



ПРАВИЛА

Кількість гравців: 2-6

Вік: 4+

Компоненти:

- 60 карт дотепчиків
- Правила гри

Головна ідея:

Дотепчики – це кумедні істоти, що мають імена, люблять поїсти та ходять на роботу. Чи зможете ви згадати та якнайшвидше розповісти все, що про них знаєте? Застосуйте асоціації, пригадуйте, на кого з ваших знайомих схожі дотепчики. Може, якісь предмети у їхніх руках чи одяг наштовхнуть вас на цікаву думку. Тож вигадуйте, запам'ятовуйте, змагайтеся, перемагайте та веселіться досхочу!

Гра

Першим ходить той учасник, котрий за хвилину вигидає якнайбільше чудернацьких назв планет. Визначилися? Час починати гру!

I. Ретельно перемішайте колоду з картами та покладіть її в центр столу зображенням донизу.

II. Перший гравець відкриває верхню карту з колоди та кладе її поруч.

Зверніть увагу! Відкривати карти потрібно так, щоб усі побачили зображення одночасно. Найпоширеніший спосіб – відкривати карту від себе, в сторону інших учасників. Таким чином, вони побачать зображення раніше, а у активного гравця є стимул відкривати карту якнайшвидше і не давати переваги суперникам.



(малюнок приклад, рука)

III. Активний гравець вигадує дотепчикові ім'я та професію чи улюблену страву, в залежності від символу на карті, і передає хід далі за годинниковою стрілкою.

Приклад 1

У верхньому правому кутку зображений ранець. Ранець - це символ професії. Тому



гравець, який відкрив цю карту, вигадує ім'я дотепчика – Пухнастик, і професію – ліхтарник.

Приклад 2

У верхньому правому кутку зображений посуд. Посуд - це символ смаколика. Тому гравець, який відкрив цю карту, вигадує ім'я дотепчика – Червонодзьобик, і його смакові вподобання - енергія сонця.

IV. Наступний гравець також якнайшвидше відкриває карту, та кладе її поряд з колодою.

1. Якщо про відкритого дотепчика вже все відомо, хутчіш вигукуйте його ім'я та професію (чи улюблену страву - в залежності від символу на карті). Хто перший назве всі відомості, той забере всі відкриті карти дотепчиків, що лежать поряд з колодою.

2. Досить часто траплятиметься так, що дотепчика вже відкривали, а от якій страві він надає перевагу, ніхто не знає (бо символ у поєднанні з дотепчиком трапляється вперше за партію). У такому випадку не потрібно наввипередки вигукувати ім'я, бо

ніхто в цьому раунді карти не забиратиме. Активний гравець просто вигадує страву чи професію дотепчика та передає хід далі.

Зауважте: ім'я в такому випадку лишається незмінним.

3. Якщо ж відкритий дотепчик трапляється вперше, активний гравець вигадує ім'я та професію чи улюблену страву, в залежності від символу на карті, і передає хід далі за годинниковою стрілкою.

Кінець гри

Повторюйте крок IV, доки в колоді не закінчаться дотепчики, потім підрахуйте кількість карт у кожного з гравців. Хто назбирав найбільше, той і переміг.

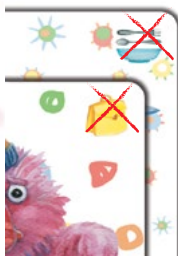
Суперечливі моменти

Найперше правило будь-якої гри - отримуйте задоволення. Якщо ви не можете визначити, хто першим назвав відомості про дотепчика, бо декілька гравців вигукнули одночасно, або одні учасники впевнені, що смаколик названо вірно, а інші з цим не згодні, - не варто сперечатись та обурюватись. Просто

лишіть відкриті карти біля колоди, ніби ніхто не переміг, і продовжуйте гру з гарним настроєм.

Бувають моменти, коли гравці швидко вигукують ім'я, а потім довго не можуть згадати назву улюбленої страви дотепчика. В такому випадку карти забере той учасник, котрий першим правильно назве їжу, незалежно від того, сказав він ім'я першим, чи взагалі не казав.

Трапляється, що ніхто з гравців не може згадати ім'я, професію чи улюблену страву протягом досить довгого часу. За загальною згодою активний гравець може вигадати нові відомості про дотепчика та передати хід.



Спрощені правила:

Правила можуть бути надто складними для деяких учасників (маленьких дітлахів, наприклад). Тоді просто не звертайте увагу на символи (зображення символу смаколика і зображення символу професії). Гравцям потрібно буде вигадати та запам'ятати лише ім'я дотепчика. Таке завдання під силу навіть дітям дошкільного віку.



ПРАВИЛА

Количество игроков: 2-6

Возраст: 4+

Компоненты:

– 60 карт дотэпчиков

– Правила игры

Идея игры

Дотэпчики – это забавные существа, у которых есть имена, любимая еда и интересная работа. Сможете ли вы вспомнить и как можно быстрее рассказать все, что про них знаете? Используйте ассоциации, вспоминайте, на кого из ваших знакомых похожи дотэпчики. Возможно, предметы в руках или одежда натолкнут вас на интересную мысль. Придумывайте - запоминайте, соревнуйтесь, побеждайте и главное: получайте море удовольствия!

Игра

Первым ходит участник, который за минуту придумает больше всего необычных названий планет. Определились? Пора начи-

нать игру!

I. Тщательно перемешайте колоду с картами и расположите ее в центре стола рубашкой вверх.

II. Первый игрок открывает верхнюю карту колоды и кладет ее рядом.

Обратите внимание! Открывать карты нужно так, чтобы все увидели изображение одновременно. Самый распространенный способ - открывать в сторону других участников. Таким образом они увидят рисунок раньше, а у активного игрока будет стимул открыть карту как можно скорее и не давать соперникам преимущества.



III. Активный участник придумывает дотэпчику имя и профессию или любимое лакомство, в зависимости от символа на карте, и передает ход дальше по часовой стрелке.

Пример 1

В верхнем правом углу изображен портфель. Портфель – это



символ профессии. Поэтому игрок, который открыл карту, придумывает имя дотэпчика – Лохматик и профессию – фонарщик.

Пример 2

В верхнем правом углу изображена посуда. Посуда – это символ лакомства. Поэтому игрок, который открыл эту карту,

придумывает имя дотэпчика – Красноклювик и его вкусовые предпочтения – энергия солнца.



IV. Следующий игрок тоже как можно скорее переворачивает карту и кладет ее возле колоды.

1. Если об открытом дотэпчике уже все известно, быстрее кричите его имя, а также профессию или любимое блюдо, в зависимости от символа на карте. Кто первый назовет все сведения, тот заберет все открытые карты дотэпчиков, которые лежат рядом с колодой.

2. Очень часто будет случаться так, что дотэпчика уже открывали, а вот какое кушанье он предпочитает – неизвестно (потому что именно этот символ с именно этим дотэпчиком попадаете впервые за партию). Тогда не нужно наперегонки кричать имя, потому что в этом раунде никто карты забирать не будет. Активный игрок просто придумывает блюдо или профессию для дотэпчика и передает ход.

Обратите внимание: имя в таком случае остается неизменным.

3. Если открытый дотэпчик появляется впервые, активный игрок придумывает ему имя, а также профессию или лакомство, в зависимости от символа на карте, и передает ход.

Конец игры

Повторяйте пункт IV, пока в колоде не закончатся карты, а потом посчитайте количество карт у каждого участника. Победил тот, кто собрал больше всего дотэпчиков.

Спорные моменты

Самое важное правило любой игры - получать удовольствие.

Если вы не можете определить, кто первым назвал сведения о дотэпчике (потому, что несколько игроков выкрикнули одновременно, или одни участники уверены, что лакомство названо, верно, а другие с этим не согласны) - не нужно спорить и ссориться. Просто оставьте открытые карты возле колоды и продолжайте игру с хорошим настроением. В этом раунде никто не победил, но и никто не обиделся.

Бывают моменты, когда игроки быстро выкрикивают имя, а потом долго не могут вспомнить название любимого блюда дотэпчика. В таком случае карту заберет тот участник, который первым правильно назовет кушанье, независимо от того, назвал ли он имя первым, вторым или вообще не называл.

Случается, что никто из игроков не может вспомнить имя, профессию или любимое блюдо на протяжении длительного времени. По общему согласию активный игрок может выдумать другие сведения про дотэпчика и передать ход.

Упрощенные правила:

Правила могут быть слишком сложными для некоторых участников (например, для маленьких детей). Тогда просто не обращайте внимания на символы (изображение символа лакомства и изображение символа профессии). Игрокам нужно будет придумать и запомнить только имя дотэпчика. Такое задание под силу даже дошкольникам.





GAME RULES

2 - 6 Players

Ages: 4+

Contents:

- 60 cards
- Instructions

What's the game all about

“Dotepchyki” are witty creatures that have their own names, favorite food and interesting job. How fast can you remember all that you know about them? Use associations! Maybe one of them reminds your friend or their clothing and things they are holding could help you remember their features. Invent, remember, compete, win, and most importantly: get a lot of fun!

Game play

The player who invents more unusual names for a planet in a minute begins.

1) Shuffle the cards and place them face down in the middle of the

table to create a draw pile.

2) First player flips the top card and puts it next to the draw pile.

Note! Flip a card in a way that everybody could see the picture on it at the same time. The most common

method: to flip towards the other participants. Thus they see the picture earlier, the active player will have an incentive to flip the card as fast as he or she can.

3) Active player invents a name for the Witty, its profession and favorite treat depending on the symbol on the card.



Example 1

There is a backpack in the top right-hand corner. It symbolizes a profession. So, the player who has drawn this card comes up with a name of the Witty – Fluffy and a profession – lamplighter.

Example 2

There is a dish in the top right-hand corner. It symbolizes something delicious. So, the



player who has drawn this card comes up with a name of the Witty – Red-beaked and his taste preference – sun energy.

4) Next player clockwise flips a card and puts it on top of the previous one.

a) If you know everything about the “Dotepchyki” pictured on the card, shout out loud its name, profession and favorite treat!
The first player to give the correct information

collects all flipped cards.

b) It will often happen that you know the Dotepchyki’s name, but still don’t know its profession or favorite treat. That’s because the card with such symbol was unrevealed yet. In that case you don’t need to shout the Dotepchyki’s name, because nobody will collect cards this turn. Active player just adds new information about the Witty and passes the turn.

Note! The Dotepchyki’s name remains the same.

c) If absolutely new Witty is revealed, active player repeats the action described at point 3)

Game end

Repeat the action described at point 4) until all the cards from the draw pile have been drawn. The winner is the player who has gained the most cards.

Game Tips

The most important rule of any game: to have fun. If you can't determine, who was the first to shout the information about the Dotepchyki because some players shouted simultaneously, or some participants believe that the treat was named right, and others do not agree with this, there is no need to argue and quarrel. Just leave the flipped card near the deck and keep the game in a good mood. In this round no one won, but no one was offended.

In case if several players shouted the Dotepchyki's name correctly, but can't remember its favorite treat, the first player to remember the treat will collect the cards, no matter whether he or she called name or not.

It may happen that none of the players could not remember Dotepchyki's name, profession and favorite treat for a long time. In that case, by mutual agreement, the active player can invent new

information about the Witty and pass the turn.

Simplified rules

The rules may be complicated for small children. Do not pay attention to the symbols (p) and (t). Players will need to invent and remember only the Dotepchyki's name. That will make game much easier for them.

