



**ПОЯСНИ** **ВІДГАДАЙ**  
**НАЗВИ**

## ПРАВИЛА ГРИ

### I. Про гру

«Смайл» - командна гра на пояснення і підбір слів, вгадування усіх відомих персонажів. Вона ідеально підійде для сімейного дозвілля і веселої вечірки.

### II. Що у наборі?

1. 250 карт зі словами, всього 5 колод по 50 карт:



Люди



Дії



Предмети  
Явища



Ознаки  
Властивості



Емоції  
Почуття

На кожній карті 8 слів для пояснення, а в цілому у грі - 2000 слів!

2. 50 карт персонажів для вгадування.



3. 16 карток тем і 30 жетонів букв для підбору слів.



4. Ігрове поле (280x200 мм), 4 фішки команд для переміщення по ігровому полю, 4 різнокольорові пластикові підставки для них і правила гри.



### III. Правила настільної гри

Гравці утворюють команди, що складаються з двох і більше учасників. Мінімальна кількість гравців - 4, по 2 гравці в кожній команді.

**Мета** - першими дістатися фінішу за рахунок злагоджених дій учасників, повного взаєморозуміння і винахідливості.

Для гри Вам знадобиться таймер. Можна використовувати секундомір на мобільному телефоні, планшеті або будь-який інший пристрій.

#### Як грати?

1. Розіграйте черговість ходу команд і колір їх фішок будь-яким зручним для вас способом. Наприклад, використовуйте жетони букв: команда, у якої на руках виявиться буква «А», буде ходити першою і далі, у порядку черговості букв алфавіту.

2. Виставте фішки команд на поле в стартову клітину.

3. Перетасуйте карти кожної колоди окремо і розмістіть їх біля ігрового поля сорочками вгору, не змішуючи колоди між собою. Поруч з колодою «Теми» розкладіть також, сорочками вгору, жетони букв, попередньо їх перемішавши.

4. Виконайте завдання, згідно з вказівками на клітині поля (див. Ігрові завдання). У стартовій клітині - завдання на підбір слів. На виконання завдання відводиться одна хвилина. Про закінчення часу сигналізує команда суперників гучним «Смайл!».

5. Підрахуйте бали.

6. Перемістіть фішку своєї команди по полю на кількість клітин, що відповідає заробленим в цьому ході балам. Виграє команда, що першою пройшла весь лабіринт, включно з останньою клітиною з написом «Фініш».

7. Зіграні карти слів, тем, персонажів і жетони повертаються в ігрову колоду, якщо залишок карт у колоді виявився недостатнім для ходу наступної команди (менше 3 карт у будь-якій колоді). Перед поверненням у колоду зіграні карти перетасовуються.

## Ігрові завдання

У «Смайлі» гравцям необхідно впоратися з трьома типами завдань:

**1. Підбір слів.** Для виконання цього завдання гравець тягне картку з колоди «Теми» і жетон букви.

Відлік часу починається з моменту їх перевертання. За хвилину гравцям команди необхідно назвати якомога більше слів, що починаються на букву вив'язаного жетону і, одночасно, відповідають темі картки. У залік йдуть іменники, в тому числі назви міст і інші загальні імена. Однокореневі слова до вже названих слів не зараховуються. Команда суперників веде рахунок названих слів.



Завдання виконується протягом **хвилини**. За кожні **3 правильно підібраних слова** команда отримує **1 бал** і переміщує фішку команди на 1 клітину поля вперед. Наприклад, команда змогла назвати 14 слів, що відповідають темі на букву «А». Це дозволить їй перемістити фішку на 4 клітини ( $4 \times 3 = 12$ ), а двох слів, що залишилися, не достатньо для отримання 1 балу та здійснення наступного кроку. Відповідно, залишок, що менший за 3, просто анулюється.

**2. Пояснення слів.** Для виконання цього завдання учасники гри мають вибрати одного гравця зі своєї команди, який буде пояснювати слова у цей хід. Далі, він бере 5 карт - по одній карті з кожної колоди: **Люди, Ознаки/Властивості, Емоції/Почуття, Предмети/Явища, Дії**.

Порядковий номер слів для пояснення в карті відповідає номеру, зазначеному на клітині поля, де стоїть фішка команди. Наприклад, фішка команди стоїть на клітині з цифрою 5 - відповідно, гравець пояснює слова, розташовані під номером 5 на кожній з п'яти карт.



Одну з відібраних карт гравець може подивитися до запуску таймера. З моменту початку пояснення першого слова стартує відлік часу. За **1 хвилину** команда має вгадати слово з відповідним номером у кожній з п'яти взятих карт. Однокореневі слова і переклад на інші мови використовувати не можна, включно з клінгонською, дотракійською і синдарською. 🐼

Слово вважається відгаданим, тільки якщо члени команди назвали саме це слово або його форму, що відрізняється тільки закінченням, наприклад:

- іменник «тесть» угадано, якщо команда назвала слова: «тесть», «тестем», «тестю», але «теща» замість «тестя» за правилами - не зараховується;
- прикметник «гарний» угадано, якщо команда назвала слова: «гарний», «гарна», «гарне»;
- дієслово «приходить» вгадане, якщо команда назвала слова: «приходить», «приходив», «приходила», але слова «ходить», «йшов» тощо - не зараховуються.

**Кожне вгадане слово** приносить команді **1 бал**.

Якщо команда правильно вгадала всі 5 слів, а час не вичерпано, то гравець може узяти наступні 5 карт, по одній з кожної колоди, для продовження пояснення. Якщо з перших 5 карт залишилися не вгадані слова, то гравець може їх пропустити (залишити) і взяти наступні 5 карт, але в цьому випадку, за кожне пропущене слово команда втрачає 1 бал.

Після закінчення **хвилини**, пояснення припиняються. Тепер **кожна** з команд може назвати одну (і тільки одну) версію останнього пояснюваного слова, якщо воно залишилось невгаданим. Якщо воно вгадано суперниками - вони отримують **1 бал** і пересувають свою фішку на клітину вперед, якщо ж останнє слово так і залишилося не вгаданим, то такий бал не дістається нікому.

За підсумком виконання цього завдання рахується кількість вгаданих слів, далі вона зменшується на кількість пропущених і різниця визначає кількість клітин, на яку команда пересуває вперед свою фішку, наприклад:

- команда з перших 5 карт вгадала 4 слова - фішка переміститься на 4 клітини вперед (4 вгаданих слова і немає штрафу за пропущені);
- команда з перших 5 карт вгадала 4 слова і 1 карту пропустила, після чого взяла наступні 5 карт, з яких встигла вгадати 2 слова - фішка переміщується на 5 клітин (4 вгаданих слова мінус 1 пропущене плюс 2 вгаданих).

Гравець команди, що пояснює слова, змінюється після кожного раунду.

**3. Відгадування персонажу.** Потрапивши на цю клітину, команда обирає гравця, який буде вгадувати реального або вигаданого персонажа з кіно чи мультфільму. З колоди «Персонажі» він бере карту і, не підглядаючи, прикладає її до чола так, щоб не бачити напис, але щоб інші гравці його бачили.



За хвилину гравець має вгадати персонаж, ставлячи своїй команді питання. Команда може відповідати тільки: «Так», «Ні» або «Частково» - у разі, коли на питання не можна відповісти категоричними «Так» або «Ні». Гравці команди також можуть підказувати жестами або мімікою.

Якщо гравець вгадує персонажа за **1 хвилину**, команда отримує 3 бали та може пройти 3 клітини поля. Якщо персонаж залишився не вгаданим, то команда має право на другу спробу, для якої гравець, що вгадує, тягне вже іншу карту. Для вгадування у нього знову одна хвилина. У разі, коли персонаж вгадано під час другої спроби - команда отримує 2 бали и може пройти 2 клітини поля. Якщо ж обидві спроби не були успішні - команда просувається вперед на 1 клітину.

### Як спростити гру?

За домовленістю із суперниками, при **поясненні слів** гравцям, що грають уперше, можна дозволити пропускати незрозумілі їм карти без штрафних балів. Якщо гравець пропускає слово, то він не бере нову карту з колоди, а намагається пояснити слова з карт інших колод, які у нього на руках. І тільки після того, як закінчилися ці картки, гравець може узяти нові 5 карт - по одній з кожної колоди.

Кількість ходів команди буде дорівнювати числу вгаданих слів, які такий гравець пояснив.