

# Смайлик™

Смайлики – наши незаменимые помощники в современном общении. Подмигиваешь ;) в чате или печалишься :( в смс-ке, и собеседник тут же понимает твоё настроение. Ну, раз уж смайлики ставят все, пора в них сыграть. Дайте волю чувствам! :D

## КОРОТКО И ПО СУТИ

«Смайлики» рассчитаны минимум на четверых, максимум – на восьмерых игроков. В каждом раунде игроки будут поочередно выкладывать карты четырех «мастей» – счастье, грусть, злость, удивление. Но заветные очки получает только победитель раунда и его помощник, а оставшие соперники остаются на бобах :( Побеждает в этой эмоциональной игре тот, кто за семь раундов соберет большее количество очков :)

## КОМПОНЕНТЫ

- Правила
- 81 карта, а именно:
  - 52 карты смайликов
  - 18 карт безобразий
  - 4 карты старшинства масти
  - 7 карт раунда
- 8 жетонов игрока
- 8 жетонов подмоги
- 7 жетонов награды
- 1 жетон «+1»
- 8 пластиковых подставок

## ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

Расскажем о компонентах игры подробнее.

### КАРТЫ-СМАЙЛИКИ

Карты смайликов делятся на четыре масти: желтое Счастье, синяя Грусть, красная Злость и зеленое Удивление. Карт каждой масти 13. У карты есть



номинал от 1 до 5 и собственно смайлик в двух ипостасях – графической (картинка) и текстовой (знаки препинания).

### КАРТЫ СТАРШИНСТВА МАСТЕЙ



Для каждой масти в игре есть карта старшинства масти. При подготовке к партии они выкладываются в колонку, которую отныне и вовеки мы будем называть *рядом старшинства мастей* (см. «Подготовка»).

### “ПЛЮС ОДИН”

Этот жетон кладется на верхнюю карту в ряду старшинства (4-й этап подготовки). Он показывает, что номинал всех карт этой масти в раунде возрастает на 1.



### КАРТЫ БЕЗОБРАЗИЯ



Их в игре 18 штук, ни масти, ни номинала у них нет. Зато они оказывают особые эффекты на ход игры. При подготовке безобразия замешиваются

в одну колоду со смайликами.

### КАРТЫ РАУНДА

Карты раунда выполняют в игре две задачи. Во-первых, они показывают, какой раунд идет. Во-вторых, победитель раунда забирает себе карту и получает записанные на ней очки.



### ЖЕТОНЫ ИГРОКА И ПОДСТАВКИ



Вставьте жетоны в подставки: это позволит поставить жетон так, чтобы он был виден всем игрокам. Цвет жетона игрока совпадает с цветом его жетона подмоги. Так можно понять и не забыть, какой именно соперник помог вам выиграть раунд.

## ЖЕТОНЫ ПОДМОГИ

Парой к жетону игрока идет жетон подмоги того же цвета. Его можно отдать любому сопернику.



## ЖЕТОНЫ НАГРАДЫ



Они могут компенсировать игрокам использование жетонов подмоги. На каждом из них стоит знак, который показывает, сколько победных очков приносит жетон награды (от 0 до 2).

## ПОДГОТОВКА

Здесь мы расскажем, какие шаги надо выполнить перед каждой партией. Подготовка к первой игре отличается только тем, что придется вставить жетоны игроков в пластиковые подставки.

- 1. Выберите цвет:** возьмите жетоны игрока и подмоги выбранного цвета. Жетон игрока поставьте на стол перед собой, жетон подмоги положите рядом (см. схему предстартового расклада).
- 2. Соберите карты раунда** в стопку по порядку номеров: Раунд 1 будет сверху, Раунд 7 внизу.
- 3. Определите первого игрока** на стартовый раунд. В последующих первым будет ходить победитель предыдущего раунда.
- 4. Создайте ряд старшинства мастей** в центре стола. Перетасуйте четыре карты мастей и выложите их вертикальной колонкой. Самую нижнюю переверните лицом вниз, а на верхнюю положите жетон «+1»: эта масть будет старшей в раунде (см. Этап 3: Подсчет). Нижняя карта называется молодой мастью. Все, создание **ряда старшинства** завершено.
- 5. Переверните жетоны награды** лицом вниз, перемешайте их, чтобы никто не знал номинала, и сдвиньте к ряду старшинства.
- 6. Перетасуйте карты смайликов и безобразий** и сложите одной колодой лицом вниз.

**7. Сдайте карты,** в зависимости от того, сколько человек участвует в игре. Количество карт, которые надо сдать каждому игроку, указано в таблице «Размер руки».

## РАЗМЕР РУКИ

Приведенная ниже таблица подскажет вам, по сколько карт должны получить участники партии в начале игры и до какого предела они будут добирать карты в каждом новом раунде.

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	РАЗМЕР РУКИ
4-6	7 карт
7	6 карт
8	5 карт

*Важно: не показывайте карты на руке соперникам ;)*

## ПРЕДСТАРТОВЫЙ РАСКЛАД



- А. Жетоны игрока и подмоги
- Б. Карты раунда
- В. Ряд старшинства мастей
- Г. Жетоны награды
- Д. Колода

## КАК ИГРАТЬ

Каждый раунд – это череда этапов.

### ЭТАП 1: ВЗЯТЬ КАРТЫ

Начиная с первого игрока, все участники добирают карты на руку, чтобы количество карт у каждого было равно размеру руки (см. таблицу). Право действия передается по часовой стрелке. В первом раунде этот шаг пропускается: игроки получают полные руки карт во время подготовки.

### ЭТАП 2: ПРИМЕНЕНИЕ КАРТ

Начиная с первого игрока, каждый может на свой выбор выполнить одно из четырех действий. Этот этап продолжается до тех пор, пока все игроки не спасуют. Право действия передается по часовой стрелке. Действия таковы:

- сыграть смайлик
- сыграть безобразия
- пасовать
- пасовать и сыграть жетон подмоги

Теперь о каждом варианте в подробностях.

**Сыграть смайлик:** игрок может выложить карту смайлика с руки на стол перед собой лицом вверх. Сыгранные карты образуют **расклад** игрока и остаются перед ним до конца раунда. Карты в раскладе надо размещать по мастям и так, чтобы соперники их четко видели.

**Разыграть безобразия:** игрок может внести в свой расклад карту безобразия с руки. Обычно карта безобразия сразу вступает в силу и сбрасывается. Но есть и такие карты («Сердце», «Пират»), которые остаются в раскладе игрока до конца раунда, продолжая влиять на игру. О том, как разыгрывать безобразия, написано в его карте.

*Важно: если безобразия связано с номиналом карты смайлика, при его розыгрыше не принимайте в расчет карты, ценность которых изменена за счет масти. Например, если игрок применяет карту «Призрак», чтобы украсть карту с номиналом 3, он **не может** взять карту старшей масти с номиналом 2.*

**Пасовать:** если игрок не может сыграть карту или не хочет ее применять, он пасует. До конца

раунда спасовавший игрок действовать не будет. Он кладет жетон игрока плашмя, чтобы показать свой выход из борьбы.

**Пасовать и сыграть жетон подмоги:** игрок, который завершает свои действия пасом, вправе выложить свой жетон подмоги перед любым соперником, показывая, что протягивает ему руку помощи. Теперь игрок-помощник обязан переложить карту из своего расклада в расклад получателя помощи. Игрок без карт в раскладе не может сыграть жетон подмоги. Принять жетон подмоги можно только от **одного игрока**. Если у вас есть жетон подмоги одного соперника, второй вам дать не могут.

*Важно: карты, не сыгранные во 2-м этапе, остаются на руке игрока до конца раунда.*

### ЭТАП 3: ПОДСЧЕТ

Когда все спасуют, приходит пора подсчета. Игрок выбирает самую перспективную масть в своем раскладе и складывает номиналы сыгранных карт этой масти. *Хоть игрок и может выкладывать на стол карты любых мастей, в зачет идет только одна масть.* Карты старшей масти стоят на единицу дороже номинала (см. пример подсчета).

Карты молодой масти (нижняя карта масти в ряду старшинства) не стоят ничего. Номиналы карт двух других мастей не меняются. Тот, кто набрал

#### ПРИМЕР ПОДСЧЕТА

$1 + 1 + 5 = 7$

$4_{(+1)} + 2_{(+1)} = 8$

*В верхнем раскладе три карты Удивления (1, 1 и 5) на сумму 7. В нижнем раскладе две карты Грусти с номиналами 2 и 4. Поскольку Грусть в этом раунде стала старшей мастью, номинал этих карт увеличивается на 1 и сумма карт в нижнем раскладе становится равна 8.*

наибольшее количество очков картами своей масти, выигрывает раунд, забирает карту этого раунда и кладет ее перед собой.

При равенстве очков у ряда ведущих игроков раунд завершен вничью, и его карта просто сбрасывается.

Если побеждает игрок с жетоном подмоги, игрок-помощник вслепую берет любой жетон награды и кладет перед собой лицом вниз. Он может смотреть, какой жетон ему достался, но соперники этого видеть не должны.

После того, как победитель взял карту раунда, а помощник, если был, забрал награду, все карты из раскладов игроков уходят в сброс.

#### **ЭТАП 4: ВЫБОР СТАРШЕЙ МАСТИ**

Возьмите из ряда старшинства нижнюю карту (молодую масть прошедшего раунда) и положите ее верхней картой, т.е. старшей мастью нового ряда. Карты старшей масти получают бонус +1 к номиналу при подсчете. См. пример «Выбор старшей и молодой мастей».

#### **ЭТАП 5: ВЫБОР МОЛОДОЙ МАСТИ**

Три карты оставшихся мастей надо перемешать и выложить в ряд под старшей. Нижнюю надо перевернуть: она станет новой молодой мастью. Карты молодой масти ничего не стоят, и их номиналы при подсчете игнорируются.

#### **ЭТАП 6: ЗАВЕРШЕНИЕ**

Игроки могут сбросить с рук любые карты безобразий. Смайлики сбрасывать нельзя.

Карты сброса замешиваются обратно в колоду. Все игроки возвращают жетоны в вертикальное положение и забирают жетоны подмоги у тех, кому помогали. Если это был любой раунд, кроме 7-го, партия переходит в следующий круг, первым игроком которого станет победитель этого раунда. После раунда 7 партия завершается.

### **ВЫБОР СТАРШЕЙ И МОЛОДОЙ МАСТЕЙ**



*А. Возьмите карту молодой масти предыдущего раунда, положите ее верхней в ряд старшинства и «придавите» жетоном «+1». Теперь это старшая масть.*

*Б. Перетасуйте оставшиеся карты мастей и выложите по одной в ряд ниже старшей масти.*

*В. Переверните нижнюю карту рубашкой вверх: в наступающем раунде эта масть будет молодой.*

### **ПОБЕДА В ИГРЕ**

В конце раунда 7 каждый игрок считает, сколько очков он заработал за выигранные раунды и жетоны подмоги. У кого эта сумма будет больше, тот и победит. При равенстве очков отдайте победу игроку с наибольшим количеством карт раунда. Если это не решило спорную ситуацию, игра завершается ничьей :D

### **АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ**

**Разработчики:** Бруно Файдутти и Гвеназль Букин

**Продюсер:** Салли Каркула

**Редактор:** Марк О'Коннор

**Графический дизайн:** Кевин Чайлдрес

**Дизайнеры:** Ной Тул и Джордж Гэнсер

**Директор-оформитель:** Зое Робинсон

**Художники:** Антонио Десси и Бен Пренвост

**Менеджер производства:** Гэбриел Лаулунен

**Ведущий разработчик FFG:** Кори Коничка

**Ведущий продюсер FFG:** Майкл Хёрли

**Издатель:** Кристиан Т. Петерсен

**Издание игры на русском языке выполнено  
ООО SMART**

**Над проектом работали:** Михаил Акулов, Иван Попов, Алексей Перерва, Вера Серпова. Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



© 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission of the publisher. SmileyFace is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and may be reached at 651-639-1905. Retain this information for your records.

[www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)