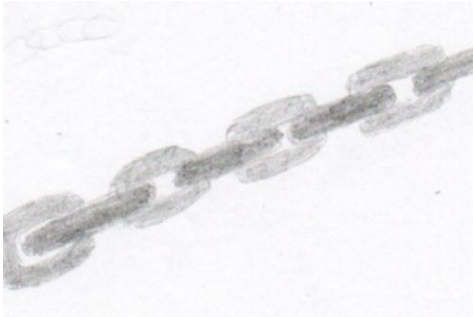


Заробени



Добрата памет е много полезна в тази игра. Целта е да откриете кой играч се крие зад кое име, за да го спечелите на своя страна.

Материал

- малки парчета хартия
- Химикалки

Реализация

- Участниците сядат в кръг от столове.
- Всеки получава малък лист хартия и химикалка.
- Сега всеки се сеща за едно име (например на известни хора или комиксови герои) и го записва на листчето.
- Ръководителят на играта събира листчетата и ги разбърква.
- Той чете по едно листче наведнъж, като го изписва на глас и ясно. Играчите се опитват да запомнят имената.
- Един от играчите започва. Той се опитва да присвои едно от имената на листчетата на един от играчите. Например: "Майкъл, ти си Астерикс."
- Ако твърдението е вярно, играчът, на когото е зададен въпросът, трябва да седне до играча, който е отгатнал. Сега той вече не е отделен играч, а "роб" на споменатия играч и му помага да разгадае останалите участници.
- Играчът може да продължи да гадае, докато не присвои неправилно име. Тогава въпросният играч продължава да гадае.

- Ако играч, който вече има няколко "роби", бъде разобличен, цялата група преминава към отгатващия играч.
- Печели играчът, който е последният "свободен човек", останал накрая, и има всички останали като свои "роби" в групата си.

Доказателство за източник

- Снимка на корицата: MariES