

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 лицьовою 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 лицьовою 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

