

- По всяко време, когато играч измисли указание, той го казва високо на глас, така че всички да могат да го чуят.

Важно: В тази игра играчите не се редуват. Всеки играч, който е готов, може да даде своето указание. Това означава, че може да коментирате и познавате няколко указания наведнъж.

- Играчите, които трябва да познаят координатите, може да говорят помежду си, за да обменят идеи. Те обаче може да обсъждат само възможни асоциации относно чуждите указания, като нямат право да издават информация за координатите на картите в ръцете си. Накрая един играч дава предположение от името на всички.

- Играч, който е дал указание, не може да дава на останалите повече информация за своята карта с координати, но може да обсъжда указанията на другите играчи.

- Ако координатите на картата бъдат познати, играчът поставя картата си с лицето нагоре на нейната локация в решетката.

- Ако координатите на картата не бъдат познати, тя се поставя встрани на масата, с лицето надолу (така че нейните координати да останат скрити).

- След това играчът, сложил картата си в решетката (или на масата), изтегля нова карта с координати от купчината. Когато купчината се изчерпа, играта продължава, докато играчите не останат без карти в ръцете си (или таймерът не изтече).

Правила за указанията

- Указанията трябва да бъдат ограничени до една дума, която се отнася до значението на двете кодови думи.
- Не може да бъдат използвани указания, съдържащи същия корен като някоя от кодовите думи.
- Указанията не може да бъдат използвани повторно под никаква форма (включително неправилно отгатнати указания).

Край На играта

Играта може да приключи по един от следните два начина:

- Времето ви е свършило.

ИЛИ

- Не са останали карти с координати в купчината и никой няма повече карти в ръцете си.

Пребройте картите с координати, които са поставени правилно в решетката и използвайте следната таблица за точкуване:

	ПроваЛ	Горе-долу	Много добре	Чудесно
Кратка	< 4	4-5	6-7	8+
Класическа	< 8	8-11	12-14	15+
Експертна	< 12	12-16	17-22	23+

© 2023 Blue Orange Edition. Cross Clues и Blue Orange са търговски марки на Blue Orange Edition, Франция. Играта се издава и дистрибутира под лиценз на Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.



Грегори Грар

Кръсто-Смислици™

Правила



Българско издание 2023
 Фантасмагория ООД
www.BigBag.bg
www.facebook.com/fantasmagoria.bg
 Превод: Силвия Стоянова
 Редакция и оформление:
 Леда Герова



Въведение

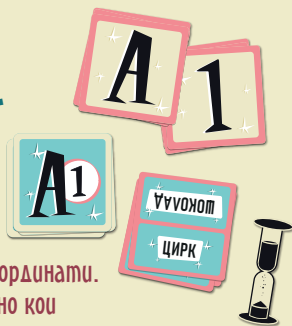
Можете ли да измислите указание, описващо пресечната точка между "мечка" и "лекар"? Да? Тогава го кажете на глас на другите играчи и се надявайте, че ще познаят бързо кои са двете кръстосани кодови думи от вашето указание!

Съдържание

- 10 плочки с цифри и букви
- 25 карти с координати
- 50 карти с кодови думи
- 1 петминутен таймер

Цел на играта

Работете заедно, за да запълните решетката с карти с координати! Всеки играч трябва да измисли указание за 2-те кодови думи, отговарящи на неговата карта с координати. Ако другите играчи познаят правилно кои две думи описват, тогава може да поставите вашата карта с координати на съответното място в решетката. Ако не познаят, картата се изчиства. Целта е да запълните решетката с възможно най-много карти, като правилно познавате координатите на всяка карта. Внимателно избирайте указанията си и опитайте да постигнете най-високия резултат!



Подготовка за игра

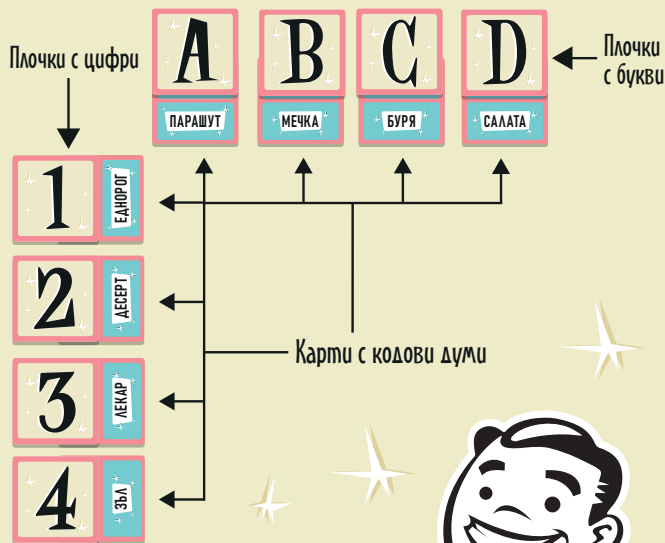
- Изберете една от трите размера решетки: класическа (4x4), кратка (3x3) или експертна (5x5).
- Формирайте решетката като подредите плочките с букви в един ред и плочките с числа в една колона (виж диаграмата вдясно).
- Разбъркайте картите с кодови думи и ги поставете така, че по една дума да е видима под всяка плочка.

● Вземете картите с координати, отговарящи на размера на решетката, с която ще играете. Например при кратката решетка (3x3) използвайте картите с координати: A1, A2, A3, B1, B2, B3, C1, C2 и C3.

● Разбъркайте тези карти с координати и ги поставете в купчина, като координатите са с лицето надолу.

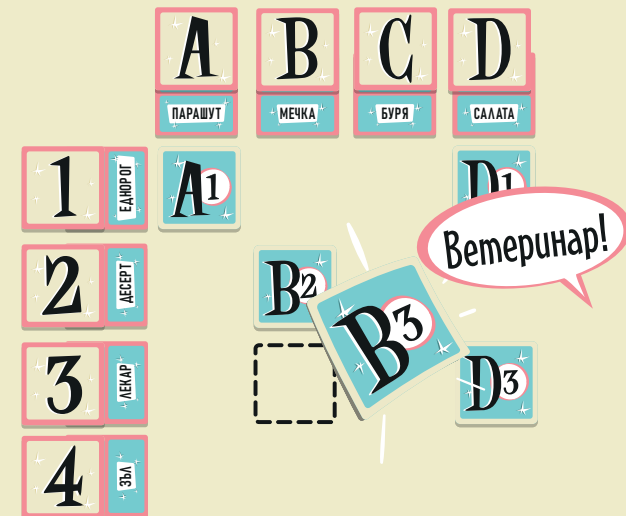
● Таймер по избор. Решете дали вашата група ще играе с петминутния таймер. Когато ползвате таймера при експертната решетка (5x5), ще разполагате с 10 минути (две последователни обръщания на 5-минутния таймер).

● Върнете всички неизползвани компоненти обратно в кутията.



Как се играе

- Когато всички играчи са готови, играта започва. Уверете се, че сте завъртели таймера (ако го използвате).
- Всеки играч изтегля една карта с координати от купчината, без да я разкрива на останалите играчи. Картите с координати представляват пресечната точка между две кодови думи, които са били положени при подготовката за игра (ред и колона).
- Трябва да измислите една дума, която обединява и двете кодови думи, съответстващи на вашата карта с координати.



Пример: "Ветеринар" може да бъде указание, което свързва думите мечка и лекар.

Игра с 2-ма или 3-ма играчи:

Когато играете с двама или трима играчи, всеки играч винаги държи по две карти с координати в ръцете си, от които да избира. Може да изберете първо картата, за която сте измислили по-добро указание.