

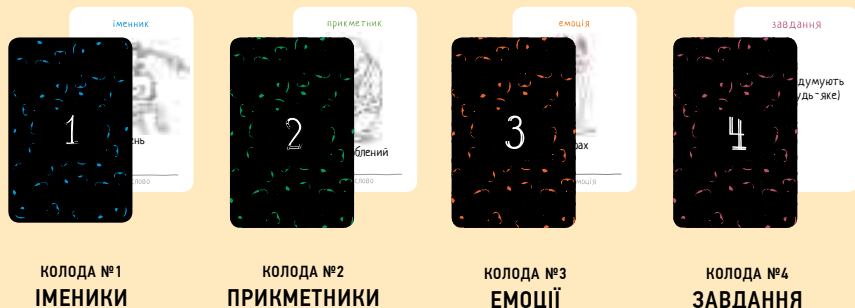
## ОСНОВНЕ ЗАВДАННЯ ГРИ – НЕ ЗАСМІЯТИСЯ,

а також майстерно виконувати всі додаткові вимоги, щоб розсмішити своїх суперників. Сміхом можна вважати, за попередньою домовленістю, навіть усмішку.

### ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

У гри використовуються 4 різних колоди карток із окремими словами, умовами та завданнями. Кожна колода перетасовується окремо і кладеться на рівну поверхню або залишається в спеціальних отворах ігрової коробки сорочками догори. Кожній колоді відповідає своя окрема пронумерована сорочка, зафарбована відповідним кольором.

Всі учасники гри сідають у коло та за довільним принципом визначають з кого розпочинається гра. Для прикладу, розпочинає гру наймолодший серед усіх гравців.



### ПОЧАТОК ГРИ

Гравець з якого розпочинається гра чітко вимовляє слово «**Я!**». Після цього, по колу, за годинниковою стрілкою, кожен гравець по черзі вимовляє слово «**Я!**». Всі гравці повинні пильно спостерігати один за одним. Як тільки хтось першим не втримає сміх, гра призупиняється.

Гравець, який першим засміявся, бере верхню картку з колоди №1 «Іменники». Ознайомлюється зі словом і кладе картку на стіл біля себе лицевою стороною догори. Наприклад, на картці написано слово «**КОЛОБОК**». Після того, як настане тиша гра відновлюється з того гравця, який витягнув картку.

Цей гравець промовляє: «**Я-КОЛОБОК!**». Далі решта гравців по черзі кажуть: «**Я**», «**Я**», «**Я**», і т.д.

Якщо під час гри хтось із гравців знову першим засміявся, гра призупиняється і гравець, що не втримав сміх, бере картку з колоди №1 «Іменники».

### ЯКЩО ГРАВЕЦЬ НЕ ВТРИМАВ СМІХ ВДРУГЕ

Якщо гравець, який вже раз засміявся і вже має одну картку №1 «Іменники», засміявся вдруге, то наступну свою картку він бере з колоди №2 «Прикметники». Наприклад, на другій картці написано слово «**ПОЖОВАНИЙ**». Гравець каже: «**Я-КОЛОБОК ПОЖОВАНИЙ!**» і гра далі продовжується за діючими правилами.

Маючи на руках 2 і більше карток при вимовлянні можна змінювати порядок і закінчення слів в залежності від їх роду або статі гравця. Наприклад, маючи на руках 2 картки: з колоди №1 «Іменники» - «**Хвоя**» та з колоди №2 «Прикметники» - «**Бородатий**», можна вимовляти «**Я – ХВОЯ БОРОДАТА**» або «**Я – БОРОДАТА ХВОЯ**».

### ЯКЩО ГРАВЕЦЬ НЕ ВТРИМАВ СМІХ ВТРЕТЄ

Якщо гравець, в якого вже є дві картки засміявся втретє, то він бере картку з колоди №3 «Емоції». Ознайомившись з картою, гравець кладе картку поряд із іншими своїми картками лицевою стороною догори. Наприклад, на картці, яку він витягнув зображено «**ГОРДІСТЬ**». Гравець відтепер має вимовляти щоразу свої слова з надзвичайною гордістю.

**СЛОВА І ЕМОЦІЯ, ЯКІ Є В КОЖНОГО ГРАВЦЯ ЗАЛИШАЮТЬСЯ НЕЗМІННИМИ ПРИ КОЖНОМУ НАСТУПНОМУ ПРОМОВЛЯННІ.**

### ЯКЩО ГРАВЕЦЬ НЕ ВТРИМАВ СМІХ ВЧЕТВЕРТЕ

Якщо гравець, в якого вже є три картки засміявся вчетверте, то він тягне картку з колоди №4 «Завдання» і виконує ту умову, що вказана на картці. Картки з колоди №4 дають можливість або продовжити собі гру, бо може «**згоріти**» одна чи декілька карток, або «**потопити**» іншого гравця. Витягнута картка з колоди №4 кладеться поруч із іншими своїми картками.

### ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ ДЛЯ ОКРЕМОГО ГРАВЦЯ

Якщо у гравця вже є 4 картки і він знову засміявся, він виходить з гри. З цього моменту цей гравець може спостерігати за грою не стримуючи своїх емоцій та сміху.



**ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ**

Коли у грі залишається двоє гравців, то починається **ФІНАЛЬНИЙ ДВОБІЙ**, в якому кожен гравець скидає свої картки отримані під час гри у відбій і виймає по **ДВІ НОВІ** картки: одну з колоди **№1 «Іменники»**, другу з колоди **№2 «Прикметники»**. Гравці по черзі промовляють свої **НОВІ** слова, наприклад: **«Я – ЧАК НОРРІС КУЧЕРЯВИЙ»** до моменту, поки хтось не засміється першим.

У разі, якщо у фіналі протягом 5-ти кіл ніхто не засміється, то між цими фіналістами оголошується нічия.

**ОБОВ'ЯЗКОВІ УМОВИ:**

- Якщо у грі протягом 3-х кіл підряд ніхто з гравців не засміється, **ВСІ** учасники беруть собі по одній картці з тієї колоди, яка є наступною у грі для кожного учасника.
- Якщо хтось вигукнув свої слова поза чергою, то він тягне штрафну картку з колоди, яка є для цього гравця наступною.
- Якщо гравець витягнув картку **«БАТЛ»** з колоди **№4 «Завдання»**, то він на свій власний розсуд викликає на двобій одного з учасників гри. При цьому картки, що вже є в гравців на той момент, відкладаються в сторону (не скидаються у відбій), а для **«БАТЛУ»** ці гравці беруть по дві **НОВИХ** картки: одну – з колоди **№1 «Іменники»**, другу – з колоди **№2 «Прикметники»**.
- Гравці починають по черзі промовляти **«Я + два НОВИХ слова»**. **«БАТЛ»** триває до першого сміху. Хто засміється в **«БАТЛІ»**, той одразу вибуває з гри, а той, хто переміг в **«БАТЛІ»**, скидає картки **«БАТЛУ»** у відбій і повертається до своїх попередніх карток. Гра продовжується з переможця **«БАТЛУ»**.
- Якщо під час **«БАТЛУ»** учасники не засміються протягом 5-ти кіл, то в **«БАТЛІ»** оголошується нічия і **ДВА** гравці повертаються до загальної гри та до своїх карток.

РЕКОМЕНДОВАНО СПІЛКОЮ  
СМІХОТЕРАПЕВТІВ УКРАЇНИ\*

**18+**



10-15 хв РАУНД



ВІК 18-99 РОКІВ



4-8 ГРАВЦІВ

# НЕСМІЯКА

ТРИМАЙ СМІХ ПІД КОНТРОЛЕМ!



**ТАКА МАКА**  
БІРО ГОР

