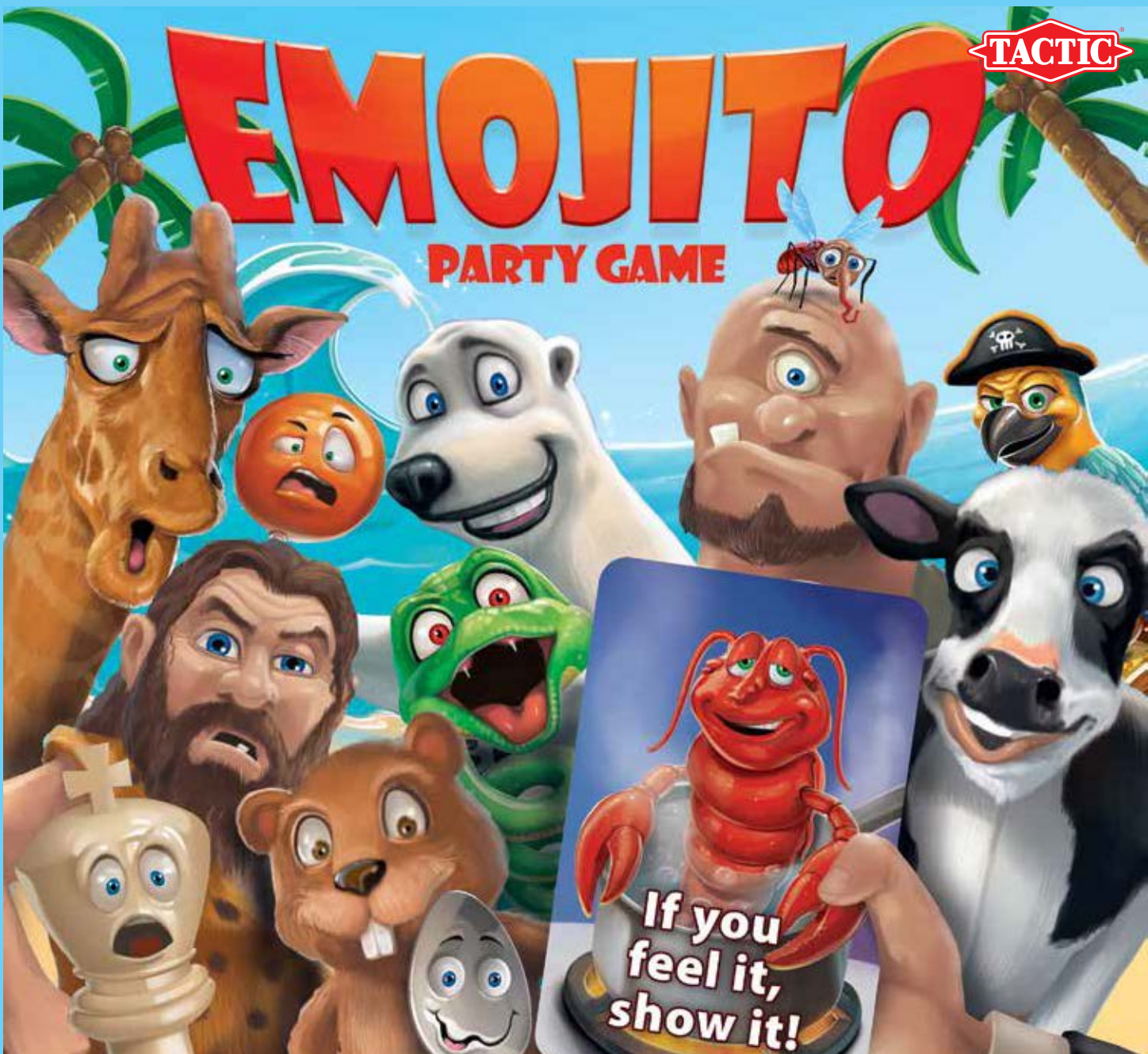


TACTIC

EMOJITO

PARTY GAME



AGE
7+



2-7



20+

REEGLID • NOTEIKUMI • TAISYKLĒS • ПРАВИЛА • RULES



Mängu osad: 100 kaarti, mänguväli, 7 mängunuppu, 7 arvamisnäidikut (igaüks neist koosneb kahest kettast ja plastneedist).



Spēles komplekts: 100 kārtis, spēles galdiņš, 7 spēles kauliņi, 7 minēšanas aplī (katru veido divi diski un plastmasas detaļa).



Turinys: 100 kortelių, žaidimo lenta, 7 žaidimo figūrėlės, 7 spėjimo diskai (kiekvieną sudaro du diskai ir plastikinis spaustukas).



Комплекция: 100 карт, игровая доска, 7 фишек, 7 дисков (каждый состоит из двух частей и пластиковой кнопки).



Contents: 100 Cards, Game Board, 7 Game Pieces, 7 Guessing Dials (each consisting of two discs + plastic stud).



**MÄNGU JUHEND
KĀ SPĒLĒT
KAIP ŽAISTI**

**ПРАВИЛА ИГРЫ
HOW TO PLAY**

MÄNGU EESMÄRK

Mana ette erinevaid ilmeid ja tee häält, et aidata teistel mängijatel ära arvata, millist emotsiooni püüad väljendada, ja mõistata, millist emotsiooni teised mängijad näidata proovivad!

MÄNGU ETTEVALMISTAMINE

1. Pane arvamisinäidikud pildi järgi kokku.
2. Aseta mänguväli lauale.
3. Sega kaardid ja pane ka need tagurpidi lauale.
4. Iga mängija valib mängunupu ja paigutab selle alale nr 1.
5. Pane kõik kasutamata jäänud mängunupud kõrvale. Neid ei lähe mängus vaja.
6. Anna igale mängijale arvamisinäidik.

Alustame mängu!

MÄNGULAUD

Kõik mängulaua alad on märgistatud kindla sümboliga, mis ütleb mängijale, kelle käes on mängukord, kuidas kaardil olevat emotsiooni edasi anda. Sümboleid on kolm.



Kasuta vaid näoilmeid! Mängija, kelle käes on mängukord, võib kaardil oleva emotsiooni kirjeldamiseks kasutada vaid oma nägu. Emotsiooni kujutamiseks ei ole lubatud kasutada kehakeelt!



Kasuta vaid hääliitsusi! Mängija, kelle käes on mängukord, võib kaardil oleva emotsiooni kirjeldamiseks kasutada vaid hääliitsusi ja teised mängijad peavad sulgema silmad, kui kõnealune mängija oma emotsiooni esitleb. Mängijal ei ole lubatud kasutada sõnu – ta peab emotsiooni edasi andma hääliitsuste abil, näiteks ohke või vihase urina abil. **Pange tähele!** Lubatud ei ole jäljendada kaardil olevat looma (nt hinnuda nagu hobune). Samuti ei ole lubatud ümiseda, laulda või imiteerida kaardil olevate objektide helisid!



Kasuta näoilmeid ja hääliitsusi! Mängija, kelle käes on mängukord, võib kaardil oleva emotsiooni kirjeldamiseks kasutada nii näoilmeid kui ka hääliitsusi (kuid endiselt mitte sõnu!).

MÄNGU JUHEND

Üks mängija alustab emotsiooni esitlejana mängu, teised mängijad on arvajate rollis. Emotsiooni esitlev mängija tõmbab pakist kõige pealmise kaardi, vaatab seda ja püüab seda kirjeldada vastavalt juhiste, mis on toodud alal, kus on tema mängunupp.

Nüüd tõmbab mängija pakist veel kuus kaarti ja segab need esimesena võetud kaardiga segi. Seejärel asetab ta kõik seitse kaarti õigetpidi mänguvälja ümber lauale. Nii on igale mänguväljal olevale numbriga tähistatud väljale määratud üks kaart.

Seejärel kasutavad kõik mängijad oma arvamisinäidikuid, mille abil nad näitavad, millisel kaardil kujutatud emotsiooni esitlev mängija nende meelest väljendada püüdis. Emotsiooni esitlev mängija kasutab enda arvamisinäidikut, et kõigile näidata, millist emotsiooni ta tegelikult väljendas. Arvamisinäidiku kasutamiseks keeruta ketast ja joonda see vastavalt valitud värvile ja numbrile. Seejärel aseta arvamisinäidik, pilt allapoole, lauale.

PUNKTIDE JAGAMINE JA MÄNGUKORRA LÕPETAMINE

Iga teiste mängijate õigesti valitud emotsioon annab esitlevale mängijale 2 punkti; kõige enam on ühe mängukorra võimalik saada 6 punkti. Emotsiooni arvavad mängijad, kes valisid välja õige emotsiooni, saavad igaüks 3 punkti.

Mängijad liigutavad oma mängunuppe iga saadud punkti eest ühe sammu võrra päripäeva edasi. Kui mängija mängunupp ületab ruutudega tähistatud joone, võtab see mängija ühe õigetpidi laual oleva kaardi mänguväljalt endale preemiaks ja asetab selle oma kogutud preemiakaartide hulka.

Ülejäänud kaardid eemaldatakse mängulaualt ja pannakse mängust eemaldatud kaartide pakki. Seejärel läheb mängukord järgmisele päripäeva suunas mängijale!

ERILINE MÄNGUVÕTE: ESITA MÄNGU JUHTIJALE VÄLJAKUTSE!

See mänguvõte võimaldab ühel arvaval mängijal esitada mängu juhtijale väljakutse, et teiste mängijate edu kahandada. Aga seda saab teha ainult juhul, kui mängu juhtija on samuti arvaja rollis.

- Seda erilist mänguvõtet saab kasutada vaid üks arvav mängija siis, kui emotsiooni esitlev mängija on oma emotsiooni juba ette näidanud, kuid enne seda, kui seitse kaarti on õigetpidi mängulauale asetatud.
- Arvav mängija, kes soovib seda võtet kasutada, keerab ühe oma preemiakaardi õigetpidi ja asetab selle mängu juhtija ette.
- Seejärel mängukord jätkub tavapäraselt ja kõik mängijad kasutavad nagu ikka oma arvamisinäidikuid. Kui mängu juhtija arvab emotsiooni valesti, peavad kõik mängijad kolm sammu tagasi astuma. Kui nad tagasi astudes liiguvad üle ruutudega tähistatud joone, kaotavad nad ka ühe preemiakaardi! Kaotatud preemiakaardid asetatakse mängust eemaldatud kaartide pakki.
- Lõpuks saab väljakutse esitanud mängija oma kasutusel olnud preemiakaardi tagasi, olenemata väljakutse tulemustest. Kaart jääb õigetpidi ja seda ei saa teiseks väljakutseks enam kasutada.

Pange tähele! Väljakutse esitanud mängija ei saa väljakutse eduka tulemuse korral oma mängunuppu edasi liigutada!

MÄNGU LÕPP

Mäng lõpeb, kui üks mängija kogub kokku viis preemiakaarti. Viigi korral võidab mängija, kes on mänguväljal kõige kaugemale edasi jõudnud. Kui ikka on tegemist viigiga, võidab see viigiseisus olevatest mängijatest, kes viimasena emotsiooni esitles.

KOOSTÖÖMÄNG

Selle asemel et üksteise vastu mängida, mängitakse meeskonnana koos mängu enda vastu.

Valige üks mängunupp oma meeskonnale ja üks mängu jaoks. Asetage need mängunupud väljale nr 1. Pange kõik kasutamata mängunupud kõrvale. Neid antud mängus vaja ei lähe. Mängige tavapäraselt, kuid iga õige vastuse korral liigutage mängija nuppu ühe välja võrra edasi. Iga vale vastuse korral liigutage hoopis mängu nuppu edasi. Premeerige nii mängijate meeskonda kui ka mängu ennast auhinnakaardiga iga kord, kui kellegi mängunupp liigub üle ruutudega tähistatud joone. Kui mängijad koguvad 5 auhinnakaarti, enne kui mäng seda teeb, võidab mängijate meeskond!

SALAJANE SÕNUM

See on mängu kõige keerulisem variant. Mängijad mängivad ühes meeskonnas koos. Ärge pange mänguväljal olevat sümbolit tähele ja mängige vaid näoilmeid kasutades. Mängija, kelle käes on mängukord, esitleb emotsiooni vaid oma vasakul käel olevale arvavale mängijale. Kõigil teistel mängijatel on silmad suletud. Seejärel esitleb arvav mängija emotsiooni OMA vasakul käel asuvale mängijale. Viimane mängija ei näita kellelegi emotsiooni. Kasutage sama punktide jagamise süsteemi nagu koostöömängu puhul.

NOTEIKUMI

SPĒLES MĒRĶIS

Ar mīmikas un skaņu palīdzību ļauj pārējiem spēlētājiem uzminēt emociju, ko mēģini atveidot, un izdomā, kādu emociju cenšas atspoguļot citi spēlētāji!

SAGATAVOŠANĀS

1. Saliek minēšanas aplus atbilstoši attēlam.
2. Uz galda novieto spēles galdiņu.
3. Sajauc kārtis un kaudzītē ar attēlu lejup arī novieto uz galda.
4. Katrs spēlētājs izvēlas vienu spēles kauliņu un novieto to 1. laukumā.
5. Neizmantotos kauliņus noliek malā. Tie spēlētājiem netiks izmantoti.
6. Katram spēlētājam iedod vienu minēšanas apli.

Aiziet!

SPĒLES GALDIŅŠ

Katrā spēles galdiņa laukumā atrodams simbols, kas attiecīgajam spēlētājam norāda, kā jāatspoguļo uz spēļu kārts attēlotā emocija. Kopā ir trīs dažādi simboli:



Izmanto vienīgi sejas mīmiku! Lai attēlotu uz kārts norādīto emociju, attiecīgais spēlētājs drīkst izmantot tikai sejas mīmiku. Emocijas atainošanai nedrīkst izmantot ķermeņa valodu!



Izmanto vienīgi skaņas! Lai atainotu uz kārts norādīto emociju, attiecīgais spēlētājs drīkst izmantot tikai skaņas, savukārt pārējie spēlētāji šajā laikā aizver acis. Attiecīgais spēlētājs ataino emociju, izmantojot nevis vārdus, bet tikai skaņas, piemēram, nopūšoties vai dusmīgi ņurdot. **Atceries!** Nav atļauts atdarināt uz kārts attēloto dzīvnieku (piemēram, zviegt kā zirgam). Nav atļauts arī dūkt, dziedāt, atdarināt priekšmetu skaņas utt.



Izmanto sejas mīmiku un skaņas! Lai atainotu uz kārts norādīto emociju, attiecīgais spēlētājs drīkst izmantot gan sejas mīmiku, gan skaņas (joprojām bez vārdiem!).

KĀ SPĒLĒT

Pēdējais spēlētājs, kurš atradies uz skatuves, sāk spēli, savukārt pārējie spēlētāji mēģina atminēt. Spēlētājs, kurš sāk spēli, no kaudzītes paņem virsējo kārti, apskata to un ataino tajā norādīto emociju, ievērojot instrukciju uz laukuma, kurā atrodas viņa spēles kauliņš.

Turpinājumā spēlētājs no kaudzītes paņem vēl sešas kārtis un sajauc tās kopā ar pirmo kārti. Tad viņš atklāj visas septiņas kārtis, novietojot tās ar attēlu augšup apkārt spēles galdiņam, kas atrodas uz galda. Tādējādi katram uz spēles galdiņa esošajam numuram tiek piešķirta viena kārts.

Noslēgumā visi spēlētāji izmanto savus minēšanas aplus, lai parādītu, kuru no septiņām kārtīm, viņuprāt, ir centies atainot attiecīgais spēlētājs. Savukārt spēlētājs, kurš atainojis kārti, izmanto savu minēšanas apli, lai parādītu, kuru kārti viņš ir patiesībā attēlojis. Lai izmantotu minēšanas apli, pagriez disku un saskaņo to ar izvēlēto krāsu un ciparu. Pēc tam minēšanas apli novieto uz galda ar lodziņu lejup.

PUNKTU GŪŠANA UN SPĒLES APĻA BEIGAS

Spēlētājs, kurš ataino emociju, iegūst divus punktus par katru pareizo minējumu, kuru izsaka pārējie spēlētāji. Maksimālais punktu skaits, kuru viena spēles apļa laikā var iegūt viens spēlētājs, ir seši punkti. Katrs spēlētājs, kurš pareizi atmin kārti, iegūst trīs punktus.

Spēlētāji par katru gūto punktu pavirza savus spēles kauliņus par vienu laukumu uz priekšu pulksteņrādītāja virzienā. Ja spēlētāja spēles kauliņš pārkāpj rūtaino līniju, šis spēlētājs no spēles galdiņa paņem vienu

augšupvērsto kārti, kas kļūst par trofejas kārti, un novieto to savā gūto punktu kaudzītē ar attēlu lejup.

Atlikušās kārtis noņem no spēles galdiņa un noliek atsevišķā izlietoto kārsu kaudzē ar attēlu augšup. Attiecīgā spēlētāja kārtā ir beigusies, un spēli turpina nākamais spēlētājs pulksteņrādītāja virzienā.

ĪPAŠAIS PAŅĒMIENS: IZAICINI PRIEKŠGALĀ ESOŠO SPĒLĒTĀJU!

Šis īpašais paņēmieni ļauj kādam no spēlētājiem, kuri attiecīgajā brīdī cenšas uzminēt pareizo kārti, izaicināt priekšgalā esošo spēlētāju, lai viņu palēninātu. Tiesa, šo paņēmieni var izmantot tikai tad, ja priekšgalā esošais spēlētājs attiecīgajā brīdī arī ir starp spēlētājiem, kuri cenšas uzminēt.

- Šo īpašo paņēmieni drīkst izmantot tikai viens no minošajiem spēlētājiem. Un to var izmantot pēc tam, kad attiecīgais spēlētājs ir atainojis uz kārts norādīto emociju, bet vēl nav atklājis visas septiņas kārtis un novietojis tās uz spēles galdiņa.
- Minošais spēlētājs, kurš vēlas izmantot īpašo paņēmieni, apgriez vienu no savām trofejas kārtīm ar attēlu augšup un novieto šo kārti priekšgalā esošā spēlētāja priekšā.
- Spēles gaita turpinās kā ierasts, un visi spēlētāji izmanto savus minēšanas aplus. Ja priekšgalā esošais spēlētājs nespēj uzminēt pareizo kārti, viņš pavirzās trīs soļus atpakaļ. Ja šis spēlētājs, virzoties atpakaļgaitā, pārkāpj rūtaino līniju, viņš zaudē arī trofejas kārti. Zaudēto trofejas kārti novieto izlietoto kārsu kaudzītē.
- Beidzot priekšgalā esošā spēlētāja izaicināšanai izmantoto trofejas kārti, neatkarīgi no iznākuma, atdod tās sākotnējam īpašniekam. Šī kārts tiek novietota ar attēlu augšup, un to vairs izaicināšanai izmantot nav iespējams.

Atceries! Spēlētājs, kurš izaicina, nekad nedrīkst izaicinājuma dēļ spert uz priekšu papildu soļus.

SPĒLES BEIGAS

Spēle beidzas, kad kāds no spēlētājiem ir ieguvis savu piekto trofejas kārti. Neizšķirta rezultāta gadījumā uzvar spēlētājs, kurš uz spēles galdiņa ir pavisam vistālāk. Ja rezultāts joprojām ir vienāds, uzvar spēlētājs, kurš savu kārti izspēlēja pēdējais (no spēlētājiem ar vienādo rezultātu).

SADARBĪBAS SPĒLE

Spēlētāji nesacenšas viens ar otru. Spēlētāji kā komanda sacenšas ar pašu „Spēli”.

„Spēlētāju komanda” izvēlas vienu kauliņu sev un vienu kauliņu „Spēlei”. Abus spēles kauliņus novieto 1. laukumā. Neizmantotos kauliņus noliek malā. Tie spēlētājiem netiks izmantoti. Spēli turpina, kā iepriekš aprakstīts, tikai par katru pareizo minējumu „Spēlētāju komandas” kauliņu pavirza pa vienu laukumu uz priekšu. Par katru nepareizo minējumu par vienu laukumu uz priekšu pavirza „Spēles” kauliņu. Katru reizi, kad „Spēlētāju komandas” vai „Spēles” kauliņš šķērso rūtaino līniju, attiecīgajam spēles dalībniekam piešķir vienu trofejas kārti. Ja „Spēlētāju komanda” pirmā iegūst piecas trofejas kārtis, tā kļūst par spēles uzvarētāju.

SLEPENĀIS ZĪŅUMS

Šis spēles variants ir visizaicinošākais. Spēlētāji savstarpēji sadarbojas. Uz spēles galdiņa attēlotais simbols nav jāņem vērā, spēles dalībnieki spēli, izmantojot tikai sejas mīmiku. Spēlētājs, kuram ir kārtā atainot emociju, to ataino tikai tam spēles dalībniekam, kurš atrodas blakus pa kreisi. Pārējie spēlētāji aizver acis. Tad tikko minējušais spēlētājs ataino emociju tam spēles dalībniekam, kurš atrodas no VIŅA pa kreisi, utt. Pēdējais spēlētājs emociju neataino nevienam. Punktus skaita tieši tāpat kā sadarbības spēlē.

ŽAIDIMO TIKSLAS

Pavaizduoti emocijas ir atlikti garsus, siekiant padėti kitiems žaidėjams atspėti, ką norite pavaizduoti, ir išsiaiškinti, kokias emocijas kiti žaidėjai bando parodyti!

PASIRUOŠIMAS

1. Surinkite spėjimo diskus pagal paveiksluką.
2. Padėkite žaidimo lentą ant stalo.
3. Sumaišykite korteles ir sudėkite jas užverstas ant stalo.
4. Kiekvienas žaidėjas pasirenka žaidimo figūrėlę ir padeda ją į vietą Nr. 1 žaidimo lentoje.
5. Padėkite visas nepanaudotas žaidimo figūrėles į šalį. Jos nebus naudojamos žaidime.
6. Paduokite kiekvienam žaidėjui spėjimo diską.

Pažaiskime!

ŽAIDIMO LENTA

Kiekviena žaidimo lentos erdvė yra pažymėta simboliu, kuris nurodo, kaip žaidėjas turi pavaizduoti emocijas, esančias kortelėje. Yra trys simboliai:



Naudokite tik veido išraiškas! Žaidėjas gali naudoti tik veido išraiškas pavaizduoti emocijas, esančias kortelėje. Kūno kalba negali būti naudojama!



Naudokite tik garsus! Žaidėjas gali naudoti tik garsus išreikšti emocijas, nurodytas kortelėje, o kiti žaidėjai tuo metu turi spėlioti užsimerkę. Žaidėjas negali naudoti žodžių, tačiau turi išreikšti emocijas kitais garsais pvz., dejuodamas ar piktai urgdamas. **Atkreipkite dėmesį!** Negalima imituoti kortelėje pavaizduoto gyvūno (pvz., žvengtgi kaip arklis). Negalima taip pat skleisti daiktų garsų, pvz., dūgti, dainuoti ir kt.!



Naudokite veido išraiškas ir garsus! Žaidėjas gali naudoti tiek veido išraiškas, tiek garsus (be žodžių!) pavaizduoti emocijas, nurodytas kortelėje.

KAIP ŽAISTI

Paskutinis žaidėjas eilėje pradeda žaidimą, o kiti žaidėjai bando atspėti. Žaidėjai iš eilės traukia kortelę nuo krūvos viršaus, pažiūri į ją ir pavaizduoja nurodytą emociją pagal tai, kokioje žaidimo lentos erdvėje yra jo žaidimo figūrėlė.

Tada kitas žaidėjas iš eilės traukia dar šešias korteles ir jas sumaišo su pirmąja kortele. Paskui jie apverčia visas septynias korteles ir sudeda jas aplink žaidimo lentą ant stalo. Tokiu būdu kiekviena kortelė yra priskiriama prie žaidimo lentoje esančio kurio nors numerio.

Tada visi žaidėjai, panaudodami savo spėjimo diskus, parodo, kurią iš septynių kortelių žaidėjas bandė pavaizduoti. Kiekvienas žaidėjas naudoja savo spėjimo diską! Norėdami panaudoti spėjimo diską, pasukite diską ir nustatykite pasirinktą spalvą ir numerį. Tada padėkite apverstą diską ant stalo.

TAŠKŲ RINKIMAS IR RAUNDO PABAIGA

Už kiekvieną teisingą kito žaidėjo spėjimą veikiantis žaidėjas gauna 2 balus, daugiausia jis gali surinkti 6 taškus vieno raundo metu. Spėliojantis žaidėjas gauna 3 taškus už teisingą spėjimą.

Žaidėjai perkelia savo žaidimo figūrėlę per 1 žingsnį pagal laikrodžio rodyklę už kiekvieną pelnytą tašką. Jei žaidėjo žaidimo figūrėlė peržengia languotą liniją, šis žaidėjas paima vieną iš atverstų kortelių nuo žaidimo lentos kaip trofėjų ir padeda ją apverstą savo krūvos viršuje.

Likusios kortelės yra surenkamos nuo žaidimo lentos ir atverstos sudedamos į atskirą krūvą. Tada žaidimo eilė pereina kitam žaidėjui pagal laikrodžio rodyklę.

SPECIALŪS VEIKSMAI: IŠŠŪKIS LYDERIUI!

Šiuo veiksmu vienas iš spėliojančių žaidėjų gali mesti iššūkį pirmaujančiam žaidėjui, norėdamas jį pristabdyti. Tačiau tai galima padaryti tik tada, kai pirmaujantis žaidėjas taip pat spėlioja.

- Tik vienas spėliojantis žaidėjas gali atlikti šį specialų veiksmą po to, kai žaidėjas pavaizduoja emocijas, esančias kortelėje, bet prieš padedant atverstas septynias korteles ant žaidimo lentos.
- Spėliojantis žaidėjas, kuris nori panaudoti šį veiksmą, apverčia vieną iš savo trofėjaus kortelių ir padeda ją prieš pirmaujantį žaidėją.
- Raundas vyksta toliau kaip įprasta ir visi žaidėjai panaudoja savo spėjimo diskus. Jei pirmaujantis žaidėjas neatspėja teisingos kortelės, jis turi grįžti tris žingsnius atgal. Jei, grįždamas atgal, peržengia per languotą liniją, jis taip pat praranda trofėjaus kortelę! Prarasta trofėjaus kortelė dedama į atskirą krūvą.
- O kortelė, kuri buvo naudojama iššūkiui, gražinama ją padėjusiam žaidėjui neatsižvelgiant į tai, kaip baigėsi iššūkis. Kortelė lieka atversta ir negali būti naudojama kitam iššūkiui.

Atkreipkite dėmesį! Iššūkį atliekantis žaidėjas negauna papildomų taškų pajudėti į priekį vien dėl iššūkio!

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiasi, kai vienas iš žaidėjų surenka penkias trofėjaus korteles. Jei trofėjaus kortelių turi vienodai keli žaidėjai, laimi tas žaidėjas, kuris nuėjo toliausiai žaidimo lentoje. Jei vis tiek nustatomos lygiosios, laimi tas, kuris žaidė paskutinis..

BENDRADARBIAVIMO ŽAIDIMAS

Vietoj to, kad žaidėjai rungtųsi vienas su kitu, jie kartu kovoja su pačiu žaidimu.

Pasirinkite vieną figūrėlę žaidėjams ir vieną žaidimui. Jas pastatykite skaičiaus 1 vietoje. Patraukite visas kitas nenaudojamas figūrėles. Jos nebus naudojamos žaidžiant. Žaiskite taip, kaip paaiškinta pirmiau, bet už kiekvieną teisingą spėjimą žaidėjų figūrėlė paeina vieną žingsnį į priekį. Už kiekvieną neteisingą spėjimą paeikite su žaidimo figūrėle. Duokite žaidėjų komadai ir žaidimui po kortelę-trofėjų, kai tik jų figūrėlė kirs languotą liniją. Jei žaidėjai surenka 5 korteles-trofėjus anksčiau už žaidimą, jie laimi!

SLAPTA ŽINUTĖ

Didžiausias iššūkis kyla šioje versijoje. Žaidėjai žaidžia kartu. Nekreipkite dėmesio į simbolius ant lentos, žaiskite tik su veido išraiškėmis. Žaidėjas, kurio eilė, tik suvaidina emociją spėjančiam žaidėjui kairėje. Visi kiti žaidėjai yra užsimerkę. Tada žaidėjas, kuris spėjo, suvaidina žaidėjui sėdinciam JO kairėje ir t. t. Paskutinis žaidėjas nevaidina niekam. Naudokite tokį patį taškų rinkimo būdą kaip ir bendradarbiavimo žaidime.



ПРАВИЛА

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Используйте мимику и имитируйте звуки, чтобы помочь другим игрокам угадать, какую эмоцию вы пытаетесь изобразить, и старайтесь понять, какую эмоцию пытаются показать другие игроки!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Соберите диски так, как показано на картинке.
2. Поместите игровую доску на стол.
3. Перетасуйте карты и положите колоду на стол лицевой стороной вниз.
4. Каждый игрок выбирает фишку и помещает ее на игровое поле в зону под номером 1.
5. Уберите все неиспользуемые фишки в сторону (они не понадобятся).
6. Раздайте каждому игроку по диску.

Давайте играть!

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Каждая зона на игровом поле имеет свой символ, который указывает ходящему игроку, как ему нужно изобразить эмоцию, указанную на карте. Всего этих символов три.



Используйте только выражение лица! Изображая эмоцию, ходящий игрок может использовать только свою мимику. Язык тела использовать запрещается!



Используйте только звуки! Изображая эмоцию, ходящий игрок может использовать только звуки; в это время отгадывающие игроки должны закрыть глаза. Ходящий игрок должен озвучить эмоцию без использования слов: изобразить вздох, сердитое рычание или т. п. **Внимание!** Запрещено имитировать изображенное на карте животное (например, ржать как лошадь). Жужжание, пение, имитация звуков, издаваемых объектами, и т. п. также запрещены!



Используйте выражения лица и звуки! Изображая эмоцию, ходящий игрок может использовать мимику и звуки (без слов!).

ПРАВИЛА ИГРЫ

Игрок, который последним поставил фишку на игровое поле ходит первым, остальные отгадывают эмоцию. Ходящий игрок берет из колоды верхнюю карту, смотрит на нее и изображает указанную на ней эмоцию согласно инструкциям зоны, в которой находится его фишка.

Затем ходящий игрок вынимает шесть дополнительных карт из колоды и перетасовывает их вместе с его первой картой, после этого показывает все семь карт, разложив их на столе вокруг игрового поля лицевой стороной вверх. Таким образом, каждой карте присваивается одно из чисел на игровом поле.

Все игроки используют свои диски, чтобы обозначить номер карты с эмоцией, которую, по их мнению, попытался изобразить ходящий игрок. Для этого покрутите диск, и выберите цвет и номер нужной вам карты, затем положите диск на стол лицевой стороной вниз. Ходящий игрок также использует свой диск, чтобы показать, эмоцию с какой карты он изображал.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ОЧКОВ И ОКОНЧАНИЕ РАУНДА

За каждую эмоцию, отгаданную другими игроками, ходящий игрок получает 2 очка. В одном раунде ходящий игрок может заработать максимум 6 очков. Отгадавшие игроки получают по 3 очка.

Игроки передвигают свои фишки по часовой стрелке на такое количество зон, которое соответствует количеству заработанных ими очков. Если фишка переступает через контрольную линию, игрок берет с игрового поля одну из карт, разложенных лицевой стороной вверх, в качестве трофея и помещает ее лицевой стороной вниз в свою стопку.

Оставшиеся карты убираются с игрового поля и помещаются в сторону (в отбой) лицевой стороной вверх. Затем ходит следующий игрок (по часовой стрелке).

БРОСЬТЕ ВЫЗОВ ЛИДЕРУ!

Один из отгадывающих игроков может бросить вызов лидеру, чтобы замедлить его продвижение. Это можно сделать, когда лидер тоже отгадывает.

- Бросить вызов лидеру может только один отгадывающий игрок. Это можно сделать после того, как ходящий игрок изобразил эмоцию, но перед тем, как семь карт были раскрыты и расположены вокруг игровой доски.
- Отгадывающий игрок, который хочет бросить вызов лидеру, переворачивает одну из своих трофейных карт лицевой стороной вверх и помещает ее перед лидером.
- Затем раунд продолжается в обычном порядке: игроки используют свои диски согласно правилам игры. Если лидер не отгадывает эмоцию, он возвращается на три шага назад. Если при движении назад лидер переступает через контрольную линию, он теряет одну трофейную карту! Проигранная трофейная карта помещается в отбой.
- Карта, используемая для бросания вызова лидеру, возвращается к бросившему вызов игроку независимо от результата вызова. Карта остается лежать лицевой стороной вверх и не может быть использована для другого вызова.

Внимание! Бросающий вызов игрок не имеет права на дополнительные шаги вперед за бросание вызова лидеру!

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда один из игроков получает свою пятую трофейную карту. В случае ничьей выигрывает тот, кто продвинулся по игровому полю дальше всех. Если всё-таки выходит ничья, выигрывает тот, кто последним сделал ход в порядке очереди.

СОВМЕСТНАЯ ИГРА

Вместо соревнования друг против друга играйте как одна команда против самой игры.

Выберите одну фишку для игроков и одну фишку для игры. Поместите игровые фишки на поле номер 1. Отложите все неиспользуемые фишки в сторону (они не понадобятся). Играйте, как указано выше, но при каждом правильном ответе передвигайте на один шаг вперед фишку игроков, а при каждом неверном ответе – фишку игры. И команда игроков, и игра получают карту из колоды использованных карточек в качестве трофея, когда их фишка пересекает рифленую линию. Если игроки собрали 5 карт быстрее игры, они побеждают!

СЕКРЕТНОЕ СООБЩЕНИЕ

Данная версия предлагает самое увлекательно задание. Играйте все вместе! Независимо от символа на поле, можно использовать только мимику. Каждый игрок в свой ход демонстрирует эмоцию угадывающему игроку слева, при этом все остальные закрывают глаза. Затем угадывающий игрок демонстрирует эмоцию игроку слева ОТ НЕГО и так далее. Последний игрок не демонстрирует эмоцию никому. Используется тот же подсчет баллов, что и в совместной игре.

RULES

AIM OF THE GAME

Make expressions and sounds to help the other players guess what emotion you are trying to portray, and figure out what emotion the other players are trying to channel!

SET-UP

1. Assemble the Guessing Dials according to the image.
2. Place the game board on the table.
3. Shuffle the cards and place the deck face down on the table, too.
4. Each player chooses a game piece and places it in space number 1.
5. Place all the unused game pieces aside. They are not used in the game.
6. Give each player a Guessing Dial.

Let's play!

THE GAME BOARD

Each space on the game board has a symbol which tells the player in turn how to portray the emotion on the card. There are three symbols:



Just use facial expressions! The player in turn may only use their face to portray the emotion on the card. No body language may be used to portray the emotion!



Just use sounds! The player in turn may only use sounds of emotion to portray the emotion on the card, and the guessing players must close their eyes while the player in turn has their go. Using no words, the player in turn must vocalize the emotion, for example, with a sigh or with an angry growl. **Note!** You are not allowed to imitate the animal on the card (e.g. neigh like a horse). No humming, singing or imitating the sounds of objects, etc. is allowed either!



Use facial expressions and sounds! The player in turn may use both facial expressions and sounds (but still no words!) to portray the emotion on the card.

HOW TO PLAY

The last player to have stood on a stage starts as the player in turn, while the other players guess. The player in turn draws the top card from the deck, looks at it and acts out the emotion on it according to the symbol on the space their game piece is in.

Now, the player in turn draws six more cards from the deck and shuffles them with the original card. They then reveal all seven cards by placing them face up around the game board on the table. This way each of the numbers on the game board is assigned to one of the cards.

Finally, all the players use their Guessing Dials to show which one of the seven cards they think the player in turn tried to portray. The player in turn uses their own Guessing Dial to show which one it actually was! To use the Guessing Dial, spin the disc and align it with the colour and number you chose. Then place the dial, window side down, on the table.

SCORING AND THE END OF A ROUND

For each correct guess made by the other players, the player in turn scores 2 points, with 6 points being the highest score the player in turn can achieve during a single round. The guessing players, who guessed the card correctly, score 3 points each.

The players move their game pieces 1 step clockwise for each point they scored. If a player's game piece passes the checkered line, this player takes one of the face up cards from the game board as a trophy card, and places it face down in their own scoring pile.

The remaining cards are removed from the game board and placed aside in a separate face-up discard pile. The turn then passes clockwise to the next player!

SPECIAL ACTION: CHALLENGE THE LEADER!

This special action allows one of the guessing players to challenge the player who is in the lead, in order to slow them down. However, it can only be done when the player, who is in the lead, is also guessing.

- Just one guessing player can use this special action after the player in turn has portrayed the emotion on the card, but before the seven cards are revealed and placed on the game board.
- The guessing player who wants to use this action turns one of their trophy cards face up and places it in front the player who is in the lead.
- Then, the round proceeds as normal and all the players use their Guessing Dials as normal. If the player in the lead fails to guess the correct card, they have to move three steps back. If they end up moving backwards over the checkered line, they lose a trophy card, too! The lost trophy card is placed in the discard pile.
- Finally, the card used to challenge the player is returned to the challenging player regardless of the outcome of the challenge. The card remains face up and cannot be used for another challenge.

Note! The challenging player never gets to move extra steps forward because of the challenge!

END OF THE GAME

The game ends when one of the players collects their fifth trophy card. In case of a tie, the player who has moved the furthest on the game board wins. If there is still a tie, the tied player who played last in the turn order wins.

THE CO-OPERATIVE GAME

Instead of competing against each other, the players can play as a team against the game itself.

Choose one piece for the players, and one piece for the game. Place these game pieces in space number 1. Place all the unused game pieces aside, as they are not used in the game. Play just as above, but for each correct guess, move the players' piece one step forward. For each incorrect guess move the game's piece instead. Reward both the players' team and the game with a trophy card whenever their game piece crosses the checkered line. If the players collect 5 trophy cards before the game does, they win!

SECRET MESSAGE

The biggest challenge comes from this version. The players play co-operatively. Disregard the symbol on the game board and play only with facial expressions. The player in turn only acts out the emotion to the guessing player on their left. All other players have their eyes closed. Then the guessing player acts to the player on THEIR left, etc. The last player does not act to anybody. Use exactly the same scoring as in the co-operative game.

