

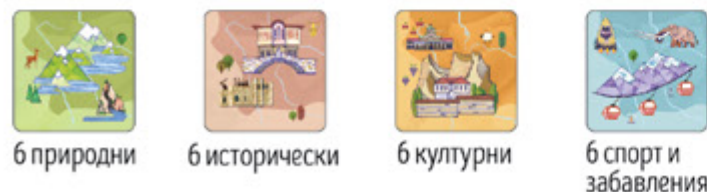
# СЪБЕРИ БЪЛГАРИЯ

## ПРАВИЛА

7+ възраст 15 – 25 минути 2 – 4 играчи

55 карти

**24 ЗАБЕЛЕЖИТЕЛНОСТИ** – разделени в 4 категории, различаващи се по цвят. Събери всички 6 карти от един цвят, за да спечелиш.



**20 СЪКРОВИЩА** – с тях можеш да купуваш ЗАБЕЛЕЖИТЕЛНОСТИ от другите играчи.

**8 СТИХИИ** – твоят най-голям враг. Когато ти се падне СТИХИЯ, губиш част от картите си.

**3 КУКЕРА** – много редки, но изключително ценни. КУКЕРЪТ може да те спаси от СТИХИЯ или да блокира опита на друг играч да купи твоя ЗАБЕЛЕЖИТЕЛНОСТ.

Цел на играта

Да събереш пръв шестте ЗАБЕЛЕЖИТЕЛНОСТИ от един цвят и да ги подредиш така, че да образуват картата на България.



Подготовка и начало на игра

Разбъркай добре картите и ги постави с лицето надолу, образувайки общо тесте, от което играчите да теглят.

**НАЧАЛО:** На всеки свой ход играчите теглят по една карта от общото тесте, редувайки се по часовниковата стрелка. Пръв започва най-малкият. Всички започват с 0 карти.

Ако изтеглената карта е ЗАБЕЛЕЖИТЕЛНОСТ, СЪКРОВИЩЕ или КУКЕР, я запазваш пред себе си с лицето нагоре, така че всички да я видят.

Ако изтеглената карта е СТИХИЯ, губиш до 3 от твоите карти, но не повече от половината, които имаш. Картите, които губиш, се оставят с лицето нагоре, до общото тесте, образувайки тестето с изиграни карти. СТИХИЯТА също отива в тестето с изиграни карти. Ти избираш кои карти да загубиш.

|                   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|-------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Колко карти имаш  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| Колко карти губиш | 0 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 |



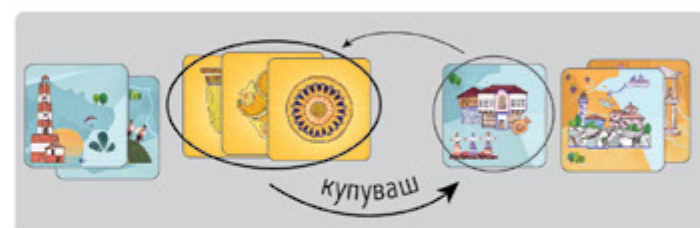
КУКЕРИТЕ имат силата да прогонват СТИХИИТЕ. Ако имаш КУКЕР в себе си, когато изтеглиш СТИХИЯ, той я прогонва и не губиш никакви карти. КУКЕРЪТ отива в тестето с изиграни карти, а СТИХИЯТА излиза извън игра – отделя се настрана от общото тесте и от тестето с изиграни карти. Длъжен си да използваш КУКЕРА в момента, в който изтеглиш СТИХИЯ.

Когато картите в общото тесте свършат, тестето с изиграни карти се разбърква, слага се с лицето надолу и образува ново общо тесте, от което играчите да теглят. СТИХИИТЕ, прогонени от КУКЕРИ, не се включват в новото общо тесте.

Купуване и размяна

Вместо да теглиш карта от общото тесте, можеш да купиш една ЗАБЕЛЕЖИТЕЛНОСТ от друг играч, като му заплатиш три СЪКРОВИЩА. Другият играч няма право да откаже. С това ходът ти приключва.

\*Нямаш право да купиш ЗАБЕЛЕЖИТЕЛНОСТ, ако играчът, от когото искаш да я купиш, има повече ЗАБЕЛЕЖИТЕЛНОСТИ от този цвят от теб. Това ограничение не важи при равенство.



Ако имаш КУКЕР, можеш да избереш да блокираш играч, който иска да купи твоя ЗАБЕЛЕЖИТЕЛНОСТ. В този случай КУКЕРЪТ отива в тестето с изиграни карти, а играчът задържа трите СЪКРОВИЩА. С това ходът му приключва.



Вместо да теглиш карта от общото тесте, можеш да предложиш размяна на една твоя ЗАБЕЛЕЖИТЕЛНОСТ срещу една ЗАБЕЛЕЖИТЕЛНОСТ на друг играч. Другият играч има право да откаже. С това ходът ти приключва.



Можеш да купуваш или разменяш само по една карта на ход.

Нямаш право да пропускаш своя ход!

Край на играта

Печелиш играта, когато пръв събереш шестте карти от един цвят и ги подредиш правилно, така че да образуват картата на България.

По избор, останалите играчи могат да продължат да играят, като шестте карти, с които си спечелил, излизат от игра, а останалите ти карти отиват в тестето с изиграни карти.



Готов ли си за нови предизвикателства?

## РЕЖИМ ЗЛАТЕН ЩИТ

В този вариант на играта важат всички описани дотук правила със следните изменения и допълнения:

**ТЕГЛЕНЕ:**

На всеки ход можеш да избереш дали да изтеглиш 1, 2 или 3 карти. Картите се теглят накуп.

**СТИХИЯ, при теглене на 2 или 3 карти:**

Картите, които изтеглиш заедно със СТИХИЯТА, отиват в тестето с изиграни карти – не ги запазваш. Броят на картите, които губиш, не се променя, дори да изтеглиш 2 или 3 СТИХИИ (виж таблицата в раздел „Подготовка и начало на игра“ на основните правила).

**КУКЕР, при теглене на 2 или 3 карти:**

Ако имаш КУКЕР и една от изтеглените карти е СТИХИЯ, той я прогонва, а ти запазваш останалите изтеглени карти, които не са СТИХИЯ. Дори да изтеглиш 2 или 3 СТИХИИ, 1 КУКЕР е достатъчен, за да те предпази. В този случай 1 СТИХИЯ излиза извън игра, а останалите СТИХИИ отиват в тестето с изиграни карти. Запазваш всички изтеглени карти, които не са СТИХИЯ.

Ако изтеглиш едновременно и КУКЕР, и СТИХИЯ, току-що изтегленият КУКЕР не може да те предпази от СТИХИЯТА.

**ЗЛАТЕН ЩИТ:**



На всеки ход, преди да теглиш от общото тесте, можеш по избор да предпазиш картите си със **ЗЛАТЕН ЩИТ** – оставяш 1 СЪКРОВИЩЕ в тестето с изиграни карти. Ако при теглене в същия ход ти се падне СТИХИЯ, запазваш всички свои карти.



При теглене на 2 или 3 карти, не запазваш картите, които си изтеглил заедно със СТИХИЯТА – отиват в тестето с изиграни карти. **ЗЛАТНИЯТ ЩИТ** не изважда СТИХИИТЕ от игра – те отиват в тестето с изиграни карти. **ЗЛАТНИЯТ ЩИТ** предпазва и при 2 или 3 изтеглени СТИХИИ.

**ОБЯВЯВАНЕ:**

На свой ход, преди да теглиш карта/и, можеш да обявиш, че събираш даден цвят. Това забранява на останалите играчи да купуват от този цвят, а ти се ангажираш да събираш само него – не можеш да спечелиш играта, ако си обявил един цвят, но събереш всички карти от друг. Можеш да обявиш цвят, ако имаш 2 или повече карти от него. Не можеш да обявиш цвят, който някой друг вече е обявил. Ако останеш само с 1 карта от обявен цвят, се освобождаваш от ограничението да събираш само от него и можеш да обявиш друг цвят впоследствие.

**КУПУВАНЕ И РАЗМЯНА:**

Само ти можеш да купуваш ЗАБЕЛЕЖИТЕЛНОСТИ от обявен от теб цвят. Можеш да купуваш от всеки необявен цвят, независимо кой играч колко притежава (отменя правилото в раздел „Купуване и размяна“ на основните правила, отбелязано със \*).

## ИГРА ПАМЕТ

3 – 10 възраст 10 – 15 минути 1 – 4 играчи



**3 НИВА НА ТРУДНОСТ:**

**14 КАРТИ** – от всички видове по две карти (2 съкровища, 2 зелени, 2 жълти, 2 кафяви, 2 сини, 2 стихии, 2 кукера).

**20 КАРТИ** – само съкровища.

**32 КАРТИ** – всички възможни двойки (20 съкровища, 2 зелени, 2 жълти, 2 кафяви, 2 сини, 2 стихии, 2 кукера).

# СЪБЕРИ БЪЛГАРИЯ

## ПРИРОДНИ ЗАБЕЛЕЖИТЕЛНОСТИ

1. Връх Ком
2. Пещера Проходна
3. Деветашка пещера
4. Връх Ботев
5. Резерват Сребърна
6. Резерват Камчия
7. Река Ропотамо
8. Пясъчна лилия
9. Странджа
10. Сините камъни
11. Чудните мостове
12. Пещера Дяволското гърло
13. Седемте рилски езера

## КУЛТУРНИ ЗАБЕЛЕЖИТЕЛНОСТИ

14. Храм Св. Александър Невски
15. Манастир Седемте престола
16. Плевенска панорама
17. Часовникова кула Трявна
18. Басарбовски манастир
19. Дворец Балчик
20. Варненска катедрала
21. Остров Света Анастасия
22. Музей на котвата
23. Национална астрономическа обсерватория Рожен
24. Пловдивски амфитеатър
25. Мелник
26. Рилски манастир

## ИСТОРИЧЕСКИ ЗАБЕЛЕЖИТЕЛНОСТИ

27. Крепост Баба Вида
28. Белоградчишка крепост
29. Паметник на свободата
30. Пантеон на възрожденците
31. Свещарска гробница
32. Мадарски конник
33. Велики Преслав
34. Старият град Несебър
35. Петрова нива
36. Перперикон
37. Казанлъшка гробница
38. Мост на Първата пушка
39. Самуилова крепост

## СПОРТ И ЗАБАВЛЕНИЯ

40. Изкачване на Черни връх
41. Разходка по Дунав
42. Спектакъл Звук и светлина
43. Средновековен фестивал
44. Изгрев на брега
45. Мидена ферма
46. Празници на изкуствата
47. Нестинарски фестивал
48. Гайдарско надсвирване
49. Минерални извори
50. Зимни спортове
51. Плиоценски парк
52. Кукерски фестивал

## ЛЕГЕНДА

- Иглолистни и широколистни гори
- Диви животни
- Диви растения
- Зърнени култури
- Лавандула и маслодайна роза
- Лозя и овощки
- Животновъдство
- Сцена
- СПА курорти
- Зимни спортове
- Екстремни спортове
- Областен град
- Град/село
- РЕКА

## ТРАКИЙСКИ СЪКРОВИЩА

Траките са древен народ, обитавал нашите земи. Намерени са стотици съкровища, пренасянати из България, благодарение на които разбираме за техния живот и културата им.

1. Панагюрско съкровище
2. Вълчитрънско съкровище
3. Съкровище от Могиланска могила
4. Рогозенско съкровище
5. Луковитско съкровище
6. Летнишко съкровище

## КУКЕРИ

Те прогонват злите сили на зимата и мрака, за да е здрава и плодородна новата година.



Екип:  
© ДИАНА ДАЧКОВА – гейм дизайн и графичен дизайн  
© БОЯН ХРИСТОВ – игрална редакция  
© СТАНИМИРА ВЪТЕВА – отговорен редактор  
Печат: „Печатница 99%“

Издава:  
**БЪЛГАРСКА ИСТОРИЯ**  
БИ 93 00Д | София, ул. „Загоре“ 3  
www.bulgarianhistory.org  
www.bulgarianhistory.shop

## ПРИРОДНИ СТИХИИ

Това са нещастия, предизвикани от природните сили, които застрашават хората.



бура пожар земетресение виелица наводнение мъгла ураганен вятър свлачище