове.

10

Здравец



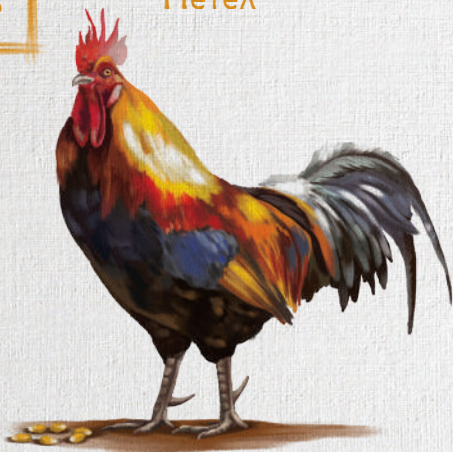
10. Здравецът е растение, което разпръсква своето благоухание в българския дом от векове. Използва се като билка, защото има лечебни свойства. Също така здравецът участва и при различни религиозни обичаи в българските църкви. Може да се отглежда както у дома, в саксии, така и в дворове и паркове.



11. Мечката е едно от най-големите и силни животни в гората. Тя е всеяден бозайник, който през зимата спи зимен сън. През останалата част от годината се храни с риба, растения и различни гъби. На картата е изобразена кафява мечка, която средно живее от 25 до 30 години и тежи до 600 килограма. В родния фолклор и вярвания мечката притежава голяма физическа мощ, която е насочена в помощ на по-слабите. Българска народна поговорка гласи „Гладна мечка хоро не играе“.

12

Петел



12. Петелът е домашна птица, която заедно с кокошките е сред най-често отглежданите пернати птици у нас. Не снася яйца, живее между 5 и 10 години и достига тегло над 6 килограма. С неговото пеене свързваме ранното ставане сутрин и затова казваме „по първи петли“. Петелът е символ на мъжката сила и в българския календар това се отбелязва навръх Петлювден (2-ри февруари). Празникът се отбелязва най-вече в Централна и Източна България.

Коза

13



13. Коза. „Брада има – поп не е, рога има – вол не е, мляко дава – крава не е“. Козата е домашен бозайник, който отглеждаме, защото дава мляко и вълна. Тя се храни с листа от дървета и храсти, както и със сено и някои житни култури. Животът ѝ продължава около 15 години. Обикновено козата се отглежда в селските дворове или в специални ферми.

14

Магаре



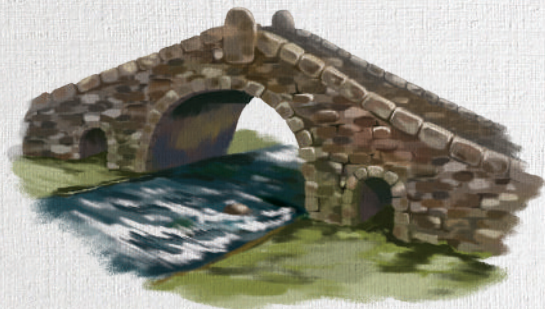
14. Магарето е работливо домашно животно, което е полезно при пренасяне на различни товари. В редки случаи се използва за получаване на мляко и кожа. Макар и по-малко от коня, то е по-издръжливо и може да живее дълго време без вода и храна. Има буен и инатлив нрав.

Щъркел

15



15. Щъркелът е голяма прелетна птица, която ни известява, че пролетта е дошла. През зимата той лети хиляди километри до топлите страни в Африка, за да се върне отново през пролетта у нас. Щъркелите имат отлична памет, винаги се връщат в своите домове – гнезда, направени върху къщи или стълбове. Счита се, че тези птици носят късмет, те са най-едриите птици, които живеят в близост до човека.



16. Мост. Едно от най-старите изобретения в човешката история. Използва се за преминаване на хора и превозни средства над долини, реки или други водни басейни. Тези съоръжения имат запазено място в българската история, като сред най-известните са: Мостът на първата пушка в Копревщица, Покритият мост в Ловеч, Дяволският мост на река Арга.



17. Воденица. Това е старо съоръжение, което използва силата на водата, за да се смели зърното и да се получи брашно. Често обаче, тези места служат за коване на желязо, както и обработка на различни кожи. Водениците се изграждат до реки или извори, като се задвижват или с течението на реката, или чрез вода, която пада отвисоко.



18. Къщата – нашият дом. Това е мястото, където прекарваме по-голямата част от живота си. На картата е изобразена типична едноетажна българска къща с каменен зид. Помещенията в старите къщи са: соба, одая и вкъщи – остарели думи за спалня, хол и кухня. Различните области в страната имат свой обособен стил на строене и разположение на отделните помещения.



19. Първите огнища са били изградени от няколко камъка, подредени в кръг. По-късно огнището е място, използвано за готвене, осветление и отопление, разположено в централната и най-важна част на къщата. Около домашното огнище се е събирало цялото семейство. Така то се превръща в преносен смисъл в символ на дома.



20. Чешма. От незапомнени времена това е източник на вода за селищата, където живеят хора. Обикновено е изградена от камък и се намира в центъра или края на села и градове, край манастири, пътища и изобщо места, откъдето често минават хора. Някои чешми са допълнително украсени с различни мотиви, отбелязващи събития в рогната история. В българския фолклор чешмата има важно значение, доказателство за това са творбите, които са ѝ посветени: „Изворът на Белоногата“, „Драгиева чешма“, „Текнали са девет чешми“.



21. Кукер. Кукерските игри са стар обичай, който е известен по нашите земи от хилядолетия насам. В цяла България се празнува на Сирни Заговезни, като най-големи са тържествата в Перник. Вярва се, че страшните кукерски маски и звънът на чановете и хлопатарите прогонват злите духове и осигуряват благополучие и плодородие през новата година.



22. Лазаровден. Този християнски празник се чества в събота, в седмицата преди Великден, и отбелязва възкресението на Лазар, който е съживен от Иисус Христос четири дни след смъртта си. По време на празника момичета, наречени лазарки, правят венци от цветя и върбови клонки, които се носят на следващия ден – Цветница. Девойките обикалят къщите и пеят обредни лазарски песни и благославят за здраве и дълголетие.



23. Мартеницата е червено-бяла и се слага, когато дойде Баба Марта (1-ви март). Представлява усукани бял и червен конец, най-често вълнени. Има множество легенди за произхода на този обичай, най-известната е от времето на създаването на Първото българско царство. Мартеницата е с голямо културно значение, празникът се чества още в Молдова, Румъния и Македония.



24. Сурвачката свързваме с обичай, който дава началото на новата година. Малките деца украсяват своята собствена дрянова клонка с шарени конци, прежда, пуканки, различни сушени плодове, малки кравайчета, парички и др. По стар български обичай децата „сурвакат“, като леко удрят по гърбовете възрастните членове на семейството с пожелания за здраве, щастие, берекет. В замяна малките сурвакари получават лакомства или парички.



25. Коледуването е обичай, който отбелязва приближаването на най-светлия християнски празник. Приготовленията започват още от Игнажден – 20 декември, когато коледарите подготвят своите носии, украсяват калпаците и гегите си. Коледуването е от полунощ между 24 и 25 декември до ранното утро на Коледа, като само мъже могат да бъдат коледари. Те пеят песни за здраве, за да прогонят злите сили и да е успешна годината. В замяна получават питка, мед, вино и колачета. Преданието гласи, че губят силата си, когато ги огреят първите лъчи на слънцето.

Екип:

Николета Бойчева – художник

Боян Христов – гейм дизайн

Станимира Вътева – продуцент

Петър Будинов – текст

Мая Буковска – коректор

Издава:



БИ 93 ООД

София, ул. „Загоре“ 3

www.bulgarianhistory.org

www.bulgarianhistory.shop

Печат:

„Печатница 99%“