

## JOCURI SMILEY, cod CTV-504

Vârsta recomandată: + 5 ani. Pentru 2-10 jucători.

Set educativ, cu 5 variante de joc (plus altele posibile pe care le puteți inventa și adapta chiar voi), pentru exersarea memoriei, vitezei de reacție, atenției, observarea detaliilor. Te distrezi și te concentrezi în același timp! Fiecare jucător va avea de unde să aleagă jocul preferat. La trei jocuri propuse, jucătorii trebuie să fie rapizi și atenți, să aibă o coordonare ochi-mână foarte bună și memorie antrenată ca să rețină detalii vizuale. Pentru două jocuri, este nevoie de strategie și concentrare.

Jucătorii pot alege ce joc doresc, sau pot să folosească zarul Smiley, care are expresiile indicate la fiecare variantă de joc. Pot chiar să facă un campionat al emoțiilor, jucând toate cele 5 jocuri. Toate variantele propuse se pot adapta în funcție de nivelul și vârsta jucătorilor, sau se pot completa și adapta cu noi și noi posibilități, folosind cartonașele cu expresii.

Conține 42 de cartonașe de joc - 7 seturi colorate (6 seturi de bază + 1 set pe fundal negru), fiecare set având câte o carte ilustrând 6 expresii/stări diferite: fericit-zâmbet, trist, furios, surprins, îndrăgostit, amuzat (tras cu ochiul); 6 cartonașe speciale în culorile a 6 seturi; 1 zar cu emoții (zarul Smiley); 1 zar cu culori, instrucțiuni pentru jocuri.

### Campionatul emoțiilor (turneu)

Constă 5 ture, câte una pentru fiecare variantă joc detaliată mai jos, în aceeași ordine în care apar ele în broșură. La sfârșitul fiecărei ture, câștigătorul jocului primește 13, următorul 9 puncte, următorul 8 puncte și așa mai departe, până la 1 punct pentru ultimul jucător clasat, în cazul în care sunt 10 jucători.

În toate cele 5 jocuri există un singur câștigător, deși jucătorii cu punctaje mai mici pot continua să joace. La primele 3 jocuri, câștigătorul e cel cu cele mai multe cărți, pe când la ultimele 2 jocuri, trebuie să ai cât mai puține.

În cazul unei remize la finalul turneului, jucătorii în cauză dau cu zarul Smiley și joacă jocul indicat de acesta; câștigătorul campionatului e persoana care câștigă acest joc decisiv.

### Jocul 1- Găsește și zâmbește

Scopul jocului este să aduni primul numărul corect de cartonașe: 10 cartonașe dacă se joacă în 2, 9 cartonașe pentru 3 jucători, 8 cartonașe pentru 4 jucători, 7 cartonașe pentru 5 jucători, 6 cartonașe dacă sunt minim 6 jucători.

Se folosesc cele 6 seturi colorate de bază (nu și cel negru). Toate cele 36 de cartonașe se pun aleator între jucători, cu expresia în sus. Jucătorul a cărui rând este să dau cu ambele zaruri deodată: zarul Smiley indică expresia și zarul colorat indică culoarea, combinație pe care cel mai rapid jucător trebuie să o găsească între cartonașe. Cel mai rapid care vede combinația, pune degetul pe cartonaș. Dacă alegerea este corectă, ia cartonașul de pe masa de joc, câștigând astfel o carte. Poate apoi da iar cu zarurile, jocul continuând în acest mod. Dacă zarurile arată o combinație care nu mai este pe cartonașele rămase în joc (e pe cartonașele câștigate de jucători), jucătorul care știe unde e cartonașul respectiv zice primul "Știu eu", indicând jucătorul care are combinația potrivită; dacă a reținut corect, ia cartonașul de la jucător; dacă a greșit, pune înapoi în joc un cartonaș propriu câștigat anterior. Dacă un jucător greșește dar nu are niciun cartonaș, primul cartonaș pe care l-ar câștiga rămâne în joc (nu îl primește). Jucătorii se pot și auto-numi în acest caz, dacă știu că au combinația corectă; nu câștigă astfel nicio carte nouă, dar se asigură că nu le este luată de alt jucător. Dacă niciun jucător nu știe la cine e cartonașul corect, jocul continuă cu o nouă aruncare a zarurilor, a următorului jucător.

Câștigă jucătorul care are numărul necesar de cartonașe, în funcție de câți joacă.

### Jocul 2- Al meu este!

Scopul jocului este să aduni cât mai multe cartonașe. Se folosesc cele 6 seturi colorate de bază (nu și cel negru). Toate cele 36 de cartonașe se pun în teanc între jucători, cu expresia în jos. Restul de 12 cărți-setul negru și cel 6 cartonașe speciale, se împart în mod egal între jucători (în funcție de câți participanți la joc sunt, unele pot rămâne nefolosite). Se dă cu zarurile, iar "dealerul" turei este cel care are expresia indicată pe zarul Smiley.

Dealerul întoarce apoi primul cartonaș din teanc și îl pune între jucători cu fața în sus. Pentru a putea câștiga cartonașul de jos, jucătorii trebuie să aibă fie aceeași expresie, fie aceeași culoare printre cărțile proprii. Primul jucător care alege corect cartea proprie, câștigă expresia jucată. Dacă însă alege o carte care nu este corectă, trebuie să o lase jos, plus încă una din mână, astfel că la următoarea încercare se pot câștiga mai multe cartonașe.

Dacă dealerul întoarce un cartonaș care se potrivește zarurilor aruncate, toți jucătorii pot încerca să îl câștige. Câștigătorul aceastuia ia în plus în acest caz câte o carte de la fiecare jucător.

Jucătorul care a câștigat ultimul cartonaș, are dreptul să dea iar cu zarurile și devine noul dealer.

Jocul se termină atunci când toate cartonașele au fost jucate, iar câștigătorul este cel care are adunate cele mai multe. În cazul unei remize, jucătorii în cauză dau din nou cu zarurile până când unul dintre ei câștigă.

### **Jocul 3- Știu că ai și tu!**

Scopul jocului este să aduni cât mai multe cartonașe. Se folosesc cele 6 seturi colorate de bază (nu și cel negru). Toate cele 36 de cartonașe se pun în teanc între jucători, cu expresia în jos. Se stabilește de către jucători cine e "dealerul" turei și se dă cu zarurile.

Dealerul împarte fiecărui jucător câte o carte, în sensul acelor de ceasornic. Toate aceste cartonașe distribuite se pun cu fața în sus, unul peste altul, pe parcursul jocului. În momentul în care 2 sau mai mulți jucători au cartonașe cu aceeași expresie sau aceeași culoare ("cărți pereche"), începe competiția-trebuie să fii primul care zice numele unui alt jucător care are cartea potrivită. Dacă a nimerit, jucătorul care a știut la cine să caute, ia de la celălalt, 2 cartonașe. Jucătorii pot să numească pe altcineva, doar dacă au o carte "pereche" cu a celui numit.

Dacă se întoarce un cartonaș care se potrivește zarurilor aruncate, toți jucătorii trebuie să fie atenți. Trebuie să fii primul care își strigă numele, ca să ai dreptul să iei câte un cartonaș de la fiecare jucător.

Jucătorul care greșește trebuie să dea câte un cartonaș fiecărui jucător (dacă nu au câte 1 pentru fiecare participant la joc, cartonașele se împart în sensul acelor de ceasornic).

Jucătorul care câștigă dă iar cu zarurile devenind noul dealer și jocul continuă în acest mod.

Jocul se termină atunci când toate cartonașele au fost jucate, iar câștigătorul este cel care are adunate cele mai multe. În cazul unei remize, jucătorii în cauză dau din nou cu zarurile până când unul dintre ei câștigă.

### **Jocul 4- Domino**

Scopul jocului este să scapi de toate cartonașele. Se amestecă toate cele 48 de cartonașe și se împart câte 8 jucătorilor; dacă sunt peste 6 jucători, se împart toate cartonașele, chiar dacă participanții la joc nu vor avea număr egal de cărți).

Se dă cu zarurile și primul jucător care are combinația potrivită pune cartonașul corect în zona de joc, cu fața în sus.

Asemănător unui joc clasic de domino, jucătorul a cărui rând este, poate alătura un cartonaș propriu dacă are aceeași expresie sau aceeași culoare, lângă cel/cele de jos. Cele 6 cărți speciale se pot folosi ca

Joker: setul cu expresii pe fundal negru se consideră ca având aceeași expresie, dar orice culoare decide jucătorul, iar cărțile colorate, au culoarea indicată de ele și orice expresie.

Dacă un jucător pune jos un cartonaș care unește corect altele două puse deja în joc, are dreptul la o nouă tură.

Atenție! Cartonașele care se pun jos se așează într-un pătrat de 6 x 6: o coloană pentru fiecare culoare și un rând pentru fiecare expresie! Jucătorii pot lua jokeri de jos, înlocuindu-i cu cartonașe proprii potrivite. Dacă un jucător nu are ce să dea jos, trebuie să ia un alt cartonaș din teanc și este apoi rândul următorului jucător. Dacă un cartonaș special nu poate fi jucat pentru că toate cele 6 cărți potrivite sunt deja în joc, jucătorul în cauză poate să dea jos respectiva carte și să mai pună un cartonaș jos. Jucătorul care își termină primul cartonașele câștigă jocul.

## **Jocul 5- Ultimul cartonaș**

Scopul jocului este să scapi de toate cartonașele. Se amestecă cele 36 de cartonașe din seturile de bază și se împart câte 5 jucătorilor. Restul cartonașelor se lasă în teancul de rezerve, din care se întoarce primul, formând teancul de cartonașe jucate. Începe cel mai tânăr jucător și se continuă în sensul acelor de ceasornic.

Atunci când le este rândul, jucătorii pot pune un nou cartonaș pe teancul cartonașelor jucate, dacă are aceeași expresie sau culoare cu ultimul pus jos. De ex. dacă teancul de cărți jucate are ca ultim cartonaș un zâmbet verde, jucătorul poate pune peste, un cartonaș verde cu orice expresie, inclusiv cartea specială verde sau un alt zâmbet de orice culoare. Dacă nu are niciun cartonaș potrivit, jucătorul trebuie să ia unul din teancul de rezerve; dacă acest nou cartonaș se potrivește, îl poate juca imediat, altfel jocul continuă cu următorul jucător.

Atunci când un jucător rămâne cu un singur cartonaș, trebuie să anunțe, zicând "ultimul". Dacă este prins înainte ca următorul cartonaș să fie jucat că nu a anunțat, trebuie să ia de jos 2 cartonașe.

Dacă teancul de cartonașe jucate are deasupra una dintre cărțile din setul negru, acestea indică acțiuni:

- "surpriza neagră" = se schimbă direcția în care se joacă;
- "negru de supărare" = jucătorul a cărui rând este, stă o tură;
- "cel mai nervos" = jucătorul a cărui rând este, dacă nu are o altă carte "nervoasă", trebuie să ia de jos 2 cartonașe și nu are voie să joace; dacă are însă o altă expresie colorată nervoasă, o dă jos și este rândul următorului jucător care trebuie să ia acum 4 cartonașe de jos. Regula se aplică similar în continuare și pentru următorii jucători;
- "cel mai zâmbitor" – se folosește ca un joker, putând avea orice culoare și poate fi pusă peste orice alt cartonaș. Jucătorul a cărui rând este trebuie să anunțe ce culoare reprezintă pentru următorul participant la joc.

Atunci când teancul de rezerve se termină, se amestecă și se folosesc cartonașele jucate, cu excepția ultimului care rămâne în joc.

Jucătorul care își termină primul cartonașele câștigă jocul.

**AVERTISMENT:** Contraindicat copiilor sub 3 ani. Se recomandă supravegherea copilului de către un adult în timpul jocului.

Păstrați eticheta pentru referințe ulterioare.

Producător: CreativaMente, Italia.

Importator: SC Boribon Com SRL, str. Viitorului nr. 21, Bucuresti, tel. 0212111063, [www.boribon.ro](http://www.boribon.ro)