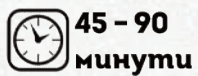
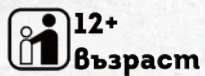


исторически **# ИЗБОРИ**

парти игра с провокативни
казуси и морални дилеми

правила

2



Общ преглед

„Исторически избори“ е парти игра, в която играчите си поставят един на друг хипотетични казуси и морални дилеми, вдъхновени от събития, личности и факти от българското минало и настояще. Някой формулира въпрос, друг отговаря, а останалите се опитват да познаят отговора, за да спечелят точки.

Цел на играта

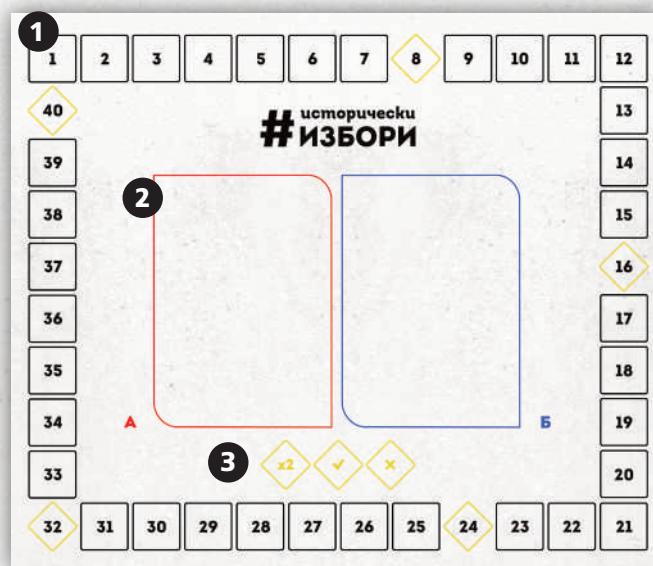
Печели играчът с най-много точки.



Игрови компоненти

Игрално поле

1. скала за следене на резултата
2. място за поставяне на карти с избори
3. място за поставяне на изиграни бонуси



36 картонени чипа

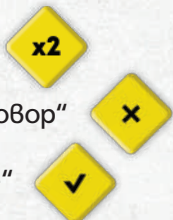
12 чипа за гласуване:

- 6 чипа „А“
- 6 чипа „Б“



18 чипа за бонуси:

- 6 чипа „удвояване“
- 6 чипа „грешен отговор“
- 6 чипа „единоушие“



6 чипа „баланс“



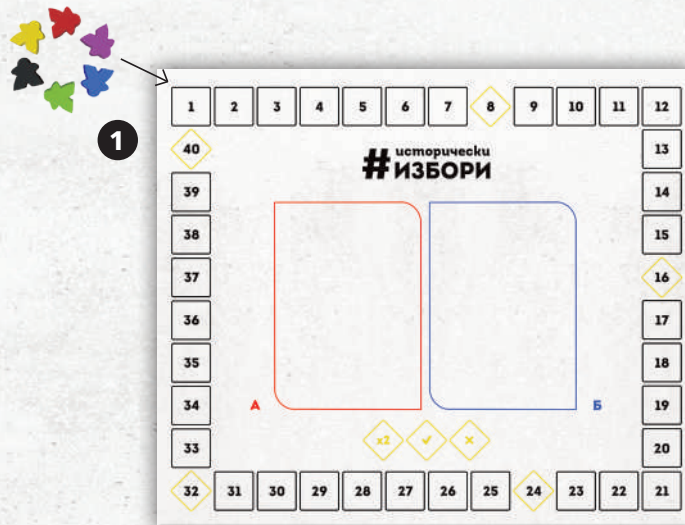
150 карти с избори



6 дървени фигурки



Подготовка и начало

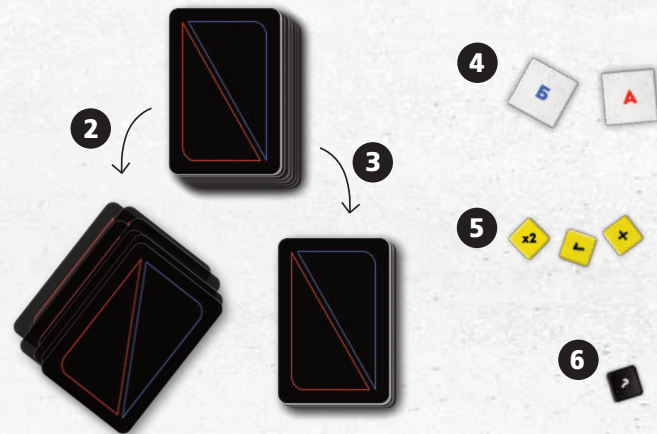


1. Поставете игралното поле в средата на масата. Всеки играч си избира и взема една от гърбените фигурки, с която да отбелязва своите точки върху скалата за резултата. Фигурките се поставят на позиция 1 на скалата.

2. Разбъркайте картите и раздайте по 7 на всеки играч. Играчите могат да гледат своите карти, но не и тези на останалите.

3. Отделете указания по-голу брой карти, в зависимост от това колко са участниците и ги поставете на тесте до игралното поле. Тестето се оставя с лицето надолу, като от него ще теглите карти по време на играта. Останалите карти върнете в кутията.

- 3-ма играчи – 24 карти



- 4-ма играчи – 24 карти

- 5-ма играчи – 30 карти

- 6-ма играчи – 24 карти

4. Всеки играч взема по един чип „А“ и по един чип „Б“ и ги слага пред себе си с лицето надолу.

5. Всеки играч взема по един от чиповете за бонуси – „удвояване“, „грешен отговор“ и „единодушие“.

6. Изберете кой да започне пръв и раздайте по един чип „баланс“ на останалите играчи. Първият играч започва без чип „баланс“*.

*при игра с трима или четирима участници следвайте указанията за разпределение на чиповете „баланс“ на стр. 11 и 12.

Протичане на играта

Започвайки от първия играч, участниците редуват хода си по посока на часовниковата стрелка, докато не бъдат изтеглени всички карти от местето.

Игрален ход

1. Поставяне на казус

Играчът на ход избира две от своите карти, като по този начин формулира казус, който поставя пред един от останалите играчи. Картите се оставят на указаното за целта място на игралното поле – едната като отговор „А“, другата като отговор „Б“ (вж. **Игрови компоненти**, Игрално поле, стр. 3) и се прочитат на глас, така че всички да чуят какви са двете възможности. Казусът звучи по следния начин: Какво би избрал? Отговор „А“ или отговор „Б“?



Пример: Какво би избрал? България на три морета или Господ да е българин.

! Играчът на ход (питащ) взема един чип „баланс“ от играча, на когото е поставил казуса (отговарящ). Казуси не могат да бъдат поставяни пред играчи, които нямат такъв чип.

Наличието на чиповете „баланс“ гарантира, че всеки играч ще бъде питан достатъчно често и никои няма да бъде изолиран от играта. Ако имате чип „баланс“, това значи, че рано или късно някой ще ви зададе въпрос. Ако пък нямате, просто трябва да дочакате вашия ход, за да вземете такъв от друг играч.

2. Избор и гласуване

Отговарящият трябва да избере една от двете възможности, които са му предоставени – „А“ или „Б“. При избора си той следва да отговаря честно, водейки се от своите вътрешни убеждения и да избере това, което смята за по-правилно/вярно/морално в случая. За да отбележи своя избор, той използва чипа за гласуване („А“ или „Б“), който съответства на неговия отговор. Това се случва тайно от останалите участници – отговарящият поставя избрания чип пред себе си с лицето надолу.

След като отговарящият е направил своя избор тайно от останалите, идва време за гласуване. Всички, които не са питащ и отговарящ по време на този ход, са гласуващи. Те се опитват да познаят коя възможност е избрал отговарящият – „А“ или „Б“. За да изразят своето предположение, те вземат съответно своя „А“ или „Б“ чип и го поставят пред себе си, отново с лицето надолу. Гласуването приключва, когато всички гласуващи са направили своето предположение.



3. Точкуване

След като всички чипове за гласуване са поставени, те се обръщат с лицето нагоре и се вижда кой за какво е гласувал. Преминава се към точкуването, което се извършва по следния начин:

3.1. Отговарящият играч винаги получава една точка и премества фигурката си с една позиция напред по скалата.

3.2. Всеки гласувач, който е познал какво е избрал отговарящият, също получава една точка и премества фигурката си с една позиция напред.

3.3. Питащият получава по една точка за всеки грешен отговор, даден от гласуващите, и премества фигурката си със съответния брой позиции по скалата.

3.4. Точки от бонуси – ако има играчи, които са използвали бонуси, проверете дали бонусите им носят допълнителни точки и преместете фигурките им със съответния брой позиции.

Бонусите и техните ефекти са обяснени подробно в следващите редове.

4. Бонуси

Бонусите са механизъм, който дава възможност на гласуващите да спечелят допълнителни точки. Те са три вида и могат да бъдат изиграни по време на гласуването.

- „удвояване“ – ако познаете какво е избрал отговарящият, печелите 2 точки вместо само 1. Няма ефект, ако не познаете.
- „грешен отговор“ – печелите по една допълнителна точка за всеки грешен отговор, даден от останалите гласувачи. Ако вашият отговор е грешен, той не ви носи допълнителна точка.
- „единодушие“ – печелите 2 допълнителни точки, ако всички играчи (включително отговарящият) сте гласували по един и същ начин.

За да изиграете някой от бонусите си, изчакайте всеки от гласуващите да даде своето предположение по време на гласуването. Поставете чипа на избория от вас бонус до чипа ви за гласуване. Чипът на бонуса също трябва да е с лицето надолу, така че останалите играчи да не знаят какъв бонус е изигран.

Играчите, които са питащ и отговарящ в този ход, нямат право да използват бонуси.

След като изиграете бонус, той временно се премахва от игра – вж. **Приключване на ход**, стр. 7. Но не се притеснявайте, защото има как да си го върнете – вж. **Специални полета**, стр. 10.

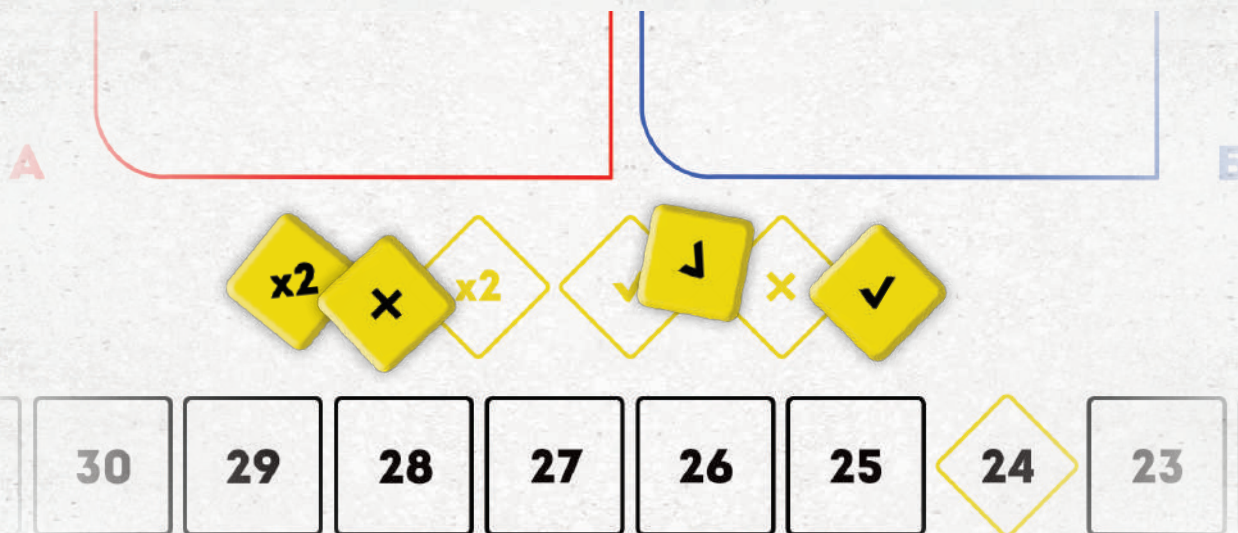


Приключване на ход

След като приключи точкуването питащият изтегля 2 карти с избори от тестето, за да допълни броя на картите в ръката си отново на 7. Картите с избори, които са били използвани в този ход, се премахват – оставят се с лицето нагоре някъде встрани от игралното поле и тестето.

Бонусите, които са били изиграни в този ход, се оставят на определеното за целта място върху игралното поле (вж. **Игрови компоненти**, Игрално поле, стр. 3). Те остават там, докато играчите не си ги върнат обратно (вж. **Специални полета**, стр. 10).

С това ходът приключва и идва ред на следващия играч по посока на часовниковата стрелка. Играчите се редуват по този начин, докато не бъдат изтеглени всички карти от тестето.



Аргументация и дискусия

След като точкуването е приключило отговарящият трябва да аргументира своя избор. Останалите играчи също могат да изразят мнението си и по този начин да заформят дискусия по конкретния казус.

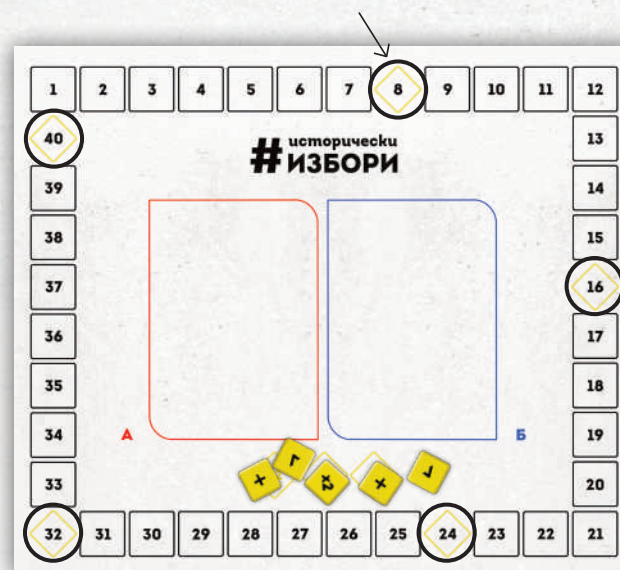
Примерен ход

- 1.** Синият играч избира две от своите карти, с които поставя казус на червения и взема от него един чип „баланс“. Картите с избори се поставят на игралното поле на местата, обозначени с „А“ и „Б“.
- 2.** Червеният тайно избира своя отговор и слага съответния чип пред себе си. Всички останали, без синия, гласуват какво според тях е отговорил червеният и ако искат, използват бонуси.
- 3.** След като всички са гласували, а който иска е използвал бонус, червеният разкрива своя отговор – в случая „А“.
- 4.** Като отговарящ, червеният печели една точка. Той няма право да използва бонуси.
- 5.** Жълтият е гласувал „Б“ и е изиграл бонус „удвояване“. Предположението му обаче е грешно и той не получава точки.
- 6.** Черният е гласувал „А“ и е избрал да не използва бонус. Печели една точка, тъй като е познал отговора на червения.
- 7.** Зеленият е гласувал „А“ и е изиграл бонус „единодушие“. Печели една точка за правилното си предположение, но не печели допълнителни точки от бонуса си, защото не всички са гласували по един и същ начин.
- 8.** Лилавият е гласувал „Б“ и е изиграл бонус „грешен отговор“. Предположението му е грешно и той не печели точка за него, но печели една допълнителна точка от другия грешен отговор – този на жълтия.
- 9.** Синият печели две точки от грешните отговори на жълтия и лилавия. Това е наградата му за това, че е успял да загаде труген казус.
- 10.** Червеният, черният, зеленият, лилавият и синият местят фигурките си със съответния брой позиции, а изиграните бонуси се оставят на игралното поле.
- 11.** Изиграните карти също се премахват встрани от полето. Синият си тегли две нови карти от тестето и с това ходът му приключва. Ред е на следващия играч – в случая лилавия.



Специални полета

Някои полета на скалата за резултата са маркирани по специфичен начин. Когато минете през тях (независимо дали стъпите, или просто преминете), имате право да си вземете обратно един от бонусите, които сте изиграли по-рано. Нямаме право да вземете бонус, ако вече имате такъв – например ако имате бонус „удвояване“, може да вземете или „грешен отговор“, или „единодушие“, но не и втори чип „удвояване“. Нямаме право да държите повече от 3 бонуса.



Край на скалата за резултата

Ако в даден момент някой от играчите стигне до края на скалата за резултата, той може просто да я превърти и да започне нова обиколка. За да се отличава от тези, които още са на първата обиколка, сложете фигурката му легнала, вместо изправена.

Край на играта

Краят на играта се задейства, когато и последните 2 карти от тестето бъдат изтеглени. Тогава всички играчи изиграват по още три хода (докато останат само с 1 карта в ръка), след което се обявява победителят. Победител е играчът с най-много точки.*

* Играчите, чиито фигурки са в легнало положение, имат повече точки от тези, чиито фигурки са изправени. Това е така, защото легналата фигурка показва, че съответният играч прави втората си обиколка, докато тези с изправени все още са на първата.



Равенство

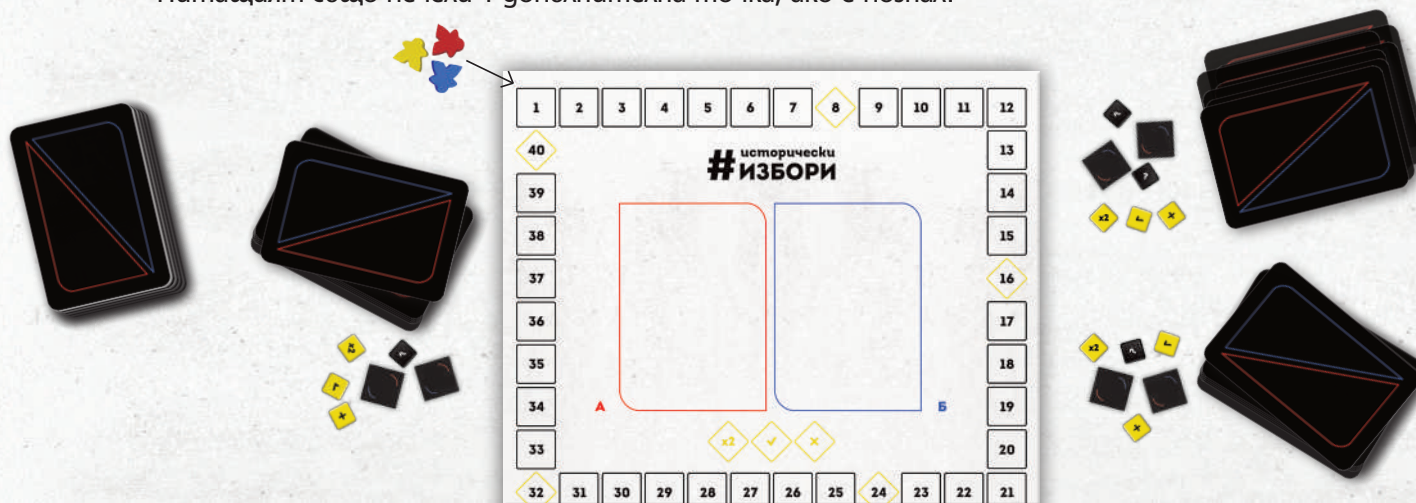
При равенство между двама или повече играчи останалите участници/участник решават кой е отговорял по-честно на задаваните му казуси по време на играта и той е победителят. Ако всички са били еднакво честни според останалите, то те споделят победата.



Игра с трима

Раздайте 4 чипа „баланс“ – по един на всеки играч и още един на участника вдясно от първия играч. Тъй като при игра с трима играчи е вероятно на всеки да бъдат задавани казуси достатъчно често, може и да не използвате чиповете „баланс“.

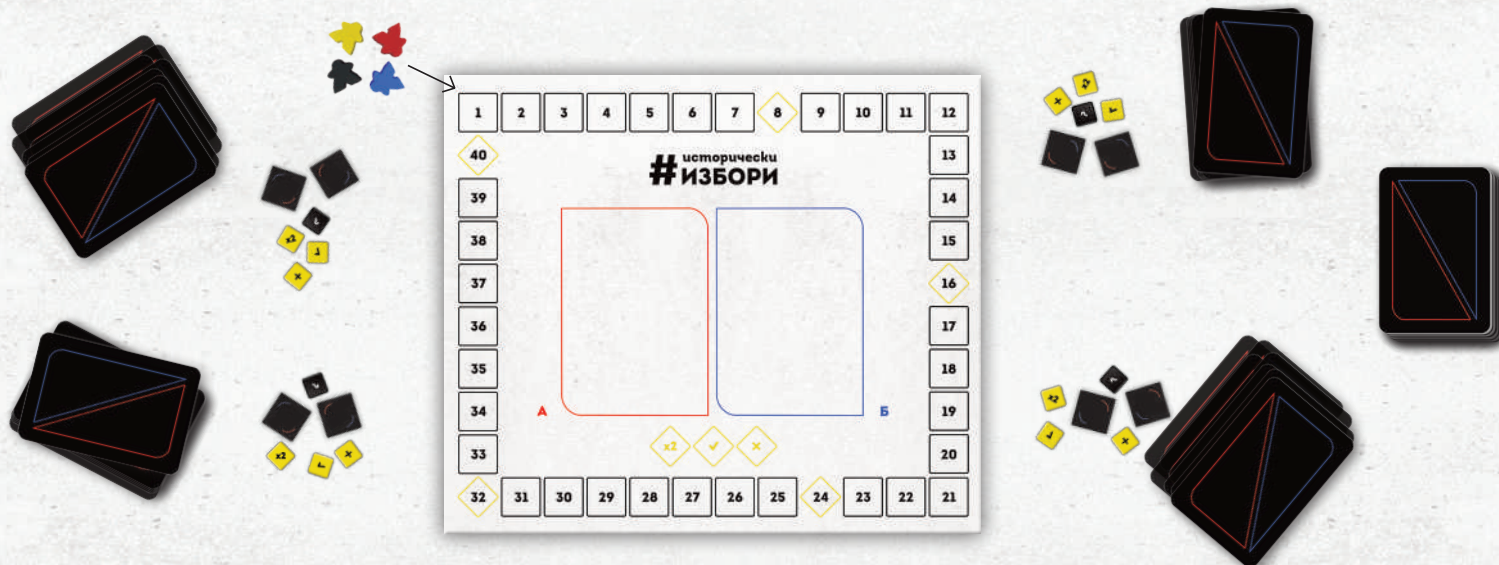
- „грешен отговор“ и „единодушие“ – по стандартните правила тези бонуси се оказват ненужни при игра с трима, тъй като всеки ход има само по един гласуващ. Затова използвайте следните модификации:
- „грешен отговор“ – когато сте гласуващ, изиграйте бонуса с лицето нагоре преди да бъдат разкрити отговорите. Питаният също трябва да гласува какво според него е избрал отговарящият. Ако питащият сгреша, печелите 2 допълнителни точки. Ако познае обаче, питащият не печели допълнителни точки.
- „единодушие“ – когато сте гласуващ, изиграйте бонуса с лицето нагоре преди да разкриете отговорите. Питаният също трябва да гласува какво според него е избрал отговарящият. Ако и тримата сте посочили един и същ отговор, гласуващият печели 2 допълнителни точки. Питаният също печели 1 допълнителна точка, ако е познал.



Игра с четирима

Всички играчи започват с по един чип „баланс“, включително първият играч.

Бонусът „грешен отговор“ се умножава по 2 – тъй като има само още един гласуващ (освен този, който е изиграл бонуса), бонусът „грешен отговор“ носи 2 допълнителни точки всеки път, когато е изигран успешно.



Опционални правила

- 1.** Сменяне на карти: ако играчът на ход иска да смени част или всички от своите карти, той може да го направи вместо да поставя казус пред друг играч. Картите, от които иска да се освободи, оставя при изиграните карти и си тегли същия брой карти от неизползаното тество (картите, които са оставени в кутията). С това ходът му приключва и е ред на следващия играч.
- 2.** Може да сложите колкото карти искате в тестето, от което теглите, или да ползвате всички карти и да играете до определен брой точки/време.