

НОВА ВЕРСИЯ НА ЛЕГЕНДАРНАТА ИГРА



КРОКОДИЛ - Прани гащи е весела занимателна командна игра за голяма компания. В играта могат да участват от 4 до 99 играчи. Препоръчително е всеки отбор да бъде поне от 4 играча, защото така играта протича по-интересно. Целта на играчите е да развият своята фантазия, мисленето и артистичността си, като печелят точки.

Интересното в играта е това, че играчите трябва да отгатват цели изречения. За удобството на играчите, картите не се държат в ръка, а се простират на простора, с помощта на щипки. А за веселото настроение на играчите сме придали на картите форма на гащи, иначе какво друго да простираш на простора?

Правилата са много прости. Участниците се разделят на два отбора - **Зрители** и **Артисти** и при всеки следващ рунд ролите им се сменят. Игралното поле и конструкцията на простора се сглобяват, както е показано на снимката. Тестета с картите се слагат извън игралното поле, според цветовете им. Ще имате 6 тестета с гащи в различен цвят. Всяка отбор има своя игрална фигура и своя сегмент върху игралното поле, върху което ще играе.

Всеки отбор започва игра от позиция **СТАРТ** - вървящо смешно човече. То няма нищо общо с външността на играчите и всяко съвпадение е чиста случайност. Отборите се разполагат един срещу друг. Представител от всяка отбор хвърля зара. Отборът с най-голямото число на зара започва играта пръв в ролята на **АРТИСТИ**.

Отборът на **Зрителите** избира 4 произволни карти-гащи – по една червена, синя, зелена и жълта и ги простира на най-горното въже, в същата последователност. След това избраният от **Артистите** играч е поканен от „зрителната зала“ за обясняване. Гащите трябва да бъдат така простнати, че да бъдат видяни само от **избраният играч** и **отбора на Зрителите**. Не забравяйте за щипките, иначе гащите няма как да се задържат на простора, съгласно законите на физиката.

И така - гащите са вече на простора, но върху тях има три реда със задания? Кое трябва да бъде изпълнено? Имено сега започва играта върху игралното поле. Върху полето има сини ходове с цифри и картинки от 1 до 3. Цифрата указва кое задание от картата трябва да бъде изпълнено, а картинката показва по какъв начин да бъде изпълнено: с помощта на жестове или със думи. Има също така червени ходове с удивителен знак и зелени ходове с въпросителен но за тях ще Ви разкажем малко по-късно. Игралната фигура може да се мести по полето в произволно направление, но трябва да става само по свързани помежду си ходове, а също така няма право да се движи назад.

Играчът хвърля зара и мести игралната си фигура по полето. Ако фигурата е спряла върху цифра **3** с **маски** означава, че играещият трябва да обясни със жестове на своя отбор изречението, получено от думите върху картите под **номер 3**. Ако картинката е уста - да го обясни с думи. Ако играчът трябва да използва жестове, му се дават 15 секунди за обмисляне, как да обясни изречението.

Той може да ползва жестове и мимика, може да приема различни пози, да показва заданието по части, да отговаря на въпросите от своя отбор с кимване на глава, давайки да разберат дали са на верен път. На играча е забранено да пише или да рисува, да произнася срички или да казва букви, с които започват думите. Ако играчът трябва да обясни заданието с думи, то в рамките на 15 секунди може да намисли какво да каже. Той трябва да се опита да обясни изречението с други думи, без да назовава истинските думи. При това на играча е позволено да използва всички думи от български език, но не и чуждици, кимвайки с глава на въпроси от своята отбор, помагайки им да разберат дали са на верен път. На играча е забранено да пише или да рисува, да произнася срички или да произнася букви, с които започват думите. На отгатване на изречението се дава една минута, която отборът на **Зрителите** засича. След изтичането на минутата, отборът на **Артистите** трябва да озвучи своя версия на изречението. За всяка отгатната дума, отборът на **Артистите** получава определени точки: за червена карта – 1 точка, за синя – 2 точки, за зелена – 3 точки, за жълта – 4 точки. Отбора прибира при себе си отгатнатите карти. Неотгатнатите се слагат за **Крокодила**, в специални места за карти върху полето. Игралната фигура на играча остава на полето в същата позиция, където е спряла и ходът се предава на следващия отбор. Ролите се сменят, отборът на **Артистите** стават **Зрители**, а отборът на **Зрителите** става отбор **Артисти**.

Сега е време да обясним значението на белите и черни карти и за останалите ходове върху игралното поле.

Белите гащи влизат в играта, когато игралната фигура на играча спира на червен ход с удивителен знак. Тази карта е **Жокер**. Тя позволява на обясняващия, ако му потрябва, т.е ако му е трудно да обясни някоя от думите да я каже директно на своите съотборници. **Белите гащи** се простират на едно от свободните въжета, другото свободно въже е за бели гащи на другия отбор.

Когато отборът решава да използва жокера, белите гащи се махат от простора и излизат от играта. Ако в края на играта, някой от отборите притежава все още бели гащи, които не са използвани, получава по 10 точки за всеки използван **Жокер**. След като игралната фигура е спряла върху червен ход с удивителен знак и отборът е получил Жокер, играещият трябва пак да хвърли зара, за да разбере номера на заданието и начина на обясняването.

Черните гащи – това са карти, които увеличават версиите на играта и могат да объркат всичко. Ако игралната фигура попадне на зелен ход с въпросителен знак, играчът взема една карта **Черни гащи**. На задната страна на гащите са посочени 4 цветни кръгчета с цифри. Тоест, ако на черните гащи са посочени червено кръгче с цифра 3, синьо кръгче с цифра 1, зелено кръгче с цифра 1 и жълто кръгче с цифра 2, това посочва номерата на заданието от всяка отделна взета карта, т.е от червена карта дума под номер 3, от синя карта дума под номер 1, от зелената карта дума под номер 1 и от жълта карта дума под номер 2. При това играчът, изтеглил тази карта, сам преценява по какъв начин да обясни изречението - с помощта на жестове или с думи.

Край на играта. Преди началото на играта играчите уговарят нейната продължителност. След приключване на уговореното време, играта спира и отборите преброяват своите точки. Отборът, събрал най-много точки, е **победител**.

*Да, забравихме да кажем обаче, че трябва да бъдат преброени и точките на **Крокодила**, т.е точките на неотгатнатите думи. Има вероятност играта да победи именно **Крокодилът**, а не някой от отборите.*