

„ХАЙДУТИ“ ИЛИ БУНТОВНИЦИ – ЗА ЕДНА БЪЛГАРСКА НАСТОЛНА ИГРА

*Мария Маринова,
Софийски университет „Св. Климент Охридски“, България*

“HAYDUTI” OR REBELS – ABOUT A BULGARIAN BOARD GAME

*Maria Marinova,
Sofia University “St. Kliment Ohridski”, Bulgaria*

Abstract: The article examines the board game “Hayduti”. Its title refers to a type of irregular infantry found in Central, Eastern, and parts of Southeast Europe from the late 16th to mid-19th centuries. First, the article analyses the activity of playing games and its significance for human life, as well as its role in contemporary society. The game “Hayduti” itself is analyzed in details in respect with its design, its efficiency as an educational tool and its actual rules of playing. The reception of the game is discussed through the analysis of online sources and specially collected field material from participants who played the game for the purposes of this study. In regard to the gamification of the notion of “hayduti” the game is discussed also in parallel with another entertaining activity – an escape room with a similar theme.

Keywords: board games, escape rooms, hayduts, rebels, “Hayduti”

Настолните игри имат богата история. Йохан Хьойзинха коментира „игрите, играни върху табло, и тези с придвижване на фигури, разпространени още при примитивните народи“ (Хьойзинха 2000: 279). Археологическите проучвания доказват съществуването им

още в древността. В Месопотамия са открити свидетелства от III хил. пр. Хр. за съществуването на игри, подобни на днешните „табла“ и „дама“, разбира се с по-различен изглед и структура. В миналото появата и популяризацията на нови настолни игри е изисквала повече усилия, докато в последните десетилетия този процес се развива много по-бързо, вследствие на възможностите, които предоставя съвременният свят. От една страна, режимът на работа е по-облекчен поради навлизането на различни технологии. Това осигурява на хората повече свободно време, което може да бъде отделено на играта. От друга страна, отново технологиите позволяват масовото производство на красиви и привличащи окото игри, което превръща този тип стоки в желани и търсени. Същевременно все по-широкото разпространение на английския език позволява ползването на настолни игри, без те да бъдат преведени.

Настоящата статия е посветена на една българска настолна игра с конкретна тематика – „Хайдутите“ на издателство „Българска история“. На първо място ще се обърне внимание на избора на име и на някои от реалиите, вплетени в играта. Ще бъде коментирана също така нейната рецепция през погледа на няколко респонденти, които я играха за първи път за целите на това изследване. Ще бъде проследено отношението към тази игра в групата „Настолни игри – България“ и ще бъде коментирано онлайн ревю. Ще се обърне внимание на правилата и на изработката на компонентите – две от нещата, които привличат или отблъскват активно любителите на настолни игри. В края на статията ще бъде направен паралел с друг популярен вид игри, при които също е поставен акцент върху обшуването на живо, а именно *escape room*.

Първообразите на някои съвременни настолни игри идват от древността, когато се появяват и други форми на състезание с игрови характер. Йохан Хьойзинха определя играта като важен елемент от развитието на човечеството, обръщайки внимание на различните ѝ проявления. Той поставя играещия човек, *homo ludens*, наравно с *homo sapiens* и с *homo faber*, като коментира различни аспекти на играта в разнообразни контексти. Изследователят отбелязва няколко ключови признака на играта: тя е „действие, което протича в определено ограничено място, време и настрояние. То се извършва в опре-

делен ред, спазващ дадени доброволно приети правила извън сферата на материалната ползност или необходимост. Игровото настроение е настроение на възторг и изолираност... Действието се съпровожда от чувства на възвишеност и напрежение и предизвиква радост и отмора“ (Хъойзинха 2000: 194). Това определение е максимално изчерпателно и може да бъде приложено към различни видове игри, включително и настолните.

Фундаменталният труд на нидерландския учен Йохан Хъойзинха „*Homo ludens*“, издаден през 1938 г., е не само изследване на този културен феномен, но поставя основа за редица нови проучвания от различни перспективи. В контекста на това изобилие от възможности, свързани с играта, специално внимание заслужава идеята на Йохан Хъойзинха за връзката между играта и културата. Според лаконичното определение на Исак Паси: „играта става синоним на младото, виталното, творческото и една култура е толкова повече култура, колкото повече е игра, колкото повече се играе.“ (Паси 2000: 18–19). Тълкуването на културата като игра може и да изглежда прекалено, но значението на играта за развитието на културата всъщност е неоспоримо.

Йохан Хъойзинха дава едно своеобразно определение на играта, по което тя се доближава до състезанията: „в основата на всяко състезание стои играта, т.е. едно споразумение относно ограничения за време и пространство, определени правила и форма, извършване на определени действия“ (Хъойзинха 2000: 160). На връзката между състезанията и играта ученият обръща специално внимание и трябва да се отбележи, че сякаш тя се задълбочава с развитието на игровата култура. При спорта състезанието е ключов елемент.¹ При голяма част от настолните игри участниците са изправени едни срещу други, има печеливш(и) и губещ(и). Така състезателният характер неминуемо излиза на преден план, когато участниците в играта са повече от един. Самият Йохан Хъойзинха отбелязва, че „понятието печелене се появява само когато човек играе срещу други“ (Хъойзинха 2000: 90).

¹ Тук се коментира играта на възрастните, които не са превърнали това в професия. Ситуацията с професионалните спортисти, коментирана и от Йохан Хъойзинха, например, остава изцяло встрани от настоящото изследване.

Нидерландският учен представя утвърдената преди неговия труд позиция, че „играта заема важно място и представлява необходима или поне полезна функция в живота“ (Хьойзинха 2000: 28). В рамките на книгата си той сякаш поставя тази представа под въпрос и дори я оспорва донякъде, като отбелязва, че „за съзнателния възрастен човек играта е дейност, която спокойно може да не извършва. Играта е излишна. Тя е необходима дотолкова, доколкото е желана. Играта може да бъде отложена или отменена по всяко време. Тя не е наложена от физическа необходимост или морално задължение“ (Хьойзинха 2000: 36). Въпреки всичко обаче играта се оказва неизменна част от живота на обществото, което всъщност я прави задължителна, макар да не е осмисляна като такава. Фактът, че както показва Йохан Хьойзинха, различни проявления на игровото присъстват в човешкия и най-вече в обществения живот във всяка културна епоха, е сам по себе си показателен. А засилването на значението на различните видове игри в съвременността е още един аргумент в тази посока.

С развитието на новите технологии важно място заемат видеоигрите, които може би са най-съвременният аспект на играта в човешкия живот. Те обаче се реализират във виртуална среда, което изключва възможността за непосредствено общуване (дори когато самата игра е колективна и събира играчи от цял свят). На този аспект от съвременните игри е посветена колективната монография „Видеоигрите. Опасната муза“ (Стоянов, Станкева, Ердбеер, Генов, Данаилов, Николчина 2023) и той остава изцяло встрани от настоящото изследване, което разглежда една конкретна настолна игра.

Съвременните настолни игри се играят на живо, в реално време и на споделено пространство. Броят на участниците варира, но при всички случаи те трябва да са минимум двама, а при някои игри – трима или повече. В немалко случаи по-големият брой играчи води до по-интересна игра. Сложността на различните игри също варира, като в някои случаи само изучаването на правилата може да отнеме часове. Така понякога се оказва, че за да може дадена игра да бъде изиграна успешно, са необходими солидни познания, които се прилагат първо за осмисляне, а след това и за следване и спазване на правилата.

В България модерни настолни игри се играят активно вече години наред. Има клубове, турнири, както и специални места, предлага-

щи пространство и определен набор от игри в различни градове. Има специализирани магазини, в които не се продава (почти) нищо друго. Онлайн търговията с тези продукти също е изключително добре развита. Някои игри се превеждат на български език, други се продават само в англоезичната си версия. Истината е, че при голяма част от тях това не е проблем, както защото за играещите английският език не е бариера, така и защото основното, за което той е необходим, в много случаи са правилата. А те обикновено не се четат от всички. Често един (или всички, които са играли играта) обяснява на тези, които ще играят за първи път, това, което трябва да се знае в началото, а някои особености се изясняват и в процеса на самата игра.

Независимо дали ще е преведена определена игра на български обаче, тя няма да се превърне в българска. Определени особености остават характерни за страната, от която произхожда. Ето защо е особено интересно да се обърне специално внимание на българските игри. Преди това обаче трябва да се отбележат и случаи, когато въз основа на популярни (обикновено англоезични) игри се създават български версии, които носят определени характеристики, свързани с нашата действителност. Такъв е случаят с „Карти срещу българщината“ – вариант на популярната игра “*Cards Against Humanity*”.² Това е една от игрите, които са видими на българския пазар дори ако човек не търси целенасочено настолна игра. Нейните създатели участват в различни панаири и други мероприятия и не само рекламират, но и демонстрират играта.³ Самата тя има вече няколко разширения, което говори за успешността ѝ. Друг пример за такъв тип игра е Scrabble, която има разработена българска версия, както и различни други разновидности на игри за съставяне на думи, които неминуемо се сравняват с най-популярната такава. Факт е, че дори в българския ѝ вариант е запазено англоезичното наименование.

² Повече за тази игра може да се открие на нейния сайт: https://bulgarshtina.bg/?srsltid=AfmBOor3NEiy2VZBi42ASOaojTtK_JOPOspSWOW0bKLHyemVdBXIMh_9 [прегледан 20.01.2026].

³ Подобни инициативи могат да се видят тук: <https://www.instagram.com/reel/DSMonJijfye/> [прегледан 20.01.2026]; <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1010792184409160&id=100064351642461&set=a.565848258903557> [прегледан 20.01.2026]; <https://readingtrolls.com/panair-na-knigata-2025/> [прегледан 20.01.2026].

Особен интерес предизвикват игри, в които изборът на тема е обвързан с българската действителност или с историята ни. Този тип продукти са част от засиления през последните години интерес към миналото – към фолклора и към историята ни – тенденция, която заслужава специално внимание от антропологична гледна точка. Част от нея са игри като „Железници“, „Цар на историята“, „Цар на географията“ и „Хайдутите“, дело на издателство „Българска история“.

Настолната игра „Хайдутите“ привлича вниманието още с названието си. Според „Български тълковен речник“ думата има две значения: „1. ист. Народен закрилник и отмъстител през турското робство... 2. Хайдук, разбойник [от тур.]“ (Андрейчин и кол. 2008: 1031). Създателите на играта вероятно имат предвид първото значение. От друга страна, трябва да се отбележи историческата ситуация. Данни за хайдушко движение има още от 1454 г. (Цветкова 1983: 169), като турската власт се бори с него до XVIII век. То възниква като опит на поробеното българско население да се противопостави на чуждите потисници: „Обединени в малки или по-големи групи, мнозина българи напусkali домове и селища и се оттегляли в недостъпните планински райони. Оттук те организирали въоръжени акции срещу представители на османската власт и местни феодали. Народът ги наричал хайдутите“ (Цветкова 1983: 169).

Заглавието на играта обаче е единственото, което насочва бъдещия играч към тези фигури. От използваните в играта знаци, през вплетената терминология, до имената на известни личности, фокусът се променя и от хайдушкото движение се измества към периода на Възраждането и на революционните борби на българите. Трябва да се отбележи, че фигурите на хайдутите и на революционерите не се припокриват: „В началото на XVII в. наред с бунтовните и въстанически движения се умножили и хайдутските прояви“ (Цветкова 1983: 172).

Още на кутията на играта са изобразени дейци, които не могат да бъдат сбъркани като Георги Раковски, например, защото визуално възпроизвеждат познатите на българите образи на личностите от техните запазени портрети. Основните карти са със заптиета, войводи и хайдутите, а сред специалните се срещат личности като Христо Ботев („обещан“ още от кутията), Васил Левски, Софроний Врачански

и редица други – по-известни или позабравени имена на наши дейци и революционери от периода на Възраждането. Дори на гърба на кутията, където е дадено кратко резюме на изградения (или по-скоро използвания) в играта свят, е обяснено, че действието е обвързано с втората половина на XIX век и с революционното движение. Тези особености поставят въпроса защо заглавието на играта е „Хайдутин“, а не „Бунтовници“ или „Революционери“. Дали защото думата хайдутин има по-скоро положителни конотации в съвременния български език (през първото си речниково значение), докато думата бунтовник⁴ насочва към открито и дори агресивно противопоставяне на официалната власт? Или има друга причина?

Според някои потребители „Хайдутин“ е изградена въз основа на правилата на друга игра (Порт Роял). Играта съдържа различни карти, някои от които дават точки, други – определени умения, а трети се събират, за да се „заплати“ за първите два вида. Има и карти, които нанасят вреда на един или повече играчи. Всеки играч отбелязва напредъка си на индивидуално табло, което се вижда и от всички останали. На някои от картите са изобразени реални исторически личности, които са „натоварени“ със специални умения в играта. Те са общо 15 на брой и някои от тях носят на участника, който ги „издигне“, привилегии по време на играта, а други му осигуряват допълнително точки в края, когато се броят постигнатите резултати и се определя победителят. Специалните карти са разделени на две групи. Първата група се включва в играта още в самото начало, а останалите (Христо Ботев и Васил Левски, заедно с безименни заптиета и войводи) – на по-късен етап. Всички хайдутини са част от играта от самото начало, а заедно с допълнително включените специални карти с исторически личности се добавят и някои (анонимни) войводи (които са по-скъпи⁵ от другите) и заптиета (които нанасят по-голяма вреда).

⁴ Според „Български тълковен речник“ бунтовник е „Човек, който готви бунт или участва в бунт“ (Андрейчин и кол. 2008: 79). Своеобразно приравняване на термините „хайдутин“, „бунтовник“ и „революционер“ може да разчетено в широко известните Ботевии стихове „Не плачи, майко, не тъжи, // че станах ази хайдутин, // хайдутин, майко, бунтовник“.

⁵ За да се използва картата с някой от тези войводи, която ще помогне по време на играта или ще даде допълнително точки в края, тя трябва да се заплати, като за

Тринайсетте дейци, които са част от първоначалното тесте са: Евлоги и Христо Георгиеви (споделят една карта), Дядо Ильо, Филип Тотю, Георги Бенковски, Любен Каравелов, Хаджи Димитър, Георги Раковски, Стефан Караджа, Софроний Врачански, Райна Княгиня, Поп Харитон, Петко Войвода и Панайот Хитов. Както е отбелязано и в коментарите във фейсбук групата „Настолни игри – България“, на картите и в правилата липсва каквато и да било информация за тези личности. Играта предлага само имената и изображенията им, но не предоставя данни нито за времето, в което са живели, нито за дейността им. В коментарите в социалната мрежа това е отбелязано като пропуснатата възможност и като цяло като пропуск, тъй като акцентът на издателството е именно върху образователната страна на подобни проекти и инициативи.

Отделен въпрос, който заслужава коментар, е изборът точно на тези дейци. Имайки предвид, че акцентът е поставен върху революционната дейност по българските земи малко преди Освобождението, присъствието на имена като Софроний Врачански и Евлоги и Христо Георгиеви буди недоумение. От друга страна, то предполага и появата на Паисий Хилендарски, както и на Петър Берон, които обаче отсъстват от тестето. Липсата на каквато и да било информация за избраните дейци не предоставя и мотиви за избора на точно тези имена.

На практика върху едни правила (без значение дали са видоизменени, или автентични) и върху една игрова структура е наложена историческа матрица. Тя не е мотивирана по какъвто и да било начин и не е интегрирана в играта, като не са използвани възможностите ѝ, за да се даде (допълнително) историческа информация и така да се превърне играта и в образователна. В тази връзка заслужава да се отбележи, че според указанията на кутията играта е подходяща за деца над 8-годишна възраст.

Рецепцията на „Хайдуги“ е до известна степен обусловена от това, че е създадена в България. Реакциите варират от „Тая игра повече няма да бъде играна!“ през „Бих я играл поне още няколко пъти, поне докато ѝ свикна.“ (т.е. докато се осмислят докрай правилата и

нея играчът се отказва от някои от картите в ръката си (съответно специално събира определени карти, които да „похарчи“ за съответния войвода).

спецификите, за да се прецени по-точно), до нещо като безразличие към самата игра. Такава е ситуацията при хората, които я играха с мен. При повторна игра от едни и същи участници, както и при такива, които бяха положили предварително усилия да се запознаят с официален клип, описващ играта (*YouTube*), се коментираха и някои от правилата, които създаваха неудобство. Възприемаха се като недообмислени и се даваха съвети как да се направят по-ефективни. Коментираше се дори изборът на един от символите (два кръстосани меча), който би трябвало да насочва към оръжията на революционерите, като се предложи вариант този символ да се замени с кама и револвер.

Във фейсбук групата „Настолни игри – България“ ситуацията е различна. При търсене на ключова дума „хайдутѝ“ излизат 14 поста, някои от които нямат нищо общо с играта. Само в 6 поста реално се дискутират особености на „Хайдутѝ“. Някои от тях са в коментари към публикации, в които се търсят мнения, споделя се едно ревю и т.н. Среща се (при това поне два пъти) позицията, че като за българска игра, тази е най-добрата, но... т.е. оценява се не според качествата си като конкурентна по принцип, а единствено като бъде съпоставена с други български игри (макар те да не са посочени конкретно). И отново доминира неудовлетворението, макар да е най-доброто на пазара поне според тази категория.

В коментарите към пост от 21.07.2021 г. се споменава изработката (в негативен план), както и това, че правилата ѝ са базирани на друга игра – Порт Роял, която е посочена като по-добра от съответния тип (Facebook 2021b). В друг коментар към пост на ревю на играта от 4.12.2020 г. е обърнато внимание на промяна спрямо правилата на Порт Роял, което променя и „динамиката“ на „цялата игра“ (Facebook 2020). Коментарът е по-скоро с положително отношение.

Повече внимание заслужава пост от 13.04.2021 г., който поставя на обсъждане изказа на едно от правилата (Facebook 2021a). В един от коментарите са предложени алтернативни формулировки и е отбелязано, че „Човека си е знаел правилата и го е написал както би го обяснил на глас“⁶ (Facebook 2021a). Самото правило действително звучи разговорно, но по-скоро не предизвиква двусмислица.

⁶ Правописът и пунктуацията са запазени.

Успях да открия само едно ревю на играта (Симеонов 2020), което е споделено поне два пъти в споменатата фейсбук група – като самостоятелен пост, който предизвиква дискусия, и като коментар. Самото ревю е по-скоро положително, което предизвиква и полемиката от хората, които не са харесали играта. Отбелязани са повечето от споделените и от играещите пропуски като паралела с Порт Роял (макар да не е коментирано, че правилата за взети от тази игра), ниското ниво на изработка на компонентите (вероятно с цел по-ниска пазарна цена на играта) и някои други. Повече внимание заслужава отношението към историческата информация. Авторът на ревюто обръща внимание на това, че играта предполага да има образователна стойност, каквато на практика липсва. Препоръката на Христо Симеонов е да се включи по малко информация за дейците, които присъстват в играта с имената и с лицата си при евентуално второ издание. Структурата на играта (или т.нар. геймплей) е оценена положително от автора, като според него се съчетават две механики – “*push your luck*” или тестване на късмета и “*tableau building*” или по-стратегически подход чрез включените карти с дейци и бонусите, които те могат да предоставят. В ревюто са отправени критики към илюстрациите, както и препоръка войводите да имат имена.

Що се отнася до изработката и правилата, трябва да се отбележи един пропуск на групата, която игра играта заедно с мен. Има моменти от обясненията, които бяхме пропуснали при първата игра (по-скоро разменили), което по-опитен играч не беше допуснал дори само от видео обяснението. От друга страна, оказа се, че отделни специфики не са достатъчно ясно обяснени и на практика липсва информация за някои особени случаи при определени специални умения. Беше открито и разминаване между правилата и обяснителното видео. Самото видео също е официално. То не е правено от обикновен потребител, който е пристрастен към играта и обяснява на тези, на които не им се четат правилата, как да играят. Напротив – продукт е на издателство „Българска история“ и е поместено на сайта им в частта, посветена на играта „Хайдутите“, като от там може да се отвори и в *YouTube* канала на издателството.⁷

⁷ Играта може да бъде открита тук: [https://bulgarianhistory.shop/product/haiduti/9/299;%20https:=\[прегледан 25.09.2025\]](https://bulgarianhistory.shop/product/haiduti/9/299;%20https:=), а само видеото може да бъде видяно тук: <https://www.youtube.com/watch?v=jdNaRQkHwIU> [прегледан 25.09.2025].

Изработката на компонентите в играта ми направи впечатление още при отварянето. Картонените елементи, които се предполага, че са от твърд картон, не отговарят докрай на очакванията. Това е отбелязано и от един от потребителите, коментирал споменатия по-горе пост в групата „Настолни игри – България“ от 21.07.2021 г. (Facebook 2021b), както и от автора на ревюто (Симеонов 2020). Във фейсбук коментара се заявява „Материалите са калпави“, като се критикува и т. нар. „геймплей“ и „арта“ (Facebook 2021b). Същият потребител насочва и към играта, по чийто модел е направена „Хайдутѝ“ (Порт Роял).

Накрая бих искала да се върна към избора на име. В София съществува (или е съществувала, тъй като е затворена в момента и не може да се посети) escape room със същото заглавие („VsichkiStai“). При нея казусът хайдутѝ / бунтовници също е налице. Създателите на „Хайдутѝ: Пътят към свободата“, каквото е заглавието на стаята, също сякаш не различават хайдутин от бунтовник според наличното описание, а снимките, които могат да се видят в интернет, предполагат по-скоро бунтовническа тематика с „възрожденска чета“ и „революционни комитети“.

Означават ли това смесване на понятията, че в съвременността масово не се прави разлика между хайдутѝ и бунтовници?

Културата на настолните игри се променя през годините. От времето когато настолните игри бяха ограничени като количество и разнообразие до днешния ден, пазарът им е нараснал главоломно. Могат да се намерят различни продукти за всяка възраст и интереси. Самите настолни игри имат различна механика, продължителност и трудност. Възрастовите ограничения, както и броят играчи са други основни техни характеристики. Това, по което си приличат настолните игри и ескейп стаите, и по което съответно се различават от компютърните игри, например, е че и при двете общуването лице в лице е основно изискване. Нерядко настолните игри се играят в домашна обстановка, макар че има клубове, както и места, които предоставят само пространството, например, а участниците си носят една или повече игри. Ескейп стаите са различни по замисъл и много по-ограничени като време. В основата на играта е именно това, че играещите трябва да намерят изхода, като решават поредица от задачи и загадки

в рамките най-често на 60 минути, но при по-голяма трудност или при повече загадки времето може да се увеличи.

Както е отбелязано в разгледаното по-горе ревю на настолната игра „Хайдутѝ“, българската история може да предостави богат материал за създаването на настолни игри (Симеонов 2020). Именно тази възможност е използвана и при създаването на играта, която е обект на анализ в настоящата статия. Независимо от отбелязаните минуси, фактът, че тиражът е изчерпан, е показателен за интереса към подобни продукти. Пазарът е отворен и към появата на други настолни игри, по-задълбочено промислени откъм концепция и вярност към историческите факти, които да разработват сюжети и епизоди от историята и които да се превърнат в лесен и забавен начин за изучаването ѝ.

Настолните игри и ескейп стаите са само част от съвременните продукти (в най-общ смисъл), които са вдъхновени от българската история. Телевизионни предавания от типа на „История БГ“ и „Операция история“ не само дават нови данни за ключови събития, канят специалисти по определени теми, но и често представят различни гледни точки. В някои от популярните реалити формати и други телевизионни шоу програми също присъстват въпроси от българската история (като „Фермата“ и „Аз обичам България“). Интернет предоставя трибуна и за широко интерпретиране на историята, както и на автори на псевдонаучно съдържание, в което обаче основният акцент е върху патриотизма.

Всичко това свидетелства, че историческата тематика все по-често се популяризира, излизайки извън учебната програма и научните изследвания. Това бележи нов етап в развитието на българската култура, в която се размива високият академичен разказ за българската история с популярното и пазарното му изражение, което затруднява стремежа за съхраняване на достоверността към фактите и нюансите в идентичността на историческите субекти в епохата на глобализацията. Мястото на настолните игри с българска тематика в този процес е несъмнено важно, което предизвиква вниманието на културния антрополог.

БИБЛИОГРАФИЯ

Андрейчин, Любомир и кол. 2008. *Български тълковен речник*. София, Наука и изкуство. (Andeychin, Lyubomir i kol. *Bulgarski tulkoven rechnik*. Sofia, Nauka i izkustvo.)

Настолни игри – България, Достъпно на: <https://www.facebook.com/groups/608420639298774> [прегледан 25.09.2025]. (Nastolni igri – Bulgaria. Dostapno na: <https://www.facebook.com/groups/608420639298774> [pregledan 25.09.2025].)

Паси, Исак. 2000. Homo ludens ли е човекът? В: Йохан Хьойзинха, *Homo ludens*. София, Издателство „Захарий Стоянов“, с. 5–24. (Pasi, Isak. 2000 Homo ludens li e chovekut? V: Yohan Huoyzinha, *Homo ludens*. Sofia, Izdatelstvo “Zahariy Stoyanov”, s. 5–24.)

Симеонов, Христо. 2020. Ревю: Пряпорец и токен. – *Хайдутѝ*, Достъпно на: <https://boarddelights.com/revyu-pryaporecz-i-token-hajduti-board-delights/> [прегледан 25.09.2025]. (Simeonov, Hristo. 2020. Revyu: Pryaporets i token. – *Hajduti*. Dostapno na: <https://boarddelights.com/revyu-pryaporecz-i-token-hajduti-board-delights/> [pregledan 25.09.2025].)

Стоянов, Еньо, Северина Станкева, Роберт Ердбеер, Николай Генов, Димитър Данаилов, Миглена Николчина. 2023. *Видеоигрѝте. Опасната муза*. София, Зевгма. (Stoyanov, Enyo, Severina Stankeva, Robert Erdbeer, Nikolay Genov, Dimitar Danailov, Miglena Nikolchina. 2023. *Videoigrите. Opasната muza*. Sofia, Zevgma.)

Хьойзинха, Йохан. 2000. *Homo ludens*. Прев. Зл. Техова. София, Издателство „Захарий Стоянов“. (Huoyzinha, Yohan. 2020. *Homo ludens*. Prev. Zl. Tehova. Sofia, Izdatelstvo “Zahariy Stoyanov”.)

Цветкова, Бистра. 1983. Въръжена съпротива. Хайдутство. В: Христо Гандев (Ред.). *История на България в четиринадесет тома. Том четвърти. Българският народ под османско владичество (от XV до началото на XVIII в.)*. София, Издателство на БАН, с. 169–181. (Tsvetkova, Bistra. 1983. Vuoruzhena suprotiva. Haydutstvo. V: Hristo Gandev (Red.). *Istoria na Bulgaria v chetirinadeset toma. Tom chetvurti. Bulgarskiat narod pod osmansko vladichestvo (ot XV do nachaloto na XVIII v.)*. Sofia, Izdatelstvo na BAN, s. 169–181.)

Facebook 2021a, Достъпно на: <https://www.facebook.com/groups/608420639298774/permalink/2068730789934411/> [прегледан 25.09.2025].

Facebook 2021b, Достъпно на: <https://www.facebook.com/groups/608420639298774/permalink/2149029728571183/> [прегледан 25.09.2025].

Facebook 2020, Достъпно на: <https://www.facebook.com/groups/608420639298774/posts/1960820164058808/> [прегледан 25.09.2025].

Nastola.bg, Достъпно на: <https://nastola.bg/nastolni-igri/party-igri/haiduti/> [прегледан 25.09.2025].

Ozone.bg, Достъпно на: <https://www.ozone.bg/product/nastolna-igrahayduti-semeyna/> [прегледан 25.09.2025].

YouTube, Достъпно на: <https://www.youtube.com/watch?v=jd-NaRQkHwIU> [прегледан 25.09.2025].

VsichkiStai, Достъпно на: <https://vsichkistai.bg/escape-rooms/svobodata-1876> [прегледан 25.09.2025].