

продолжения объяснения.

Если из первых пяти карт, остались не угаданные слова, то игрок может их пропустить (оставить) и тоже взять следующие 5 карт, но в этом случае за каждое пропущенное слово команда теряет 1 очко.

По истечении минуты, объяснения прекращаются. **Каждая** из команд может назвать только одну версию угадываемого слова.

Если слово **угадано соперниками** – они получают **1 очко** и передвигают свою фишку на клетку вперёд, если последнее слово так и осталось не угаданным, то это очко остаётся не разыгранным.

По итогу выполнения этого задания, считается кол-во угаданных слов за минусом пропущенных, которое и определяет количество клеток, на которое команда передвигает вперёд свою фишку. Например:

- команда из первых 5 карт угадала 4 слова – фишка переместиться на 4 клетки вперёд (4 угаданных, и нет штрафа за пропущенные);
- команда из первых 5 карт угадала 4 слова и 1 карту пропустила, после чего взяла следующие 5 карт, из которых успела угадать 2 слова – фишка перемещается на 5 клеток (4 угаданных минус 1 пропущенное плюс 2 угаданных).

Игрок, объясняющий слова, сменяется после каждого раунда.

3. **Угадывание персонажа.** Попав на эту клетку, команда выбирает игрока, который должен будет угадать реального или вымышленного персонажа из кино или мультфильма. Из колоды «Персонажи» он берет карточку и, не подглядывая, прикладывает ее ко лбу, так, чтобы не видеть надпись, но чтобы другие игроки её видели.



За 1 минуту, игрок должен угадать персонажа, задавая своей команде вопросы. Команда может отвечать только «Да», «Нет» или «Частично», если на вопрос нельзя ответить категоричными «Да» или «Нет». Игроки команды также могут подсказывать угадывающему жестами или мимикой.

Если игрок угадывает персонажа в течении минуты, команда получает право пройти 3 клетки поля. Если персонаж остался не угаданным, то команда имеет право на вторую попытку, для которой игрок, угадывающий персонажа, тянет уже другую карточку. Для угадывания у него опять 1 минута. Если персонаж угадан во время второй попытки – команда получает право пройти 2 клетки поля. В случае, когда обе попытки были не увенчались успехом, команда продвигается вперед на 1 клетку.

Как упростить игру?

При **Объяснении слов** – игрокам, которые играют впервые, по договоренности с соперниками, можно разрешить пропускать непонятные ему карточки без штрафных баллов. Если игрок пропускает слово, то он не берет новую карточку взамен из этой колоды, а старается объяснить слова из карточек других колод, которые у него на руках. И только после того, как закончились эти карточки, игрок может взять новые 5 карточек – по одной из каждой колоды.

Количество ходов команды будет равно числу угаданных слов, которые такой игрок объяснил.



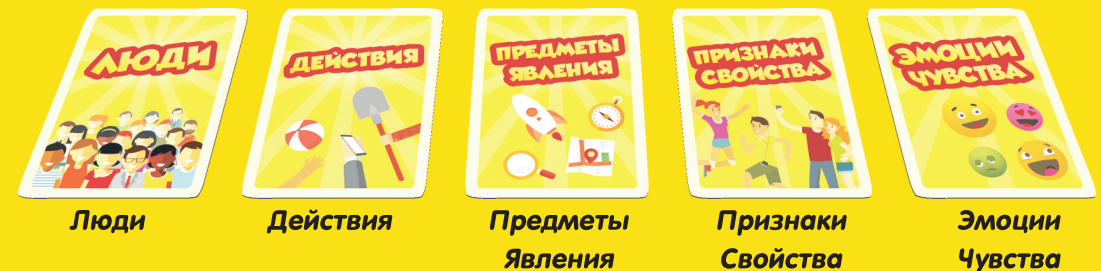
ПРАВИЛА ИГРЫ

I. Об игре

«Смайл» – командная игра на объяснение и подбор слов, угадывание всем известных персонажей. Она идеально подойдет для семейного досуга и веселой вечеринки.

II. Что входит в набор?

1. **250 карточек со словами**, разделенными на 5 колод по 50 карт:



В каждой карточке 8 слов для объяснения, а в общей сложности в игре - 2000 слов!

2. **50 карт персонажей** для угадывания



3. **16 карточек тем и 30 жетонов букв** для подбора слов



4. **Игровое поле** (280x200 мм), **4 фишки** для перемещения по игровому полю, **4 разноцветных пластиковых подставки** для них и **правила игры**.



III. Правила настольной игры

Игра рассчитана на команды, состоящие из двух и более участников. Минимальное количество игроков – 4 человека, по 2 игрока в каждой команде. Цель – первыми дойти до финиша за счет слаженной работы ее участников, полного взаимопонимания и находчивости.

Для игры Вам понадобится таймер. Можно использовать секундомер на мобильном телефоне, планшете или любое другое устройство.

Как играть?

1. Разыграйте очерёдность хода команд и цвет их фишек любым удобным для вас способом. Например, используйте жетоны букв: команда у которой на руках окажется буква А, будет ходить первой и далее в порядке очерёдности букв алфавита.

2. Выставьте фишки на поле в стартовую клетку.

3. Перемешайте карточки каждой колоды отдельно и удобно расположите их рубашками вверх, не смешивая колоды между собой. Рядом с колодой «Темы», разложите также рубашками вверх жетоны букв, предварительно их перемешав.

4. Выполните задание, согласно указаниям на клетке (см. Игровые задания). В стартовой клетке для всех команд - это задание на подбор слов. На выполнение задания отводится 1 минута. Об окончании времени сигнализирует команда соперников громким «Смайл!»

5. Подсчитайте балы.

6. Переместите фишку своей команды по карте на количество клеток, соответствующее заработанным в этом ходу балам. Выигрывает команда, которая первая прошла весь лабиринт, включая последнюю клетку с надписью «Финиш».

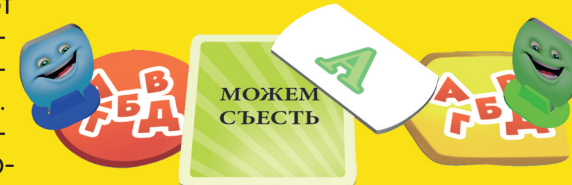
7. Сыгранные карты слов, тем, персонажей и жетоны, возвращаются в игровую колоду, если остаток карт в колоде может оказаться недостаточным для хода следующей команды (меньше 3 карт в какой-либо колоде). Перед возвращением в колоду сыгранные карты должны быть перемешаны.

Игровые задания

В «Смайле» игрокам предстоит справиться с тремя типами заданий:

1. **Подбор слов.** Для выполнения этого задания тянется карточка из колоды «Темы» и жетон буквы.

Отсчёт времени начинается с момента их переворачивания. За 1 минуту игроки команды называют как можно больше слов, начинающихся на букву вытянутого жетона, которые соответствуют теме карточки. В зачёт идут существительные, в том числе названия городов и другие нарицательные имена. Однокоренные слова к уже названным – не засчитываются. Команда соперников ведёт счёт названных слов.



По итогам минуты, за каждые **3 правильно подобранных слова** команда перемещается на **1 клетку поля вперед**. Например, команда смогла назвать 14 слов по теме на букву «А», это позволит ей переместить фишку на 4 клетки (4x3=12), а двух оставшихся слов недостаточно для следующего шага, они просто сгорают.

2. **Объяснение слов.** Для выполнения этого задания игроки команды должны выбрать одного из своей команды, который будет объяснять слова в этот ход. Для этого он берет 5 карточек - по 1 карточке из каждой колоды: **Люди, Признаки/Свойства, Эмоции/Чувства, Предметы/Явления, Действия**. Порядковый номер слов для объяснения в карточке соответствует номеру, указанному на клетке, где стоит фишка команды. Например, фишка команды стоит на клетке с цифрой 5, значит в каждой карточке, игрок объясняет слово под номером 5.



Одну из отобранных карт игрок может посмотреть до запуска таймера. С момента начала объяснения первого слова начинается отсчёт времени. За 1 минуту команда должна угадать слово с соответствующим номером в каждой из пяти взятых карт. Однокоренные слова и перевод на другие языки использовать нельзя, включая клингонский, дотракийский и сандарин.

Слово считается угаданным, если члены команды назвали его точно или назвали его форму, которая отличается только окончанием, например:

- существительное «тесть» угадано, если команда назвала слова: «тесть», «тестем», «тестя», но «теща» вместо «тестя», по правилам не засчитывается;
- прилагательное «красивый» угадано, если команда назвала слова: «красивый», «красивая», «красивое»;
- глагол «приходить» угадан, если команда назвала слова: «приходить», «приходил», «приходила», но не будут засчитаны слова «ходить», «уходил» и т.д.

Каждое угаданное слово, позволяет команде получить **1 очко**.

Если команда правильно угадала все 5 слов, а время ещё осталось, то разъясняющий игрок, может брать следующие 5 карт, по одной из каждой колоды, для