

ПРАВИЛА на ИГРАТА

НИВО 1

1. Разгледете внимателно пъзел-картите, като отделите всички двойки плочки от рамките им;
2. Оставете рамките отстрани, те ще ви трябват в **Ниво 2**;
3. Разбъркайте добре плочките;
4. Подредете ги в няколко редици с изображенията надолу:



5. Първият обръща две плочки по свой избор;
6. Ако изображенията на плочките съвпадат, взема плочките и ги поставя пред себе си с изображенията надолу. Същият е отново на ход;
7. Ако изображенията на плочките не съвпадат, обръща плочките с изображенията надолу, без да ги размества. На ход е следващият играч;
8. Стремете се да запомняте изображенията и местата на плочките, когато ги обръщате;
9. Нивото приключва, когато откриете и съберете две по две всички плочки;

60 сек

10. Подредете пред себе си плочките по двойки, с изображенията нагоре;
11. Поставете в средата на игралното поле легендата на хорáта (намира се на обратната страна на тези правила);
12. Като използвате легендата, за **60 сек** разучете имената на хорáта, изобразени върху събраните от вас плочки;
13. Запомнете имената и точната последователност в която сте поставили вашите плочки и ги обърнете отново с изображенията надолу;
14. След изтичане на **60 сек** легендата се скрива;
15. Оттук нататък нямате право да поглеждате събраните от вас плочки – играта продължава по памет;
16. Раздайте рамките между всички , като ги поставяте с изображенията нагоре. Всеки получава толкова рамки, колкото е броят на двойките плочки, които е събрал;
17. Засечете **60 сек** и запомнете в кого са рамките на плочките, които имате;
18. След изтичане на времето вземете своите рамки в ръка, така че другите да не ги виждат;

60 сек

НИВО 2

19. "Размяна на рамките" – редувайте се да разменяте един с друг необходимите ви рамки. Целта е да сглобите пъзел-картите, поставяйки плочките в съответстващата им рамка;
20. на ход сглобява една от своите рамки със съответстваща двойка плочки, които има;
21. на ход иска от друг рамка за хоро, което помни че има;
22. Същият избира по памет коя от неговите двойки плочки съответства на рамката и сглобява картата;
23. Другият тегли произволна рамка от рамките на първия и я показва на ;
24. се стремят да запомнят как се движат рамките, които ги интересуват;
25. Ако избраната двойката плочки не съответства на рамката, връща грешно избраните плочки в средата на игралното поле, поставяйки ги с изображенията надолу, а рамката продължава да държи в ръка;
26. Ако е забравил на кое хоро съответства някоя от неговите двойки плочки, трябва да върне тази двойка в средата на игралното поле, поставяйки ги с изображенията надолу;
27. Успее ли да сглоби рамката с правилната двойка плочки, тази пъзел-карта вече окончателно е негова;
28. Ако след завършване на **Ниво 2**, в средата е останала само една двойка плочки, тя излиза от игра;
29. Всички върнати в средата плочки се разиграват по същия начин в следващ рунд, започвайки от точка 3;
30. За разглеждане на легендата във втория рунд, (виж т. 17) имате **20 сек**;
31. Играта печели играчът с най-много събрани и сглобени пъзел-карти;
32. В случай че двама играчи са с равен брой пъзел-карти, печели играчът, който може да избори фолклорните области на по-голям брой от хорáта, изобразени на неговите карти.