

BG

# Fantastory



Щастливи сме, че избрахте тази игра, за да прекарате щастливи мигове с цялото си семейство.

Тази игра помага на вашето дете да развива своите умения и да се учи да общува; тя помага за приемане на правила, заучаване на нови концепции, разрешаване на проблеми, тестване на умения, учене от други (както възрастни, така и връстници) и постепенно учене на сътрудничество с тях. Освен това тя ви дава повод да опознаете по-добре вашето дете и да установите по-силна връзка с него, докато играете.

## Съдържание

42 карти с история

## Да се научим да играем

Първо, нека се забавляваме заедно с детето и да откриваме елементите на играта.

Да погледнем картите с него и да се опитаме да разберем какво представят те. Основният режим на игра е много важен за запознаване с картичките и за разбиране на това, че картите са отправната точка за постоянно променящата се и развиваща се история.

## Цел на играта – основно ниво

3+

Повествователна игра с идентификация на образи за 1 до 4 играчи, плюс възрастен като разказвач.

Този режим на игра може да се играе както от едно дете с възрастен, така и от много повече деца, които слушат историята и едновременно играят.

Разказвачът разказва кратка история, а играчите трябва да си я припомнят чрез картичките.

## Подготовка

Размесете картите с история.

Вземете първите 10 карти от тестето и ги обърнете с лицето нагоре, за да могат да се виждат от всички играчи.



# Как се играе

## Фаза 1 – Да разкажем история...

Разказвачът разказва кратка история, вдъхновена от 10-те карти. Можете да започнете да създавате истории от 5 или 6 карти, след което да направите историята по-дълга при запознаване на детето с играта. Когато разказвачът разкаже част от историята, която се отнася до дадена карта, играчите трябва да я разпознаят и посочат: ако не могат да открият правилната карта, разказвачът може да им помогне с повече детайли. След като играчът идентифицира правилната карта, тя се изважда и поставя пред разказвача. С продължаването на историята поредицата от карти става все по-голяма.



## Фаза 2 – Можем ли да си спомним историята...?

След като разказвачът завърши историята и всички карти са били идентифицирани от играчите, разказвачът взима всички карти (избраните и тези, които не са сред първите 10), размесва ги и ги поставя върху масата, така че да са видими за всички играчи. (запишете си последователността, ако мислите, че няма да си я спомните за всички карти).

Разказвачът взима картата, от която е започната историята, и я поставя пред играчите; в този момент от играта той моли играч да посочи коя е следващата карта от историята:

ако играчът посочи правилната карта, разказвачът я взима и я поставя до първата;

ако играчът посочи грешна карта, разказвачът може да му помогне или да реши да попита друг играч.

## Край на играта



Играта свършва, когато се възстанови правилната последователност на историята.

След като играчите се запознаят с играта, опитайте да създавате по-дълги истории, които да са по-трудни за запомняне.

# Цел на играта – ниво за напреднали

5+

Повествователна игра с елементи на сътрудничество за 2 до 4 играчи. Всеки играч, когато е на ход, ще разкаже част от историята, вдъхновена от картите. В края на историята играчите трябва да си спомнят правилната последователност на картите, от които е съставена тя.

## Подготовка

Размесете картите с история. Вземете първите 4 карти от тестето и ги обърнете с лицето нагоре, за да могат да се виждат от всички играчи.



## Как се играе

Най-младият играч решава кой ще започне. Разказвачът ще разкаже кратка история, вдъхновена от наличните карти.

## Фаза 1 – Да разкажем история...

Един от играчите играе ролята на разказвач. Измежду 4-те видими карти той избира една и разказва част от историята, като се вдъхновява от картинката върху картата: това ще бъде първата карта в поредицата. След това ролята на разказвача се предава на следващия играч, който взима карта от тестето и я поставя до другата, за да има отново 4 на разположение. Измежду тях той избира една и продължава историята, която вече е започната от предишния играч, като трябва да спазва последователност; тази карта сега ще се постави до другата с лицето нагоре. След това играта продължава, докато не се изберат 10 карти.



## Фаза 2 – Можем ли да си спомним историята...?

Обърнете 10-те карти, от които се формира историята. 3-те карти, които не са били избрани за разказване на историята, са бонус, който ще се използва за успешно завършване на втората фаза от играта.



Играчът, който е изbral последната карта от поредицата на историята, започва. Той трябва да се опита да си спомни частта от историята, която се отнася до първата карта, която е обърната с лицето надолу, или поне да си спомни картинката върху картата. След това картата се обръща с лицето нагоре.



## Открихте ли правилната карта?

**ДА!** Добре, след това следващият играч е на ход и той ще се опита да познае следващата карта от поредицата.



**НЕ!** Жалко! Играчът трябва да обърне 1 от бонускардите; след това следващият играч е на ход и той ще се опита да познае следващата карта от поредицата.



## Вие спечелихте!

Ако играчите накрая възстановят цялата история или поне възстановят правилната последователност на картинките, всички печелят!



## Вие загубихте!

Ако играч направи грешка и няма повече бонус карти за обръщане, книгата ""Фантасмагория"" се затваря и можете да започнете с нова история!



Когато играчите станат по-добре запознати с картите, можете да увеличите трудността на този режим на игра чрез създаване на по-дълги истории или чрез поставяне с лицето надолу от самото начало на играта на картите в поредицата (да не ги оставяте видими, както е по правилата)