



Колко добре ме познаваш?

Правила на играта

Колко добре ме познаваш?

Правила на играта

Брой играчи: 2-8 Време за игра: 30-45 мин

Колко пъти сте си мислили, че знаете всичко за човека, когото обичате? И изведнъж той ви изненадва с нещо малко: поглед, желание, спомен.

„Колко добре ме познаваш?“ е игра, която ви води по пътека, изпълнена с усмивки, въпроси, малки предизвикателства, забавление, но и възможности да се влюбите отново един в друг и да се опознаете по-дълбоко.

С всяка стъпка ще откривате колко много сте свързани от спомени, мечти и онези малки ежедневни навици.

Целта? Да се срещнете по средата на пътеката – и да осъзнаете колко сте перфектни един за друг.

А който стигне по-напред... може просто да спечели малка награда (или причина да обича още повече).

Цел

Партньорите започват от противоположните краища на пътеката.

Целта е партньорите да се срещнат по средата, като познават какво харесва или не харесва партньорът им.

С всяка стъпка напред ще решавате възникващи предизвикателства.

В момента, в който двойката се срещне, играта приключва.

Партньорът, който е напреднал повече по пътеката, печели награда.

Ако играят две или повече двойки, двойката, която се срещне първа, печели и получава награда за постижението си.

Компоненти на играта

- 150 карти със задачи (10 категории; по 15 карти на категория)
- 132 карти с предизвикателства (11 категории; по 12 карти на категория)
- 42 карти с награди (32 за партньори и 10 за двойки)
- 5 карти от тестето за предизвикателство на победителя
- 55 жетона за предизвикателства (по 5 жетона за всяка категория с предизвикателства)
- Табло за оценка на задачите
- Компоненти на пътеката:
 - 1 централен сегмент
 - 6 сегмента на пътеката
- 8 фигурки за игра (2 персонализирани, 6 неперсонализирани)
- 40 карти с оценка на задачите (8 комплекта от по 5 карти/ оценки, 2 персонализирани комплекта, 6 неперсонализирани комплекта)



1. Жетони

2. Дъска – полета за ходове

3. Карти с предизвикателства

4. Тесте с предизвикателства
за победителите

5. Дъска със задачи

6. Карти със задачи

7. Карти за награди на партньори/двойки

8. Персонализирани фигурки за игра

9. Карти за оценка (персонализирани)

10. Неперсонализирани фигурки за игра

11. Карти за оценка (неперсонализирани)

Категории

Основната игра се предлага с 6 различни **категории с предизвикателства**, а общо са налични 11.

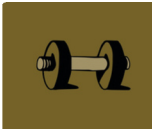
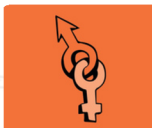
Категории, включени в основната игра:

- Забавни предизвикателства
- Поп култура
- Домашен живот
- Физически предизвикателства
- Мъже срещу жени
- Колко добре ме познаваш?

Разширени категории:

- Списъци
- Хипотетични
- Колко добре ме познаваш (задълбочено)?
- Интимно
- Интимни предизвикателства

Категория с предизвикателства и цветна легенда на жетоните:

		Забавни предизвикателства			Списъци
		Поп култура			Хипотетични
		Домашен живот			Колко добре ме познаваш? (задълбочено)
		Физически предизвикателства			Интимно
		Предизвикателства мъже срещу жени			Интимни предизвикателства
		Колко добре ме познаваш?			

Легенда на картите със задачи, картите с награди
и картите за решение за победители:



Дрехи



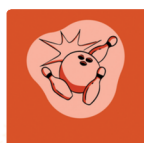
Уютно



Хобита



Храна



Спорт



Музика, Филми,
Сериали, Книги



Интимно



Пътуване



Споделени
дейности



Поп култура



Награди за
партньори



Награди
за двойки



Тесте за
предизвикателство
на победителя

Подготовка за игра

1. Поставете централния сегмент на дъската в средата на масата. След това подредете сегментите на пътеката, така че всяка страна да е с еднакъв брой сегменти. В зависимост от това дали искате по-дълга или по-кратка игра, ще ви трябват:

- 4 сегмента от пътеката (за по-кратка игра)
- 6 сегмента от пътеката (за по-дълга игра)

2. Поставете таблото за оценка на задачите до пътеката.

3. Разбъркайте добре картите със задачи и поставете тестето на леснодостъпно място, до таблото за оценка.

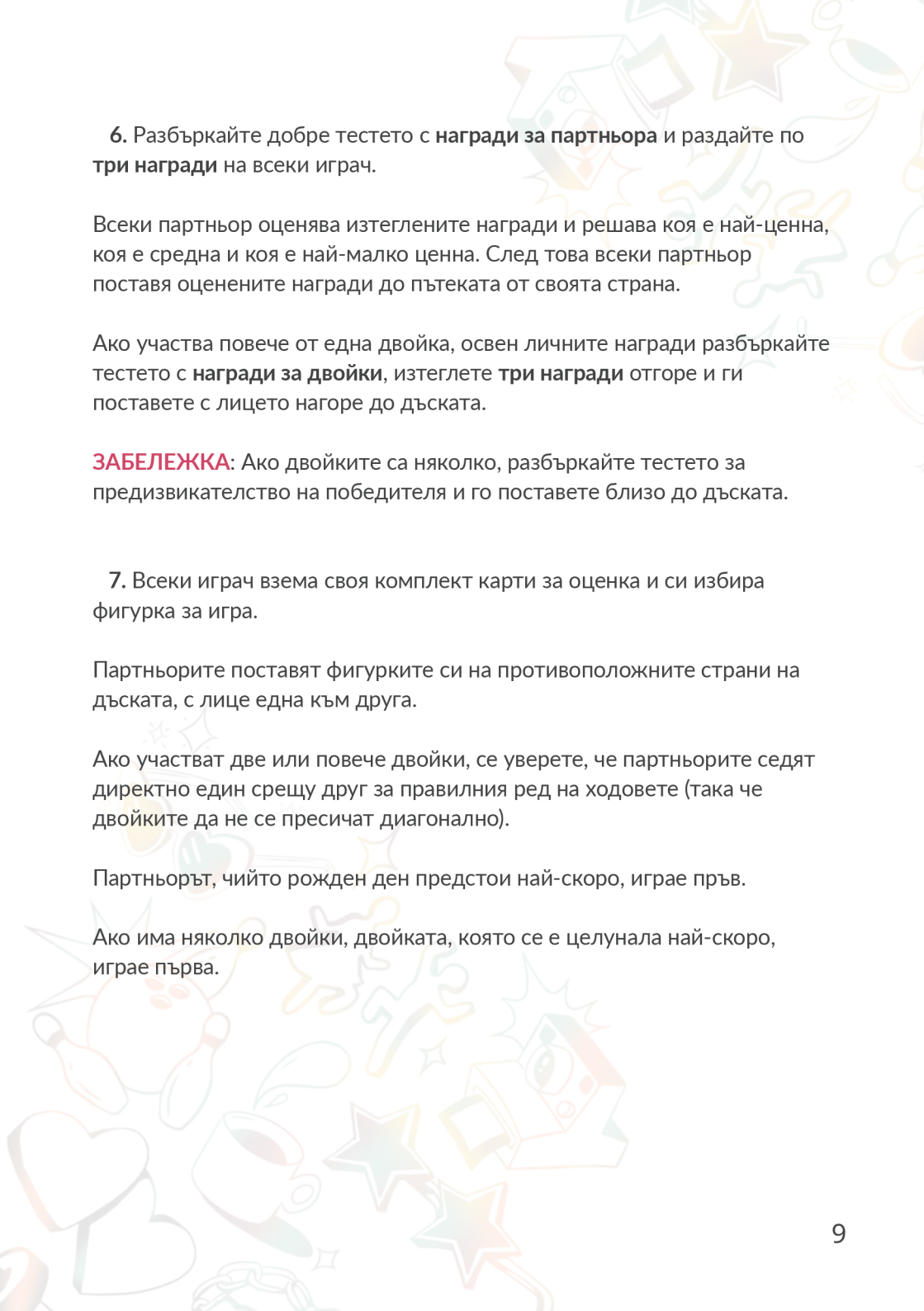
4. Съгласувайте с партньора си и с останалите играчи колко различни категории с предизвикателства бихте искали да използвате в тази сесия. Разделете категориите на отделни тестета, разбъркайте добре всяко тесте и ги поставете близо до дъската.

ВАЖНО!

- Ако участват една или две двойки, включете поне **пет** категории с предизвикателства.
- Ако участват три двойки, включете поне **седем** категории.
- Ако участват четири двойки, включете поне **девет** категории.

5. Всеки сегмент от пътеката има четири полета за придвижване. На всяко поле поставете по един жетон (цветен диск, съответстващ на категорията с предизвикателства). В зависимост от броя на категориите в играта поставете цветните жетони според едно от предложените подредби на жетоните, показани на страница **18 и 19**.

Друг вариант е играчите да подредят предизвикателствата както желаят.



6. Разбъркайте добре тестето с **награди за партньора** и раздайте по **три награди** на всеки играч.

Всеки партньор оценява изтеглените награди и решава коя е най-ценна, коя е средна и коя е най-малко ценна. След това всеки партньор поставя оценените награди до пътеката от своята страна.

Ако участва повече от една двойка, освен личните награди разбъркайте тестето с **награди за двойки**, изтеглете **три награди** отгоре и ги поставете с лицето нагоре до дъската.

ЗАБЕЛЕЖКА: Ако двойките са няколко, разбъркайте тестето за предизвикателство на победителя и го поставете близо до дъската.

7. Всеки играч взема своя комплект карти за оценка и си избира фигурка за игра.

Партньорите поставят фигурките си на противоположните страни на дъската, с лице една към друга.

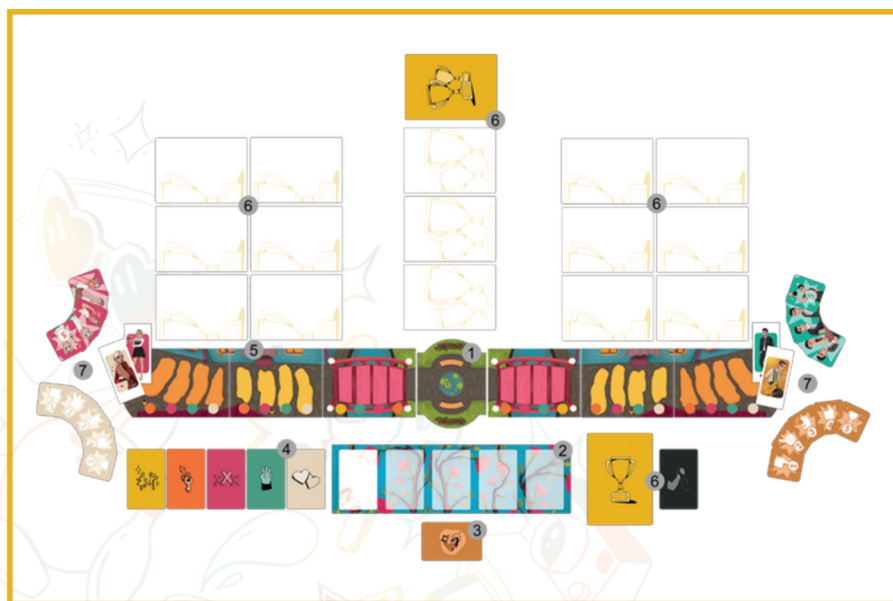
Ако участват две или повече двойки, се уверете, че партньорите седят директно един срещу друг за правилния ред на ходовете (така че двойките да не се пресичат диагонално).

Партньорът, чийто рожден ден предстои най-скоро, играе пръв.

Ако има няколко двойки, двойката, която се е целунала най-скоро, играе първа.



Подготовка на играта за 2-ма играчи.



Подготовка на играта за 4-ма играчи.

Ход на играта

Партньорите редуват ходовете си по време на играта.

При участието на няколко двойки играта продължава по часовниковата стрелка. Първо играе първият партньор от всяка двойка, след това вторият партньор от всяка двойка и се спазва същият ред. Ето защо е важно да седят така, че нито една двойка да не седи диагонално една на друга и редуването на ходовете да е опростено.

Всеки ход има три фази:

1. Фаза на оценяване

Партньорът на активния играч тегли 5 карти със задачи от тестето със задачи.



Партньор 2 тегли 5 карти и ги поставя на дъската на определените места.

- Партньорът скришно оценява задачите с помощта на картите си за оценка.
- Оценките отразяват вкусовете и предпочитанията на самия партньор.

- Числата върху картите за оценка показват доколко човекът харесва нещо – от 5 (най-много харесва) до 1 (най-малко харесва). Избраните оценки се поставят до всяка задача. Оценките се поставят с лицето надолу, така че активният играч да не може да ги види.
- Оценките се поставят по ред, винаги отляво надясно.



Когато задачите бъдат изтеглени, Партньор 2 дава своите оценки на всяка задача, отляво надясно.

- Сега активният играч се опитва да познае оценката, с която партньорът му е оценил всяка задача на дъската (опитва се да предположи какво му харесва най-много и кое най-малко), като постави оценките си до задачите.



След като Партньор 2 постави оценките си, Партньор 1 поставя своите, опитвайки се да познае избора на Партньор 2.

- Когато всичко е готово, партньор 2 показва своите оценки и резултатите се сравняват. Колкото повече съвпадащи оценки има, толкова по-добре се познават партньорите.

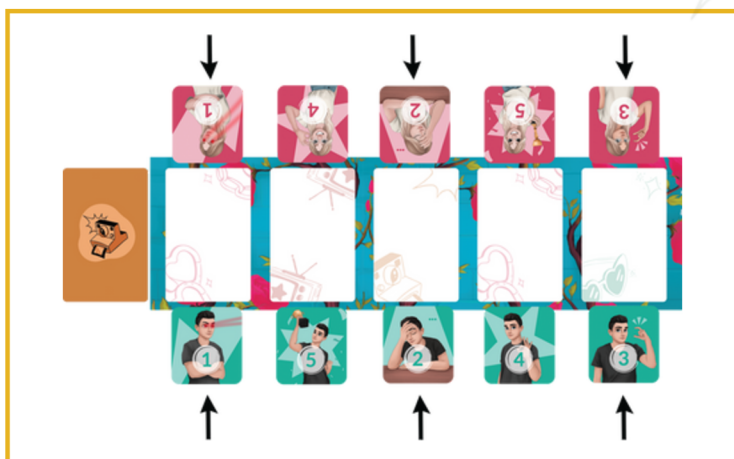


Картите на Партньор 2 се разкриват и играчите проверяват колко от оценките им съвпадат.

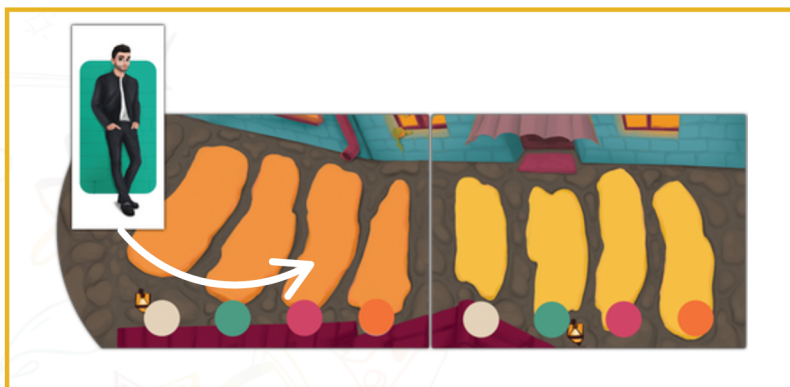
2. Фаза на придвижване

В зависимост от това колко съпадащи оценки има, активният играч мести фигурката си по пътеката, както следва:

- 1 съпадение – премества с 1 поле,
- 2 съпадения – премества с 2 полета,
- 3 съпадения – премества с 3 полета,
- 5 съпадения – премества с 5 полета.



Партньор 1 е отгатнал три от оценките на Партньор 2, така че се мести с 3 позиции напред.



Ако активният играч не познае нито една оценка, той премества фигурката си с едно поле назад.

3. Фаза на предизвикателството

- След като се премести, играчът трябва да изпълни предизвикателство от категорията, показана на полето, на което се е преместил.
- Играчът тегли карта с предизвикателство от съответното тесте и прочита предизвикателството на глас.

ЗАБЕЛЕЖКА: Само играчът, чийто ред е в момента, може да пробва предизвикателството.

ЗАБЕЛЕЖКА: Централният сегмент на дъската е специален. Ако играч завърши хода си в централния сегмент, той избира предизвикателство от която категория желае.

Предизвикателството се предприема незабавно. Ако има съмнение дали предизвикателството е изпълнено успешно или не, партньорът на играча взема окончателното решение. Ако предизвикателството е успешно, играчът запазва картата с предизвикателството до края на играта.

Ако предизвикателството не е изпълнено, картата се отхвърля и играта продължава. **Играчът, който не е успял да се справи с предизвикателството, трябва да се премести с едно поле назад.**



Партньор 1 попада на полето Поп култура, тегли карта с предизвикателство от това тесте и я прочита на глас.

Финален кръг

Когато партньорите се срещнат в едно и също поле, играта навлиза във финалната си фаза.

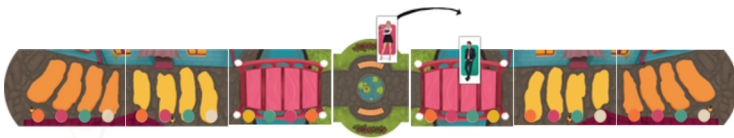
Ако всички партньори са изиграли еднакъв брой ходове (т.е. двойката се е срещнала по време на хода на последния играч в кръга), играта приключва и се определя победителят.

Ако кръгът не е завършен (партньорите са се срещнали при хода на играч, който не е последен в кръга), играта продължава, докато всички не направят еднакъв брой ходове.

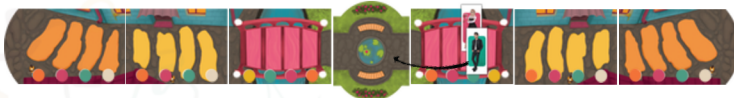
Партньорите не могат да се разминават по пътеката; не можете да „прескочите“ партньора си.

Ако по време на хода си играч подмине полето на партньора си, това не е позволено. Вместо това играчът „взема“ партньора си и двамата се придвижват назад до края на този ход.

Ако това би преместило играча от страната на партньора му на дъската, той спира в центъра; това е мястото, където партньорите се срещат официално и играта навлиза в последната си фаза.



Играч 1 се мести с три полета напред и застава на полето на партньора си.



На свой ред Играч 2 получава четири съпадения и се мести заедно с партньора си три полета напред, докато достигнат централния сегмент.



Ходът на Играч 2 бележи края на играта (и двамата играчи са направили еднакъв брой ходове). Тъй като са се срещнали в централното поле, и двамата партньори могат да поискат награда.

Край на играта

Играта приключва в кръга, когато партньорите се срещнат на едно и също място, след като всички играчи са направили еднакъв брой ходове.

Партньорът, който е покрил по-голямата част от дъската (преминал е в отсрещната половина), става победител и избира награда от купчината, която е класирал в началото на играта. Въз основа на броя на предизвикателствата, които е изпълнил, победителят получава:

- Най-малко ценната награда, ако е изпълнил две предизвикателства;
- Средната награда, ако е изпълнил три предизвикателства;
- Най-ценната награда, ако е изпълнил четири предизвикателства.

Ако партньорите се срещнат на централния сегмент, всеки от тях може да избере по една награда от своята купчина.

Ако участва повече от една двойка, печели първата двойка, която се срещне на едно и също място.

Ако в последния кръг се срещнат няколко двойки, победителят се определя чрез теглене на предизвикателство от тестето „Предизвикателства за победителите“. Печели двойката, която най-успешно завърши предизвикателството.

Спечелилата двойка избира една от трите награди за двойки, разкрити в началото.

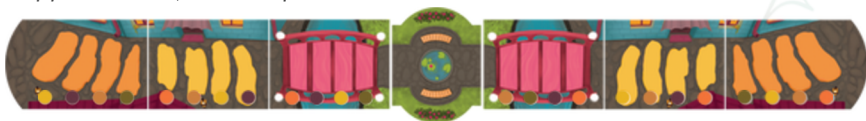
Освен това по-успешният партньор (този, който е покрил повече места по дъската) от всяка двойка получава награда, следвайки правилата по-горе за броя изпълнени предизвикателства.

ЗАБЕЛЕЖКА: Ако участват няколко двойки, всяка двойка изгражда отделна купчина награди за партньора, от която да избира награди в края на играта.

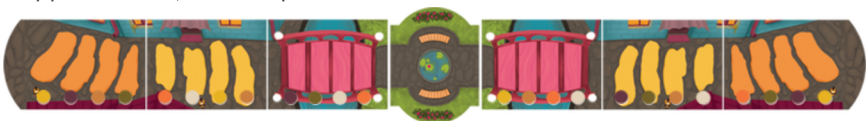
Предлагани подредби за жетоните за предизвикателства

В зависимост от броя на играчите и категориите с предизвикателства, които искате да включите, предлагаме следните опции:

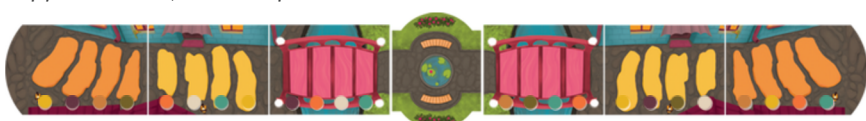
Дълга писта, 5 категории



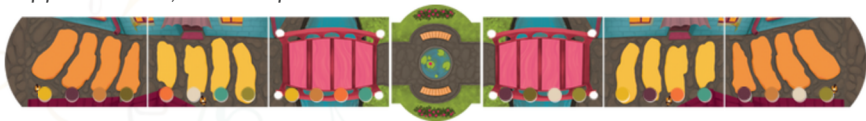
Дълга писта, 6 категории



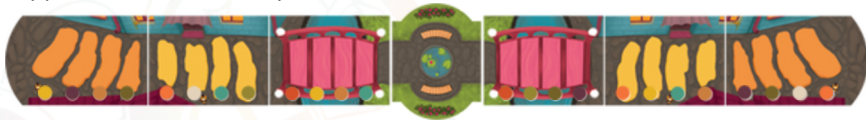
Дълга писта, 7 категории



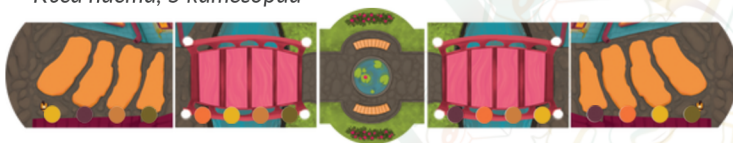
Дълга писта, 8 категории



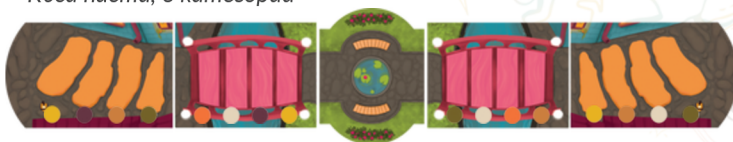
Дълга писта, 9 категории



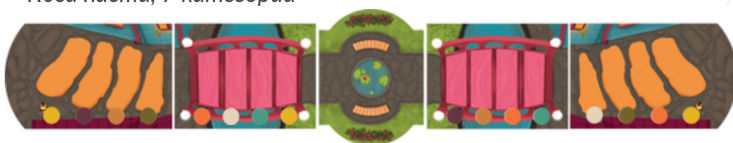
Къса писта, 5 категории



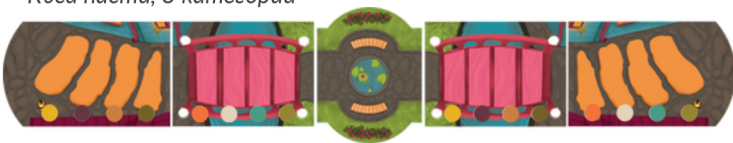
Къса писта, 6 категории



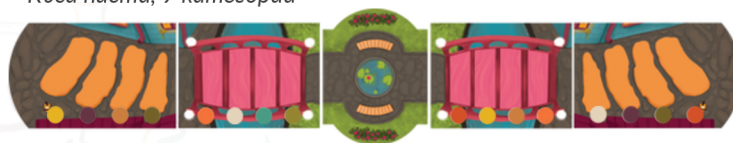
Къса писта, 7 категории



Къса писта, 8 категории



Къса писта, 9 категории



ЗАБЕЛЕЖКА: Можете да подредите цветните жетони с предизвикателства както желаете, но препоръчваме да разбъркате категориите, за да направите играта по-забавна.