

# EMOJITO!

SPIELREGEL RULES RÈGLES SPELREGELS REGLA DE JUEGO





# EMOJITO!

Ein Partyspiel für 2 bis 14 Spieler ab 7 Jahren

Seid ihr bereit, euch so auszudrücken wie nie zuvor?

In EMOJITO! stellt ihr Emotionen dar, indem ihr Gesichtsausdrücke, Geräusche oder beides verwendet. Die Karten sagen euch, was zu tun ist. Ihr könnt gemeinsam gegen das Spiel, einzeln gegeneinander oder in Teams gegeneinander spielen.

## INHALT

- 1 Spielplan
- 100 Emotionskarten
- 7 Wählscheiben
- 7 Marker



## SPIELPLAN

Der Spielplan ist in 7 Felder unterteilt. Die Linie zwischen Feld 1 und Feld 7 bildet die Start- und Ziellinie. Sobald ihr diese Linie überschreitet, erhaltet ihr eine Karte als Trophäe. Jedes Feld des Spielplans zeigt mittels Symbol an, wie der aktive Spieler die Emotion darstellen muss.

**In EMOJITO! gibt es 3 Symbole:**



**Nur mit Gesichtsausdruck darstellen:** Der aktive Spieler darf nur Gesichtsausdrücke benutzen, um die Emotion der gezogenen Karte darzustellen. Hände, Füße, Geräusche oder Gegenstände dürfen nicht verwendet werden.



**Nur mit Geräuschen darstellen:** Der aktive Spieler darf die Emotion der gezogenen Karte nur über Geräusche ausdrücken. Seine Mitspieler müssen



**Mit Gesichtsausdruck und Geräuschen darstellen:** Der aktive Spieler darf die Emotion mit Gesichtsausdrücken darstellen und dabei zusätzlich Geräusche machen.

## WÄHLSCHEIBE

Im Spiel nutzt ihr eure Wählscheibe, um euch für eine der ausliegenden 7 Karten zu entscheiden. Dazu dreht ihr die Scheibe so, dass die Nummer der gewählten Emotionskarte mit der Nummer auf der Wählscheibe übereinstimmt.



# EMOJITO!

## GEMEINSAM GEGEN DAS SPIEL

Für 2 – 7 Spieler

### SPIELÜBERSICHT

Ihr spielt alle gemeinsam als Team gegen das Spiel. Ziel des Teams ist es, eine zuvor vereinbarte Anzahl von Karten (unser Vorschlag: Anzahl der Spieler minus 1) zu sammeln.

In jeder Runde gibt es einen aktiven Spieler. Dieser stellt die auf der gezogenen Karte angegebene Emotion dar. Seine Mitspieler müssen jetzt versuchen, die richtige Emotionskarte aus 7 ausliegenden Karten auszuwählen.

### SPIELVORBEREITUNGEN

Legt den Spielplan in die Tischmitte und platziert 2 Marker auf der Start- und Ziellinie; 1 Marker gehört euch (dem Team), der andere Marker gehört dem Spiel. Jeder Spieler erhält eine Wählscheibe. Mischt nun die Emotionskarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben den Spielplan. Im Laufe des Spiels bildet ihr zwei Trophäenstapel: 1 Stapel für eure Trophäen und 1 Stapel für die Trophäen des Spiels. Einigt euch darauf, welcher Spieler beginnt. Dieser Spieler zieht eine Karte vom Nachziehstapel und stellt die abgebildete Emotion dar.



### SPIELABLAUF

In jeder Runde führt ihr die folgenden 4 Aktionen aus:

**1. Eine Emotionskarte ziehen:** Der aktive Spieler zieht die oberste Karte vom Nachziehstapel, sieht sie sich an und stellt die gezeigte Emotion dar. Die Art der Darstellung ist abhängig vom Symbol auf dem Spielplanfeld auf dem der Marker der Spieler gerade steht – also Gesichtsausdruck und / oder Geräusche.

**Hinweis:** In der ersten Runde darf der aktive Spieler die Emotion nur mit Gesichtsausdruck darstellen.

**2. Karten ziehen und auslegen:** Der aktive Spieler zieht 6 Karten vom Stapel, mischt die Karte mit der eben dargestellten Emotion unter die 6 Karten und legt dann die 7 Karten offen neben die 7 Felder des Spielplans. Im Anschluss stellt er die Zahl, die neben der von ihm dargestellten Emotionskarte zu sehen ist, im Geheimen auf seiner Wählscheibe ein und legt die Scheibe verdeckt vor sich ab.

**3. Raten:** Alle Mitspieler sehen sich nun die 7 ausliegenden Karten an und versuchen zu erraten, welche Emotion gerade dargestellt wurde. **Wichtig:** Ihr dürft euch währenddessen nicht beraten. Stellt die Zahl eurer gewählten Karte auf eurer Wählscheibe ein und legt diese dann verdeckt vor euch ab. Wenn alle Spieler gewählt haben, deckt ihr alle eure Wählscheiben auf und wertet diese Runde.

**4. Wertung**

**Bewegungspunkte und Trophäen vergeben:**

Bestimmt die Anzahl der richtigen und falschen Antworten, die in dieser Runde gegeben wurden, und bewegt die beiden Marker entsprechend. Für jede richtige Antwort wird euer gemeinsamer Marker um 1 Feld vorgezogen. Für jede falsche Antwort wird der Marker des Spiels um 1 Feld vorgezogen. Sobald einer der Marker die Start- und Ziellinie überquert, erhält dessen Besitzer (Team oder Spiel) eine



Karte als Trophäe. Dazu wird einfach eine offene ausliegende Karte ausgewählt, auf die Trophäenseite gedreht und auf den entsprechenden Trophäenstapel gelegt.

**Beispiel:** In einer Runde mit 5 Spielern ist Johann der aktive Spieler. Felix, Marion, Arthur und Hedda raten. Die Spieler sind bei der Wertung angekommen und bereit für die Vergabe von Bewegungspunkten und Trophäen. Der Badelatschenmarker gehört den Spielern, der Strandballmarker dem Spiel. 1 Antwort ist falsch, 3 Antworten sind richtig. Die Spieler ziehen also ihren Marker um 3 Felder und den Marker des Spiels um 1 Feld vor. Der Marker des Teams überquert dabei die Start- und Ziellinie. Daher erhalten die Spieler eine der offen ausliegenden Karten als Trophäe. Der Marker des Spiels beendet seinen Zug auf dem lila Feld (Feld 7 auf dem Spielplan). Das Spiel erhält somit keine Trophäe.



**Wichtig:** Während des Spiels bildet ihr zwei Trophäenstapel: 1 Stapel für euer Team und 1 Stapel für das Spiel.

Legt die restlichen ausliegenden Karten auf einen Ablagestapel neben dem Nachziehstapel. Die Marker bleiben auf den Feldern, auf die sie zuletzt gezogen wurden, liegen. Es wird nun von dort aus weitergespielt. Der Spieler links vom letzten aktiven Spieler wird neuer aktiver Spieler und eine neue Runde beginnt. Sobald zu irgendeinem Zeitpunkt der Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischt ihr den Ablagestapel und legt ihn als verdeckten neuen Nachziehstapel bereit.

## SPIELLENDE

Wer zuerst eine zuvor vereinbarte Anzahl an Trophäenkarten gesammelt hat (Team oder Spiel), gewinnt. Die Zahl

der zu sammelnden Karten bestimmt ihr zu Spielbeginn selbst. Unser Vorschlag: Spieleranzahl minus 1. Wenn beide Parteien ihre letzte Trophäe in derselben Runde erhalten, gewinnt, wer am weitesten über die Start- und Ziellinie hinausgezogen ist. Wenn am Ende beide Marker auf demselben Feld stehen, habt ihr verloren und das Spiel gewinnt.

## Falls ihr es etwas schwieriger wollt:

- **Schwer:** für jede falsche Antwort zieht das Spiel 2 Felder vor.
- **Sehr schwer:** für jede falsche Antwort zieht das Spiel 3 Felder vor.
- **(Fast) unmöglich:** für jede falsche Antwort zieht das Spiel 3 Felder vor. Zusätzlich wird noch mit der Variante „Geheime Nachricht!“ gespielt.

## VARIANTE: „GEHEIME NACHRICHT!“

Der aktive Spieler stellt die Emotion nur für den Spieler zu seiner Linken dar. Danach stellt dieser dann die gesehene Emotion für den Spieler zu seiner Linken vor und so weiter. Es gelten die Regeln der Grundversion. Einzige Ausnahme: Während des Vorspielens der Emotion schließen alle Spieler die Augen. Lediglich der Spieler, der links vom aktuell aktiven Spieler sitzt, öffnet die Augen und sieht die Darstellung der Emotion. Dieser Spieler wird im Anschluss kurzfristig zum aktiven Spieler, indem er die gleiche Emotion für den Spieler zu seiner Linken darstellt. Dies geht so lange weiter, bis alle Spieler die Emotion gesehen haben. Danach verläuft die Runde wie gewohnt weiter. Wenn ihr mit dieser Variante spielt, dürft ihr, unabhängig von den Symbolen auf den Spielplanfeldern, die Emotion der Karte nur mit Gesichtsausdruck darstellen und keine Geräusche machen.

# EMOJITO!

## JEDER GEGEN JEDEN

Für 3 – 7 Spieler

## SPIELÜBERSICHT

Diese Version wird genauso gespielt wie oben beschrieben. Aber jeder von euch sammelt seine eigenen Trophäen.



## SPIELVORBEREITUNG

Die Spielvorbereitung ist wie oben beschrieben. In dieser Version erhält aber jeder von euch neben seiner eigenen Wählscheibe auch noch seinen eigenen Marker, den er auf die Startlinie legt.

## SPIELABLAUF

In jeder Runde führt ihr die folgenden 4 Aktionen durch – die ersten 3 Aktionen unterscheiden sich nicht vom Grundspiel:

1. Eine Emotionskarte ziehen
2. Karten ziehen und auslegen
3. Raten
4. Wertung

### Bewegungspunkte und Siegpunkte vergeben.

Für jede richtige Antwort erhält der aktive Spieler 2 Punkte, er kann jedoch maximal 6 Punkte pro Runde bekommen. Die Spieler, die richtig geraten haben, erhalten jeweils 3 Punkte. Bewegt eure Marker entsprechend der erhaltenen Punkte. Immer wenn ein Marker die Start- und Ziellinie überquert, erhält dessen Besitzer sofort eine der offen ausliegenden Karten als Trophäe und legt diese mit der Trophäenseite vor sich ab.

## SONDERAKTION: FORDERE DEN FÜHREN- DEN SPIELER HERAUS!

Im Spiel „Jeder gegen Jeden“ könnt ihr eine Sonderaktion durchführen, die dabei hilft, den Vorteil des führenden Spielers auszugleichen. Wer die Sonderaktion ausführen möchte, muss mindestens 1 Trophäe besitzen und in der aktuellen Runde ein ratender (also nicht der aktive) Spieler sein. Nachdem der aktive Spieler die Emotion der gezogenen Karte dargestellt hat, aber bevor er die zusätzlichen 6 Karten zieht, kann ein ratender Spieler (der außerdem nicht der führende Spieler ist) den Führenden herausfordern. Er kann auch von mehreren Spielern in einer Runde herausgefordert werden. Wer herausfordert, muss dazu eine Trophäe umdrehen, so dass sie ab sofort nicht mehr als Trophäe zählt. Wenn der führende Spieler falsch, der (oder die) Herausforderer aber richtig antwortet, muss der führende Spieler 3 Felder zurückgehen. Wenn er dabei die Start- und Ziellinie überquert, muss er außerdem eine seiner Trophäen wieder abwerfen. Der führende Spieler muss maximal 3 Felder in einer Runde zurückgehen, egal von wie vielen Herausforderern er besiegt wurde.

Herausforderer, die gewonnen haben, erhalten 3 Punkte und ziehen in der Wertung dementsprechend vor. Führen mehrere Spieler gleichzeitig, so können sie alle von einem oder von mehreren Spielern herausgefordert werden.

## SPIELEND

Das Spiel endet, sobald am Ende einer Runde mindestens ein Spieler 5 Trophäen besitzt. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Trophäen. Im Falle eines Gleichstands gewinnt, wer auf dem Spielplan am weitesten vorne liegt. Wenn weiterhin Gleichstand besteht, dann teilt ihr euch den Sieg.

# EMOJITO! IN TEAMS

Für 4 bis 14 Spieler

## SPIELÜBERSICHT

Diese Version wird gespielt wie oben beschrieben. Aber hier bilden immer 2 Spieler ein Team und sammeln Trophäen für ihr Team.

## SPIELVORBEREITUNG

Der Spelaufbau ist wie oben beschrieben. Jedes Team erhält einen Marker und eine Wählscheibe.

## SPIELABLAUF

**1. Eine Emotionskarte ziehen:** Der aktive Spieler jedes Teams zieht die oberste Karte vom Stapel, sieht sie sich an und stellt die Emotion dar. Ihr dürft die Emotion nur mit Gesichtsausdruck darstellen. Die Symbole auf dem Spielplan spielen in dieser Variante also keine Rolle. Der jeweils ratende Spieler versucht, die von seinem Partner dargestellte Emotion zu erraten.

**2. Karten ziehen und auslegen:** Ein beliebiger Spieler nimmt die Emotionskarten aller aktiven Spieler an sich und zieht danach so lange Karten vom Nachziehstapel, bis er insgesamt 7 Karten auf der Hand hat. Danach mischt er die Karten und legt sie offen neben die 7 Zahlen des Spielplans.

**3. Raten:** Alle ratenden Spieler schauen sich die ausliegenden Karten an und müssen erraten, welche Emotion von ihrem Partner dargestellt wurde. Ihr dürft dabei nicht

miteinander reden. Als ratende Spieler stellt ihr eure Wählscheibe entsprechend ein und legt diese dann verdeckt vor euch ab. Sobald alle ihre Wählscheibe abgelegt haben, geben die aktiven Spieler der Teams bekannt, welche Emotion der ausliegenden Karten sie jeweils dargestellt haben. Die anderen Spieler decken ihre Wählscheiben auf und fahren mit der Wertung fort.

#### 4. Wertung – Bewegungspunkte und Trophäe vergeben:

Für jede richtige Antwort erhält das jeweilige Team 2 Punkte. Zieht eure Marker entsprechend so viele Felder weit vor, wie ihr Punkte erhalten habt. Wenn ein Marker die Start- und Ziellinie passiert, erhält dieses Team eine der offen ausliegenden Emotionskarten als Trophäe. Die Trophäen legt ihr jeweils vor euch ab.

Legt die restlichen offenen Karten auf den Ablagestapel.

Sobald zu irgendeinem Zeitpunkt die Emotionskarten ausgehen, mischt den Ablagestapel und legt ihn verdeckt als

neuen Nachziehstapel bereit. Am Ende jeder Runde tauscht ihr innerhalb des Teams die Rollen: Wer aktiver Spieler war, wird Ratender und umgekehrt.

## SPIELEND

Das Team, das zuerst 3 Trophäen gesammelt hat, gewinnt. Wenn mehrere Teams ihre dritte Karte in derselben Runde erhalten, gewinnt das Team, das mit seinem Marker am weitesten über die Start- und Ziellinie hinausgezogen ist. Herrscht weiterhin Gleichstand, spielen die am Gleichstand beteiligten Teams so lange weiter, bis ein eindeutiger Gewinner feststeht.

**Hinweis:** Ihr könnt entscheiden, ob die aktiven Spieler weiterhin den Symbolen auf dem Spielplan folgen und Gesichtsausdrücke und / oder Geräusche nutzen dürfen oder ob nur Gesichtsausdrücke erlaubt sind. Wir empfehlen die Variante mit Geräuschen nur geübten Spielern.



Autor: Urtis Šulinkas  
Illustration: Tony Tzanoukakis  
Design: Desyllas Games,  
Sabine Kondirolli, HUCH! & friends  
Deutsche Redaktion: Simon Hopp

© 2017 Desyllas Games. All rights reserved.  
© 2017 HUCH! & friends  
www.hutter-trade.com

**Hersteller + Vertrieb:**  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1- 5  
89312 Günzburg  
DEUTSCHLAND

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.



# EMOJITO!

A party game for 2 to 14 players, 7 years and up

Are you ready to express yourself like you've never done before?  
In EMOJITO!, you present emotions by using facial expressions, sounds, or both.  
The cards tell you what to do. You can all play together against the game,  
individually against one another, or competing in teams.

## CONTENTS

- 1 Gameboard
- 100 Emotion cards
- 7 Guessing dials
- 7 Player Tokens



## GAMEBOARD

The gameboard is divided into 7 sectors. The line between sector 1 and section 7 is the start and end line. As soon as you cross this line, you get a card as a trophy. Each sector of the gameboard shows a symbol that indicates in what way the active player has to express the emotion.

### There are 3 symbols in EMOJITO!:



**Perform using facial expressions only:** The active player may use only facial expressions for performing the emotion shown on the card he has drawn. He may not use his hands or feet, sounds or objects.



**Perform using sounds only:** The active player may use only sounds for expressing the emotion shown on the card he has drawn. While he is doing



**Perform using facial expressions and/or sounds:** The active player may express the emotion by using facial expressions and making sounds in addition.

## GUESSING DIAL

During the game, you use your Guessing dial to opt for one of the 7 displayed cards. To do so, you rotate the dial so that the number of the Emotion card you have chosen matches the number on the dial.



# EMOJITO!

## TOGETHER AGAINST THE GAME

For 2 – 7 players

### GAME OVERVIEW

All players play together as one team against the game. The objective of the team is to collect an agreed-upon number of cards (we suggest: number of players minus 1), before the game reaches this goal.

Each round, there is one active player. He expresses the emotion shown on the card he has drawn. Then the other players try to choose the correct Emotion card from the 7 displayed cards.

### GAME SET-UP

Put the gameboard in the middle of the table and place 2 tokens on the start/end line; one token belongs to you (the team), the other belongs to the game. Each player gets a Guessing dial. Shuffle the Emotion cards and put them as a face-down draw pile next to the gameboard.

During the game, you will form two Trophy piles: one pile for your trophies and the other pile for the trophies won by the game. Decide which player goes first. This player draws one card from the draw pile and expresses the emotion shown.



### COURSE OF THE GAME

Each round, players carry out the following 4 actions:

**1. Draw an Emotion card:** The active player draws the top card from the draw pile, looks at it and expresses the emotion shown on that card. The type of presentation depends on the symbol on the gameboard sector where the players' token currently is – i.e., facial expressions and/or sounds.

**Note:** In the first round, the active player may express the emotion using only facial expressions.

**2. Draw and lay out cards:**

The active player draws 6 cards from the draw pile, shuffles them along with the Emotion card performed, and then places the 7 cards face up next to each of the 7 colored sectors of the gameboard. After that, he secretly sets on his dial the number referring to the Emotion card he has expressed and puts the dial face down in front of him.



**3. Guess:** Now all the other players look at the 7 displayed cards and try to guess which emotion has just been expressed. **Important:** No discussion is allowed! Choose a card, set the respective number on your Guessing dial and put the dial face down in front of you. When all players have completed this action, they reveal their dials, and this round is scored.

**4. Scoring – award movement points and trophies:**

Check the number of correct and incorrect answers that have been given this round, and move the two tokens accordingly. For each correct answer, the players' token is advanced 1 sector. For each incorrect answer, the game's token is moved 1 sector ahead. Once one of the tokens crosses the start/end line, its owner (the team or the game) obtains one card as a trophy. To this end, simply pick one of the cards on display, turn it to its trophy side and put it on the corresponding Trophy pile.



**Example:** In a five-player game, John currently is the active player. Mary, Tina, Anna, and Peter are guessing. The players have arrived at step 4, the scoring, and are ready for the awarding of movement points and trophies. The flip-flop token belongs to the players, the beach ball token to the game. One answer is wrong; three answers are correct. Consequently, the players advance their token 3 sectors and the game's token 1 sector. In doing so, the team's token crosses the start/end line; therefore, the players receive one of the cards on display as a trophy. The game's token ends up on the purple sector (sector 7 on the gameboard); therefore, the game does not get a trophy.



**Important:** During the game, you form two Trophy piles: 1 pile for your team and 1 pile for the game.

Put the remaining displayed cards on a discard pile next to the draw pile. The tokens remain on the sectors to which they were moved, and play continues from there. The player to the left of the previous active player becomes the new active player, and a new round begins. If the draw pile is depleted at some point, shuffle the discard pile and use it as a new face-down draw pile.

## END OF THE GAME

Whoever (the team or the game) is the first to collect the agreed-upon number of Trophy cards wins. Before you start playing, you determine the number of the cards that need to be collected. We suggest: number of players minus 1. If both sides gain their last trophy in the same round, the side that has moved the furthest past the start/end line wins. If both tokens are on the same sector in the end, the game wins.

## If you want some more challenge:

- **Difficult:** For each wrong answer, the game moves 2 sectors ahead.
- **Very difficult:** For each wrong answer, the game moves 3 sectors ahead.
- **(Almost) impossible:** For each wrong answer, the game moves 3 sectors ahead, and, in addition, you use the "Secret Message" variant.

## "SECRET MESSAGE" VARIANT

The active player expresses the emotion only to the player on his left. After that, that player performs the emotion he has seen, as he understands it, for the player on his left, and so on. The rules of the basic game apply – with one exception: While the emotion is presented, all the other players close their eyes; only the player sitting to the left of the currently active player keeps his eyes open and watches the presentation of the emotion. This player then becomes the active player and presents the same emotion to the player to his left. This continues until all players have seen the emotion. After that, the round proceeds as usual. If you play this variant, you may express the emotion shown on the card only by using facial expressions, but not by making sounds, regardless of the symbols on the gameboard sectors.

# EMOJITO!

## EVERYONE AGAINST EVERYONE ELSE

For 3 – 7 players

## GAME OVERVIEW

This mode is played in the same way as described above. Now, however, each player collects his own trophies.

## GAME SET-UP

The set-up of the game is the same as described above. But in this mode, each player gets not only his own Guessing dial but also his own token, which he places on the start/end line.

## COURSE OF THE GAME

Each round, players carry out the following 4 actions. The first 3 actions are the same as in the basic (cooperative mode) game:

1. Draw an Emotion card
2. Draw and lay out cards
3. Guess
4. Scoring – award movement points and trophies

For each correct answer, the active player earns 2 points, up to a maximum of 6 points per round. The players who have made correct guesses each get 3 points. Move your tokens according to the number of points you have earned. Whenever a token crosses the start/end line, its owner immediately takes one of the cards on display and puts it in front of him, with the trophy side facing up.

## SPECIAL ACTION: CHALLENGE THE LEADING PLAYER!

In the “Everyone against everyone else” mode, you can carry out a special action that helps compensate for the leading player advantage. If you want to use this action, you need to own at least one trophy and be a guessing player (i.e., not the active player) in the current round. After the active player has expressed the emotion shown on the card he has drawn – but before he draws the additional 6 cards – a guessing player (provided he is not the leading player) can challenge the leader. There can be more than one challenging player in a round. If a player wants to challenge, he has to turn over one of his Trophy cards, so that it won't count as a trophy any more. If the leading player gives a wrong answer, but the challenger(s) answer correctly, the leading player has to move 3 sectors back. And if, in doing so, he crosses the start/end line, he additionally has to discard one of his Trophy cards. The leading player has to move back a maximum of 3 sectors in a round, no matter how many challengers beat him.

Successful challengers get 3 points in the scoring phase, as is usual in the competitive mode, and advance accordingly. If several players are leading at the same time, any or all of them can be challenged by one or more players.

## END OF THE GAME

The game ends as soon as at least one player owns 5 trophies at the end of a round. The player with the most

trophies wins. In case of a tie, the player who is furthest ahead on the gameboard wins. If there is still a tie, the players involved share the victory.

# EMOJITO! IN TEAMS

For 4 – 14 players

## GAME OVERVIEW

This mode is played as described above. Players form teams of 2 and collect trophies for their team.

## SPIELVORBEREITUNG

The set-up of the game is the same as described above. Each team gets one token and one Guessing dial.

## COURSE OF THE GAME

**1. Draw an Emotion card:** The active player of each team draws the top card from the draw pile, looks at it and expresses the emotion shown on that card. You may perform the emotion only by using facial expressions. This means that the symbols on the gameboard don't play a role in this mode. The guessing player on the team tries to figure out the emotion performed by his teammate.

**2. Draw and lay out cards:** Any player takes all Emotion cards of the active players and then draws additional cards from the draw pile until he has a total of 7 cards in his hand. After that, he shuffles these cards and places them face up next to the 7 numbers of the gameboard.

**3. Guess:** All guessing players look at the displayed cards and try to guess which emotion has just been expressed by their teammate. No discussion is allowed! The guessing players set their dials accordingly and put it face down in front of them. Once everybody has done so, the active players of the teams announce what emotion shown on the displayed cards they have performed. The other players reveal their dials, and this round is scored.

**4. Scoring – award movement points and trophies:** For each correct answer, the team earns 2 points. Advance your tokens as many sectors as you have earned points. With



this, if a token crosses the start/end line, this team takes one of the Emotion cards on display as a trophy and puts it in front of the team.

Put the remaining displayed cards on the discard pile.

If the draw pile of Emotion cards is depleted at some point, shuffle the discard pile and use it as a new face-down draw pile.

At the end of each round, you swap roles within your team: The active player becomes the guessing player, and vice versa.

## END OF THE GAME

The first team to collect 3 trophies wins. If more than one team gets their third card in the same round, the team that has moved its token the furthest past the start/end line wins. If there is still a tie, the teams involved in the tie keep playing until a clear winner is determined.

**Note:** You can decide whether the active players observe the symbols on the gameboard and are allowed to use facial expressions and/or sounds, or whether only facial expressions are allowed. We recommend the variant with sounds only for experienced players.



Author: Urtis Šulinkas  
Illustration: Tony Tzanoukakis  
Design: Desyllas Games,  
Sabine Kondirilli, HUCH! & friends

© 2017 Desyllas Games. All rights reserved.  
© 2017 HUCH! & friends  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)  
Translation: Sybille & Bruce Whitehill,  
„Word for Wort“

**Manufacturer + distributor:**  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg  
GERMANY

**Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.



# EMOJITO!

Un jeu d'ambiance pour 2 à 14 joueurs, à partir de 7 ans

Etes-vous prêt à vous exprimer comme vous ne l'avez jamais fait avant ?

EMOJITO! va vous permettre de jouer des émotions à travers les expressions de votre visage, des sons que vous allez émettre, ou les deux. Les joueurs peuvent jouer tous ensemble contre le jeu, chacun pour soi contre les autres ou en s'affrontant par équipes.

## CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 100 cartes émotion
- 7 disques de réponse
- 7 jetons



## PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu est divisé en 7 zones. La ligne séparant la zone 1 et la zone 7 est à la fois la ligne de départ et d'arrivée. Dès qu'un joueur ou une équipe franchit cette ligne, il ou elle reçoit une carte comme trophée. Sur chaque zone du plateau de jeu, un symbole indique de quelle façon le joueur actif va devoir exprimer une émotion.

Lorsqu'il le fait, les autres joueurs doivent avoir les yeux fermés. Le joueur actif doit exprimer cette émotion vocalement (par exemple, en soupirant ou en hurlant). **Important :** Il est néanmoins interdit d'imiter le bruit d'un animal, de fredonner ou chanter une chanson ou de reproduire le bruit d'un objet.

## Il y a 3 symboles dans EMOJITO! :



### Utiliser uniquement des expressions du visage :

Le joueur actif n'a le droit d'utiliser que son visage pour exprimer l'émotion indiquée sur la carte qu'il a piochée. Il ne doit utiliser ni ses mains, ni ses pieds, ni des sons, ni des objets.



### Utiliser des expressions du visage et/ou des sons :

Le joueur actif peut exprimer l'émotion indiquée en utilisant son visage et en émettant aussi des sons.



### Utiliser uniquement des sons :

Le joueur actif n'a le droit d'utiliser que des sons pour exprimer l'émotion indiquée sur la carte qu'il a piochée.

## DISQUE DE REPONSE

Pendant la partie, les joueurs utilisent leur disque de réponse pour sélectionner une des 7 cartes étalées. Pour cela, ils font pivoter le disque de façon à ce que le chiffre de la carte émotion qu'ils ont choisie corresponde au chiffre indiqué sur leur disque.



# EMOJITO!

## ENSEMBLE CONTRE LE JEU

pour 2 à 7 joueurs

### PRINCIPE DU JEU

Tous les joueurs jouent ensemble et forment une seule équipe contre le jeu. Leur objectif est de collecter un total de cartes fixé à l'avance (notre conseil : autant de cartes que de joueurs, moins une), sans que le jeu y parvienne avant eux.

A chaque tour, un joueur actif doit exprimer l'émotion représentée sur la carte qu'il a piochée. Puis les autres joueurs essaient d'identifier la bonne carte émotion parmi les 7 cartes présentes.

### MISE EN PLACE

Placez le plateau de jeu au milieu de la table et positionnez 2 jetons sur la ligne de départ/d'arrivée. Un des jetons est celui des joueurs (l'équipe) et l'autre appartient au jeu. Chaque joueur reçoit un disque de réponse. On mélange les cartes émotion et on forme une pile face cachée à côté du plateau.

Pendant la partie, on constituera deux piles de trophées : une pile pour les trophées de l'équipe, et une autre pour ceux gagnés par le jeu. On choisit un premier joueur. Ce joueur pioche une carte de la pile et doit exprimer l'émotion représentée dessus.



### DEROULEMENT DU JEU

A chaque tour, les joueurs effectuent les 4 actions suivantes :

**1. Piocher une carte émotion :** Le joueur actif pioche la première carte de la pile, la regarde et exprime l'émotion représentée sur cette carte. La manière dont il peut le faire dépend du symbole présent sur la zone du plateau où se trouve actuellement le jeton des joueurs : soit en utilisant son visage, soit des sons, soit les deux.

**Note :** Lors du premier tour, le joueur actif n'a le droit d'utiliser que son visage pour exprimer son émotion.

**2. Piocher et étaler des cartes :** Le joueur actif pioche 6 cartes dans la pile, puis il les mélange après y avoir ajouté la carte émotion qu'il vient d'exprimer. Il place ensuite une des



7 cartes, face visible, devant chacune des zones colorées du plateau de jeu. Puis le joueur actif fait pivoter en secret son disque de réponse sur le chiffre correspondant à la carte émotion qu'il a essayé de faire deviner et il pose son disque, face cachée, devant lui.

**3. Deviner :** Les autres joueurs observent les 7 cartes étalées et essaient de deviner laquelle de ces émotions vient d'être exprimée. **Important :** Il est interdit de parler ! Chacun choisit une carte secrètement, fait pivoter son disque de réponse sur le chiffre correspondant et le pose, face cachée, devant lui. Quand tous les joueurs ont fait leur choix, les disques sont révélés et on vérifie les réponses.

**4. Modifier les positions et attribuer des trophées :**

On compte le nombre de bonnes et de mauvaises réponses données à ce tour, puis on déplace les deux jetons en conséquence. Pour chaque bonne réponse, le jeton des joueurs est avancé d'une zone. Pour chaque mauvaise réponse, le jeton du jeu progresse d'une zone. Dès qu'un des jetons franchit la ligne de départ/d'arrivée, son propriétaire (l'équipe ou le jeu) reçoit une carte comme trophée. On prend une des cartes étalées autour du plateau, on

laretourne sur sa face trophée et on l'ajoute à la pile de trophées correspondante.

**Exemple :** Dans une partie à 5 joueurs, Jean est actuellement le joueur actif. Marie, Christine, Anne et Pierre doivent deviner. Les joueurs en sont à la phase 4 et s'apprêtent à déplacer les jetons et attribuer les trophées. Le jeton «tong» est celui des joueurs et le jeton «ballon» appartient au jeu. Une des réponses est fausse et les trois autres sont exactes. Par conséquent, les joueurs avancent leur jeton de 3 zones et le jeton du jeu progresse d'une zone. En se déplaçant, le jeton des joueurs franchit la ligne de départ/d'arrivée. L'équipe reçoit donc une des cartes présentes comme trophée. Par contre, le jeton du jeu s'arrête sur la zone violette (la zone 7 du plateau), donc le jeu ne reçoit pas de trophée.



**Important :** Pendant la partie, on forme deux piles de trophées : une pile pour les joueurs et une pile pour le jeu.

Puis on retire le reste des cartes étalées pour former une pile de défausse à côté de la pioche. Les jetons restent sur la zone où ils ont été déplacés et la partie se poursuit. Le joueur situé à la gauche du dernier joueur actif devient le nouveau joueur actif et on démarre un nouveau tour. Si la pioche est épuisée, on mélange les cartes de la défausse et on forme une nouvelle pioche face cachée.

## FIN DE LA PARTIE

La première équipe (les joueurs ou le jeu) qui a réussi à collecter le nombre de cartes trophée fixé à l'avance remporte la partie. Avant de commencer la partie, les joueurs se mettent d'accord sur le nombre de cartes à collecter pour gagner. Notre conseil : autant de cartes que de joueurs, moins une.

Si les deux camps remportent leur dernier trophée dans le même tour, la victoire revient à celui qui est le plus avancé au-delà de la ligne de départ/d'arrivée. Si les deux jetons se trouvent dans la même zone du plateau en fin de partie, c'est le jeu qui l'emporte.

## Si vous voulez augmenter la difficulté

- **Niveau difficile :** Pour chaque mauvaise réponse, le jeu avance de 2 zones.
- **Niveau très difficile :** Pour chaque mauvaise réponse, le jeu avance de 3 zones.
- **Niveau (presque) impossible :** Pour chaque mauvaise réponse, le jeu avance de 3 zones et on utilise également la variante «Message Secret».

## VARIANTE «MESSAGE SECRET»

Le joueur actif exprime uniquement son émotion au joueur situé à sa gauche. Ensuite, ce dernier exprime à son tour l'émotion dont il a été témoin, et comme il l'a comprise, uniquement au joueur situé à sa gauche, et ainsi de suite. Toutes les règles habituelles s'appliquent, à une exception : pendant que l'émotion est exprimée entre deux joueurs, tous les autres joueurs doivent fermer les yeux. Seul le joueur situé à la gauche du joueur actif doit garder les yeux ouverts pour observer l'émotion qui est exprimée. Ce joueur devient ensuite le nouveau joueur actif et exprime à son tour la même émotion pour son voisin de gauche. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient successivement vu cette émotion. Puis le reste du tour se déroule de la façon habituelle. Si vous optez pour cette variante, vous n'avez le droit d'exprimer les émotions qu'en utilisant votre visage, sans émettre de sons, quels que soient les symboles présents sur les zones du plateau.

# EMOJITO!

## CHACUN POUR SOI CONTRE LES AUTRES

pour 3 à 7 joueurs

## PRINCIPE DU JEU

Ce mode se joue de la même façon que le mode qui précède. A une différence près : chaque joueur collecte ses propres trophées.



## MISE EN PLACE

La mise en place du jeu est identique à celle du mode qui précède. Mais cette fois, en plus d'un disque de réponse, chaque joueur possède aussi son propre jeton, qu'il place sur la ligne de départ/d'arrivée.

## DEROULEMENT DU JEU

A chaque tour, les joueurs effectuent les 4 actions suivantes. Les 3 premières actions sont identiques aux règles du jeu de base (mode coopératif) :

**1. Piocher une carte émotion**

**2. Piocher et étaler des cartes**

**3. Deviner**

**4. Modifier les positions et attribuer des trophées :**

Pour chaque réponse correcte, le joueur actif gagne 2 points, jusqu'à un maximum de 6 points par tour. Les joueurs qui ont deviné la bonne réponse gagnent chacun 3 points. Chaque joueur avance son jeton d'une zone pour chaque point qu'il a gagné. Dès qu'un des jetons franchit la ligne de départ/d'arrivée, son propriétaire reçoit immédiatement une des cartes étalées et la place devant lui, avec sa face trophée visible.

## ACTION SPECIALE : DEFIER LE JOUEUR EN TÊTE !

Dans le mode «Chacun pour soi contre les autres», il est possible d'effectuer une action spéciale, qui permet de compenser l'avantage du premier joueur. Le joueur souhaitant effectuer cette action doit posséder au moins un trophée et se trouver parmi les joueurs qui devinent (c'est-à-dire ne pas être le joueur actif) dans le tour en cours. Une fois que le joueur actif a exprimé l'émotion représentée sur la carte qu'il a piochée, mais avant qu'il pioche les 6 autres cartes, un des autres joueurs peut défier le joueur en tête. Plusieurs joueurs peuvent lancer un défi au cours d'un même tour. Pour lancer un défi, un joueur doit retourner une de ses cartes trophée, qui ne comptera désormais plus comme un trophée. Si le joueur en tête donne une mauvaise réponse, mais que celui ou ceux qui l'ont défié répond(ent) correctement, le joueur en tête doit reculer de 3 zones. Si cela l'oblige à franchir la ligne de départ/d'arrivée, il doit en plus défausser une de ses cartes trophée. Le joueur en tête ne peut reculer que de trois zones au maximum, quel que soit le nombre de joueurs qui l'ont défié et battu.

Chaque joueur ayant gagné un défi remporte 3 points lors de la phase 4, comme d'habitude en mode compétitif, et avance son jeton en conséquence. Si plusieurs joueurs sont en tête en même temps, l'un d'eux ou plusieurs d'entre eux peu(ven)t être défié(s) par un ou plusieurs joueurs.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'au moins un des joueurs possède 5 trophées à la fin d'un tour. Le joueur qui a collecté le plus de trophées gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui est le plus avancé sur le plateau de jeu qui l'emporte. Si l'égalité persiste, tous les joueurs concernés se partagent la victoire.

# EMOJITO! PAR EQUIPES

Pour 4 à 14 joueurs

## PRINCIPE DU JEU

Ce mode se joue comme décrit précédemment. Les joueurs forment des équipes de 2 personnes et collectent les trophées pour leur équipe.

## MISE EN PLACE

La mise en place du jeu est identique à celle décrite précédemment. Chaque équipe reçoit un jeton et un disque de réponse.

## DEROULEMENT DU JEU

**1. Piocher une carte émotion :** Le joueur actif de chaque équipe pioche la première carte de la pile, la regarde et exprime l'émotion représentée sur cette carte. Vous n'avez le droit d'exprimer cette émotion qu'en utilisant votre visage. Autrement dit, dans ce mode, les symboles présents sur le plateau sont ignorés. L'équipier de chaque joueur actif doit essayer de deviner l'émotion exprimée par son partenaire

**2. Piocher et étaler des cartes :** Un des joueurs rassemble toutes les cartes émotion des joueurs actifs face cachée, puis il y ajoute autant de cartes que nécessaire, piochées dans la pile, pour atteindre un total de 7 cartes. Ensuite, il mélange l'ensemble de ces cartes et en place une, face visible, devant chacune des 7 zones numérotées du plateau de jeu.

**3. Deviner :** Les équipiers des joueurs actifs observent les 7 cartes étalées et essaient de deviner laquelle de ces émotions vient d'être exprimée par leur co-équipier. Il est interdit de parler ! Chacun fait pivoter son disque de réponse sur le chiffre correspondant et le pose, face cachée, devant lui. Quand tous les joueurs ont fait leur choix, les joueurs actifs annoncent quelle émotion ils ont exprimée parmi les cartes. Les autres joueurs révèlent ensuite leur disque et on vérifie les réponses.

**4. Modifier les positions et attribuer des trophées :** Pour chaque réponse correcte, l'équipe gagne 2 points. Chaque équipe avance son jeton d'une zone pour chaque point qu'elle a gagné. Dès qu'un des jetons franchit la ligne de départ/d'arrivée, l'équipe qui en est propriétaire reçoit une des cartes émotion étalées et la place devant elle, avec sa face trophée visible.

Le reste des cartes étalées est placé sur la pile de défausse. Si la pioche de cartes émotion est épuisée, on mélange les cartes de la défausse et on forme une nouvelle pioche

face cachée. A la fin de chaque tour, les joueurs de chaque équipe échangent les rôles : le joueur actif devra deviner, et vice versa.

## FIN DE LA PARTIE

La première équipe qui a réussi à collecter 3 trophées gagne la partie. Si plus d'une équipe reçoit sa troisième carte au cours du même tour, c'est l'équipe parmi elles qui est la plus avancée au-delà de la ligne de départ/d'arrivée qui l'emporte. Si l'égalité persiste, les équipes concernées continuent à jouer jusqu'à ce qu'un vainqueur puisse être désigné.

**Note :** Les joueurs sont libres de décider si les joueurs actifs doivent respecter les symboles présents sur le plateau et sont autorisés à utiliser leur visage et/ou à émettre des sons, ou seulement à utiliser leur visage. Nous conseillons d'utiliser la variante avec les sons uniquement avec des joueurs confirmés.



Auteur: Urtis Šulinkas  
Illustration: Tony Tzanoukakis  
Design: Desyllas Games,  
Sabine Kondirolli, HUCH! & friends

© 2017 Desyllas Games. All rights reserved.  
© 2017 HUCH! & friends  
www.hutter-trade.com  
Traduction : Sylvain Gourgeon,  
„Word for Wort“

**Fabrication + distribution:**  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg  
ALLEMAGNE

**Attention !** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.





# EMOJITO!

Een partyspel voor 2 tot 14 spelers van 7 jaar en ouder

Ben je er klaar voor? Kun jij als allerbeste de emoties uitbeelden?  
Bij EMOJITO! toon je emoties met je gezichtsuitdrukkingen, je stem, of allebei.  
De kaarten vertellen wat je moet doen. Je kunt het spel allemaal samen spelen, of tegen elkaar, of in teams.

## INHOUD

1 speelbord  
100 emotiekaarten  
7 kiesschijven  
7 markers



## SPEELBORD

Het speelbord heeft 7 velden. De lijn tussen veld 1 en 7 is de start/finishlijn. Zodra je die lijn over gaat krijg je een kaart als trofee. Op elk veld van het speelbord staat aangegeven op welke manier de speler die aan de beurt is zijn emoties moet uitbeelden.

Er zijn 3 symbolen bij EMOJITO!:



### Alleen met gezichtsuitdrukkingen uitbeelden:

De acteur (de speler die aan de beurt is) mag de emotie die op zijn kaart staat alleen maar met gezichtsuitdrukkingen uitbeelden. Hij mag zijn handen en voeten niet gebruiken en ook geen geluid maken of voorwerpen gebruiken.



**Alleen met je stem uitbeelden:** De acteur mag de emotie die op zijn kaart staat alleen maar



### Uitbeelden met gezichtsuitdrukkingen en/of je stem:

De acteur mag de emotie die op zijn kaart staat met gezichtsuitdrukkingen uitbeelden en daarbij zijn stem gebruiken.

## KIESSCHIJF

Je gebruikt je kiesschijf, om in het spel aan te geven welke van de 7 open gelegde kaarten je kiest. Je draait de schijf zo dat het nummer past bij de emotiekaart die je hebt gekozen.

# EMOJITO!

## SAMEN TEGEN HET SPEL

Voor 2 – 7 spelers

### SPELVERLOOP

Alle spelers werken samen in een team, tegen het spel. Het doel van het team is om een afgesproken aantal kaarten te verzamelen (voorstel: aantal spelers min 1), voordat het spel dat aantal heeft bereikt.

In elke ronde is er een speler aan de beurt: de acteur. Die beeldt de emotie uit, die staat afgebeeld op de getrokken kaart. Zijn medespelers proberen de goede emotie te raden uit de 7 open liggende kaarten.

### SPELVOORBEREIDING

Leg het speelbord midden op tafel en leg 2 markers op de start/finishlijn; een marker voor het team en een marker voor het spel. Elke speler krijgt een kiesschijf. Schudt de emotiekaarten en leg ze gedekt naast het speelbord, de trekstapel.

Gedurende het spel maak je twee stapels trofeeën: een voor het team en de andere voor het spel. Kies wie er mag beginnen als acteur. Deze speler trekt een kaart en beeldt de getoonde emotie uit.



### ACTIES

In elke ronde worden 4 acties uitgevoerd:

**1. Trek een emotiekaart:** De acteur trekt een emotiekaart en beeldt de emotie uit die op de kaart staat. De manier van uitbeelden hangt af van het symbool op het veld van het speelbord, waar de marker van de spelers staat; dus met gelaatsuitdrukkingen en/of zijn stem.

**Let op:** In de eerste ronde, mag de speler de emotie alleen maar met gezichtsuitdrukkingen uitbeelden.

**2. Trek kaarten en leg ze neer:** De acteur pakt 6 kaarten van de trekstapel, schudt ze samen met de emotiekaart die hij heeft uitgebeeld, en legt ze open bij de 7 velden van het speelbord. Daarna zet hij – zonder dat de medespelers het zien – zijn kiesschijf op het nummer van het veld waar de emotiekaart ligt die hij heeft uitgebeeld. Hij legt zijn kiesschijf gedekt voor zich.

**3. Raden:** Alle medespelers proberen nu te raden welke emotie net is uitgebeeld. **Belangrijk:** Geen overleg, niet met elkaar praten! Kies een kaart, draai het betreffende nummer op je kiesschijf en leg hem gedekt voor je. Als alle spelers dat gedaan hebben laten ze hun kiesschijven zien en wordt deze ronde gescoord.

**4. Scoren – bewegingspunten en trofeeën geven:** Tel hoeveel goede en foute antwoorden er deze ronde zijn gegeven, en verzet de markers. Voor elk goed antwoord gaat de marker van de spelers één veld vooruit. Voor elk fout antwoord gaat de marker van het spel een veld vooruit. Zodra een marker de start/finishlijn passeert, krijgt zijn eigenaar (het team of het spel) een kaart als trofee. Je kunt een van de openliggende kaarten nemen, draai hem om naar zijn trofee-kant en leg hem op de juiste trofee-stapel.





**Voorbeeld:** Bij een spel met vijf personen is John aan de beurt. Mary, Tina, Anna, en Peter raden. De spelers zijn bij de 4e actie, het scoren, klaar om bewegingspunten en trofeeën te geven. De teenslipper-marker is van de spelers, de strandbal-marker is van het spel. Er is één antwoord fout en drie zijn goed. Dus gaat de marker van de spelers 3 velden vooruit en de marker van het spel 1 veld. Daarbij gaat de marker van het team over de start/finishlijn; dus het team krijgt een van de open liggende kaarten als trofee. De marker van het spel komt op het paarse veld en krijgt geen trofee.



**Belangrijk:** Er worden in dit spel twee stapels trofeeën gevormd: 1 stapel voor het team en 1 stapel voor het spel.

Leg de rest van de open liggende kaarten op een aflegstapel naast de trekstapel. De markers blijven liggen waar ze nu liggen en het spel gaat door. De speler links van de vorige acteur komt nu in de volgende ronde aan de beurt. Als de trekstapel op is, kun je de aflegstapel schudden en verdekt bij de trekstapel voegen.

## EIND VAN HET SPEL

Wie (het team of het spel) als eerste het afgesproken aantal trofeeën heeft is de winnaar. Voor je het spel begint spreek je af hoeveel trofeeën je zult verzamelen. Wij stellen voor: aantal spelers min 1.

Als beide partijen bij de laatste ronde evenveel trofeeën hebben, wint de partij die het verste voorbij de start/finishlijn is. Als de twee markers op hetzelfde veld liggen, wint het spel.

## Als je wat meer uitdaging wilt:

- **Moeilijk:** Bij elk fout antwoord gaat het spel 2 velden vooruit.
- **Heel moeilijk:** Bij elk fout antwoord gaat het spel 3 velden vooruit.
- **(Bijna) onmogelijk:** Bij elk fout antwoord gaat het spel 3 velden vooruit, en je speelt ook nog met de variant "Geheime Boodschap".

## VARIANT "GEHEIME BOODSCHAP"

De acteur beeldt de emotie uit voor de speler links van hem. Die speler beeldt uit voor zijn linker buurman, wat hij denkt te hebben gezien; en zo verder. De gewone spelregels gelden, met één uitzondering: bij het uitbeelden van de emotie sluit iedereen zijn ogen, behalve de acteur en de speler links van hem. Die laatste wordt dan de acteur en speelt voor zijn linker buurman. Zo ga je door tot elk teamlid is geweest. Daarna ga je raden, scoren, bewegingspunten en trofeeën uitdelen. Bij deze variant mag je alleen gelaatsuitdrukkingen gebruiken, onafhankelijk van wat er op de velden van het speelbord staat.

# EMOJITO!

## ALLEN TEGEN ELKAAR

Voor 3 – 7 spelers

## SPELVERLOOP

Het spel verloopt op dezelfde manier als hierboven beschreven, maar elke speler verzamelt zijn eigen trofeeën.

## SPELVOORBEREIDING

Net als boven beschreven, maar nu krijgt elke speler behalve een eigen kiesschijf ook een eigen marker, die hij op de start/finishlijn zet.

## ACTIES

In elke ronde zijn er vier acties, waarvan er 3 hetzelfde zijn als in het bovenbeschreven spel (samenwerking):

1. Trek een emotiekaart
2. Trek kaarten en leg ze neer
3. Raden

#### 4. Scoren – bewegingspunten en trofeeën geven:

Voor elk goed antwoord krijgt de acteur 2 punten, met een maximum van 6 per ronde. De spelers die goed hebben geraden krijgen allemaal 3 punten. Verzet de markers het aantal gewonnen punten. Als een speler de start/finishlijn passeert pakt hij meteen een kaart en legt hem op zijn stapel, met de trofee-kant naar boven.

### SPECIALE ACTIE: DAAG DE LEIDER UIT!

Bij "Allen tegen elkaar", kun je een speciale actie uitvoeren, die nadelig kan zijn voor de leidende speler. Als je deze actie wilt uitvoeren, moet je tenminste één trofee hebben en in deze ronde een radende speler zijn (dus niet de acteur). Nadat de acteur de emotie heeft uitgebeeld die op de getrokken kaart staat – maar voordat hij de 6 extra kaarten trekt – mag een medespeler (dus niet de acteur) de leider uitdagen. Meer dan één speler kan in een ronde een uitdaging doen. Als een speler een uitdaging wil doen, draait hij een van zijn trofee-kaarten om zodat die niet meer als trofee telt. Als het antwoord van de leidende speler fout was en dat van de uitdager(s) correct, moet de leidende speler 3 velden terug. Als hij daarbij over de start/finishlijn gaat, moet hij ook nog een trofee-kaart inleveren. De eidende speler gaat niet meer dan 3 velden achteruit, ook als meer dan 1 uitdager van hem heeft gewonnen.

Succesvolle uitdagers krijgen 3 punten, zoals ook in het gewone spel, en zetten hun marker dus 3 velden vooruit. Als een aantal spelers allemaal dezelfde leidende score hebben, kunnen ze allemaal uitgedaagd worden door één of meer medespelers.

### EIND VAN HET SPEL

Het spel stopt zodra een van de spelers aan het eind van een ronde 5 trofeeën heeft. De speler met de meeste trofeeën wint. Bij gelijkspel wint degene die het verste op het speelbord is. Is er dan nog steeds een gelijkspel, dan hebben die personen allebei gewonnen.

# EMOJITO!

## IN TEAMS

Voor 4 – 14 spelers

### SPELVERLOOP

Deze manier van spelen is als hier boven beschreven. De spelers vormen teams van 2 personen en verzamelen trofeeën voor hun team.

### SPELVOORBEREIDING

De voorbereiding is hetzelfde als hierboven beschreven. Elk team krijgt een marker en een kiesschijf.

### ACTIES

**1. Trek een emotiekaart:** De acteur van elk team trekt de bovenste kaart van de trekstapel, kijkt er naar en beeld de emotie van die kaart uit. Je mag daarbij alleen maar gelaat-suitdrukkingen gebruiken. De symbolen op het speelbord spelen hierbij dus geen rol. De radende speler van het team probeert de emotie van zijn teamlid te raden.

**2. Trek kaarten en leg ze neer:** Een van de spelers verzamelt de emotiekaarten van de acteurs en neemt kaarten van de trekstapel, tot hij er totaal 7 heeft. Hij schudt ze en legt ze naast de 7 velden van het speelbord.

**3. Raden:** Alle radende teamleden kijken naar de neergelegde emotiekaarten en proberen te raden welke emotie hun teamlid heeft uitgebeeld. Geen overleg of discussie! De radende teamleden draaien hun kiesschijf naar het juiste nummer en leggen de schijf gedekt voor zich neer. Als alle kiesschijven liggen, vertellen de acteurs welke emoties ze hebben uitgebeeld. Hun teamleden draaien hun kiesschijven om.

**4. Scoren – bewegingspunten en trofeeën geven:** Voor elk correct antwoord krijgt het team 2 punten. Zet je marker het gewonnen aantal punten vooruit. Als daarbij de marker de start/finishlijn passeert neem je een emotiekaart en legt die op de stapel trofeeën van je team.



Leg de rest van de open liggende emotiekaarten op de aflegstapel.

Als de trekstapel op is, kun je de aflegstapel schudden en verdekt bij de trekstapel voegen.

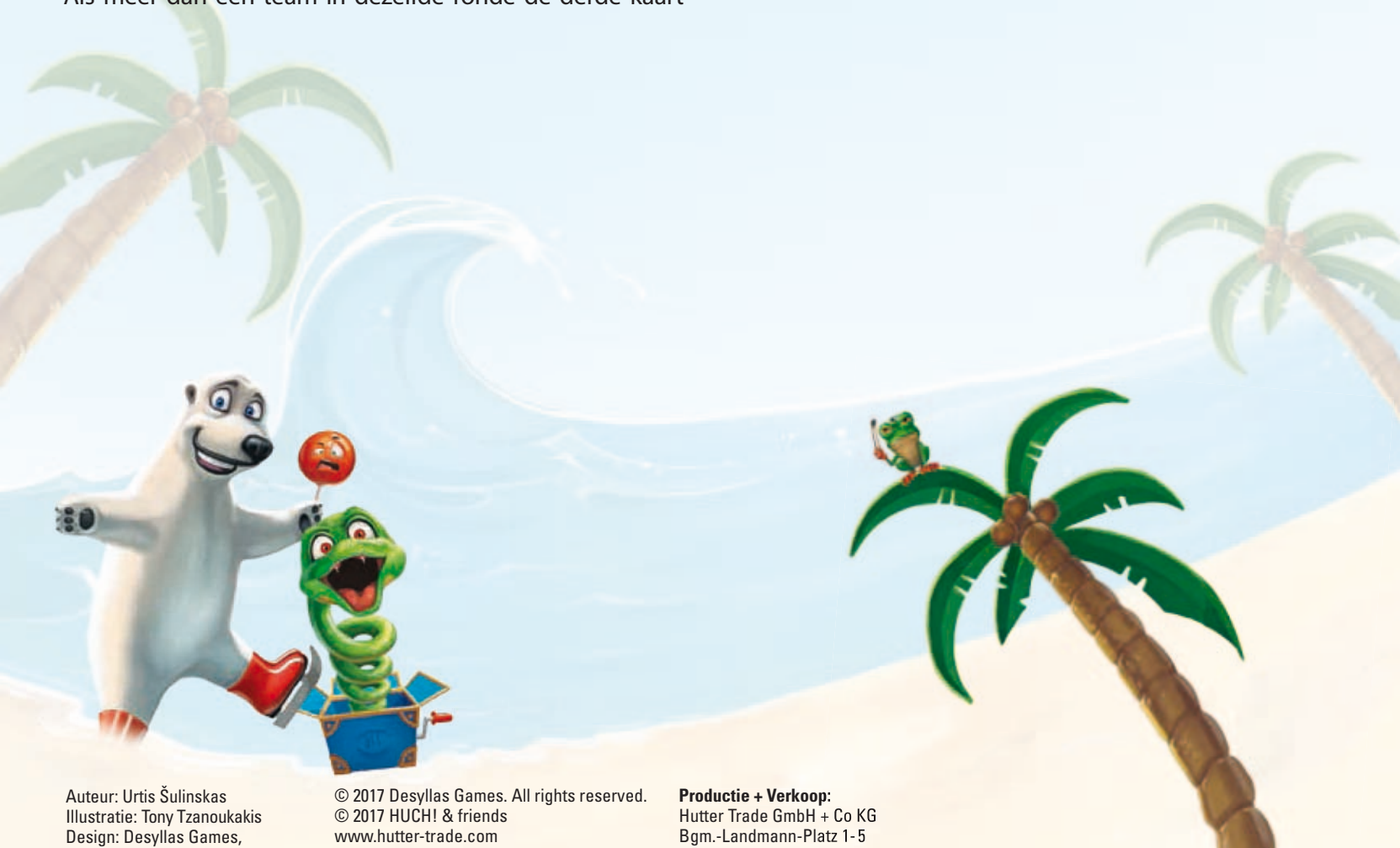
Na elke ronde wissel je in het team van rol: de acteur gaat raden en de radende speler wordt acteur.

## EIND VAN HET SPEL

Winnaar is het team dat als eerste 3 trofeeën verzamelt. Als meer dan één team in dezelfde ronde de derde kaart

krijgt, wint het team dat zijn marker het verst voorbij de start/finishlijn heeft. Als er dan een gelijkspel is, spelen die twee teams door tot er een winnaar is.

**Let op:** Je mag zelf uitmaken of de acteur zich moet richten naar de symbolen op het speelbord, of dat er alleen gelaatsuitdrukkingen zijn toegestaan. We bevelen de variant met geluiden alleen aan voor ervaren spelers.



Auteur: Urtis Šulinkas  
Illustratie: Tony Tzanoukakis  
Design: Desyllas Games,  
Sabine Kondirolli, HUCH! & friends

© 2017 Desyllas Games. All rights reserved.  
© 2017 HUCH! & friends  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)  
Vertaling: Geert Bekkering,  
„Word for Wort“

**Productie + Verkoop:**  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg  
DUITSLAND

**Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.



# EMOJITO!

Un juego de 2 a 14 jugadores, de 7 años en adelante

¿Estás listo para expresarte como nunca antes has hecho?  
En EMOJITO! debes representar emociones usando expresiones faciales, sonidos o las dos cosas a la vez. Las cartas te indicarán que hacer. Podéis jugar todos en grupo, individualmente unos contra otros o compitiendo por equipos.

## CONTENIDO

- 1 tablero de juego
- 100 cartas de emoción
- 7 diales para adivinar
- 7 marcadores



## TABLERO

El tablero está dividido en 7 sectores. La línea entre los sectores 1 y 7 es la salida y la meta. Cuando la cruces obtendrás una carta como trofeo. Cada sector del tablero tiene un símbolo que indica de qué manera debe el jugador activo expresar la emoción.

### Hay 3 símbolos en EMOJITO!:



**Sólo puedes usar expresiones faciales:** El jugador activo sólo puede usar expresiones faciales para representar la emoción que aparezca en la carta que ha robado. No puede utilizar ni manos, ni pies, ni sonidos



**Sólo puedes usar sonidos:** El jugador activo sólo puede usar sonidos para representar la emoción que aparezca en la carta que ha robado. Mientras



### Puedes usar expresiones faciales y/o sonidos:

El jugador activo puede representar la emoción usando expresiones faciales y ayudándose de sonidos.

## DIAL PARA ADIVINAR

Durante el juego, el dial se usa para elegir una de las 7 cartas que estén sobre la mesa. Para hacerlo, se rota el dial hasta que el número que aparece en él se corresponde con la carta de emoción que se haya elegido.



# EMOJITO!

## TODOS CONTRA EL JUEGO

De 2 a 7 jugadores

### RESUMEN

Todos los jugadores trabajan juntos como equipo para derrotar al juego. El objetivo del equipo es conseguir un número determinado de cartas (sugerimos una menos que jugadores), antes de que el juego consiga ganar.

En cada ronda hay un jugador activo. Éste expresará la emoción representada en la carta que robe. Los otros jugadores deberán adivinar cuál de las 7 cartas expuestas es la correcta.

### PREPARACIÓN DEL JUEGO

Coloca el tablero en el centro de la mesa y pon 2 contadores en la línea de salida/meta. Uno de los contadores representará a los jugadores y el otro será el del juego. Cada jugador recibe un dial. Mezclad las cartas de emoción y formad una pila boca abajo al lado del tablero.

Durante el juego formareis dos pilas de trofeos: una para los de vuestro equipo y otra para los trofeos que gane el juego. Decidid qué jugador empieza la partida. Éste robará una carta de la pila y representará esa emoción.



### DESARROLLO

Cada ronda los jugadores hacen las siguientes acciones:

**1. Roba una carta de emoción:** El jugador activo roba la carta superior del mazo, la mira, y expresa esa emoción. El tipo de representación dependerá del símbolo que aparezca en el sector donde se encuentre el marcador, p.ej. expresiones faciales y/o sonidos.

**Nota:** En la primera ronda el jugador activo sólo puede usar expresiones faciales.

**2. Roba y coloca el resto de cartas:** El jugador activo roba 6 cartas más de la pila, las mezcla con su carta y las coloca una al lado de cada uno de los sectores del tablero. Después, en secreto, gira su dial para marcar cuál es su carta y lo deja boca abajo en la mesa.



**3. Adivina:** Los otros jugadores deben mirar las 7 cartas que hay boca arriba sobre la mesa e intentar adivinar qué emoción se ha representado. **Importante:** ¡No se permite hablar! Cada jugador debe elegir una carta, girar su dial y ponerlo boca abajo en la mesa. Cuando todos hayan hecho esto, se revelan los diales y se puntúa la ronda.

**4. Puntúa – asigna puntos de movimiento y trofeos:** Comprueba el número de respuestas correctas e incorrectas que haya habido este turno y mueve los marcadores como corresponda. Por cada respuesta correcta el marcador de los jugadores avanza un sector. Por cada respuesta incorrecta, el marcador del juego avanza un sector. Cuando pase por la línea de salida/meta obtendrá una carta como trofeo. Para esto simplemente pon boca abajo una de las cartas usadas este turno por la cara del trofeo y colócala en la pila de trofeos que corresponda.

**Ejemplo:** En una partida de cinco jugadores, Lluc es el jugador activo. Càrol, Rafa, Amaia y Baldo adivinan. Los jugadores llegan a la fase 4, la puntuación, y se preparan para asignar

puntos de movimiento y trofeos. El marcador de las chancas es el de los jugadores y el de la pelota el del juego. Hay una respuesta errónea y tres correctas. Por tanto, los jugadores avanzan su marcador 3 sectores y el marcador del juego 1 sector. Al hacerlo, el equipo de los jugadores cruza la línea de salida/meta. Reciben una carta de las usadas en esta ronda como trofeo. El marcador del juego se queda en el sector morado (el sector 7), y por tanto no recibe trofeo.



**Importante:** Durante el juego se forman dos pilas de trofeo: una para los jugadores y una para el juego.

Coloca el resto de cartas de esta ronda boca arriba formando una pila de descartes. Los marcadores se quedan en los sectores que estén y el juego continua desde ahí. El jugador a la izquierda del jugador activo actual se convierte en el nuevo jugador activo y empieza otra ronda. Si se acaba el mazo de emociones en algún momento, mezcla la pila de descartes y úsala para formar un nuevo mazo boca abajo.

### FIN DE LA PARTIDA

Quien (los jugadores o el juego) consiga llegar hasta el número predefinido de trofeos, gana. Antes de empezar la partida debéis determinar cuántas cartas serán necesarias para ganar. Sugerimos el número de jugadores menos una.

Si ambos bandos ganan su último trofeo en la misma ronda, el bando que haya conseguido llegar más lejos de la salida/meta gana. Si los dos marcadores acaban en la misma casilla, el juego gana.

### Si quieres un reto mayor:

- **Difícil:** Por cada respuesta errónea el juego mueve 2 sectores en lugar de uno.
- **Muy difícil:** Por cada respuesta errónea el juego mueve 3 sectores.
- **(Casi) imposible:** Por cada respuesta errónea el juego mueve 3 sectores. Además, usa la variante del "Mensaje secreto".

### "MENSAJE SECRETO" VARIANTE

El jugador activo representa su emoción sólo al jugador de su izquierda. Este deberá representar lo que haya visto o entendido al jugador de su izquierda y así sucesivamente. Se mantienen las reglas del juego básico (cooperativo) con una excepción: mientras se está representando la emoción el resto de los jugadores debe cerrar los ojos. Sólo el jugador de la izquierda debe tenerlos abiertos. Esto continúa hasta que todos los jugadores hayan visto la emoción. Después de esto, la ronda sigue normalmente. Con esta variante sólo se pueden usar expresiones faciales para representar las emociones, nunca sonidos, independientemente de lo que indique el sector del tablero.

# EMOJITO!

## TODOS CONTRA TODOS

De 3 a 7 jugadores

### RESUMEN

Este modo se juega de la misma forma que el anterior. La diferencia es que ahora cada jugador recibirá sus propios trofeos.

### PREPARACIÓN DEL JUEGO

El juego se prepara como se ha descrito antes. En este modo cada jugador necesitará su propio dial así como su propio marcador, que colocará en la línea de salida/meta.



## DESARROLLO

Cada ronda los jugadores llevan a cabo 4 acciones. Las tres primeras son como en el juego básico (cooperativo):

1. **Roba una carta de emoción**
2. **Roba y coloca el resto de cartas**
3. **Adivina**
4. **Puntúa – asigna puntos de movimiento y trofeos:**

Por cada respuesta correcta el jugador activo gana 2 puntos, hasta un máximo de 6 puntos por ronda. Los jugadores que hayan adivinado correctamente reciben 3 puntos cada uno. Todos moverán sus marcadores según los puntos que hayan conseguido. Cada vez que un marcador cruce la línea de salida/meta el jugador cogerá una de las cartas usadas esa ronda y se la pondrá delante, con el lado del trofeo boca arriba.

## ACCIÓN ESPECIAL: RETAR AL JUGADOR QUE VAYA EN CABEZA

En el modo “Todos contra todos”, se puede hacer una acción especial que compensa el hecho de que un jugador tome la delantera. Si quieres usar esta acción debes poseer al menos un trofeo y ser uno de los jugadores que están intentando adivinar (es decir, no el jugador activo). Después de que el jugador activo haya representado la emoción de su carta, y antes de que robe las 6 cartas adicionales, uno de los jugadores que estén adivinando (suponiendo que no sea él el jugador más adelantado) puede retar al líder. Puede haber más de un retador por turno. Si un jugador quiere retar al líder tiene que girar uno de sus trofeos, de manera que lo perderá. Si el jugador que va en cabeza falla la respuesta pero el/los retador/es contestan correctamente, el jugador que vaya en cabeza deberá retroceder 3 casillas. Si al hacer eso pasa por la casilla de salida/meta, deberá descartarse además de un trofeo. El jugador que va en cabeza puede retroceder un máximo de 3 sectores en una ronda, sin importar la cantidad de retadores que pasen el reto. Los jugadores que hayan retado con éxito al jugador que iba en cabeza conseguirán 3 puntos en la fase de puntuación, como harían normalmente en modo competitivo, y avanzarán de forma acorde. Si hay varios jugadores en cabeza al mismo tiempo, cualquiera de ellos o incluso todos a la vez pueden ser retados por uno o múltiples jugadores.

## FIN DE LA PARTIDA

El juego acaba tan pronto como al menos un jugador posea 5 trofeos al final de una ronda. El jugador con más trofeos gana. En caso de empate, gana el que haya conseguido llegar más lejos de la salida/meta. Si aun así hay empate, los jugadores implicados compartirán la victoria.

# EMOJITO!

## POR EQUIPOS

De 4 a 14 jugadores

## RESUMEN

Este modo se juega como el que se ha descrito antes, pero los jugadores forman equipos de 2 e intentan conseguir trofeos para su equipo.

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

El juego se prepara como se ha descrito antes. En este modo cada equipo recibe un dial y un marcador, que colocará en la línea de salida/meta.

## DESARROLLO

1. **Roba una carta de emoción:** El jugador activo de cada equipo robará la primera carta de la pila, la mirará y representará la emoción que vea en ella. Sólo podrá usar expresiones faciales. Eso quiere decir que los símbolos del tablero no se usan en este modo de juego. El otro jugador deberá adivinar la emoción que ha expresado su pareja.
2. **Roba y coloca el resto de cartas:** Cualquier jugador recoge todas las cartas de emoción de los jugadores activos boca abajo y añade cartas de la pila hasta tener un total de 7 en su mano. Después de eso, las mezcla y las coloca boca arriba al lado de los 7 números del tablero.
3. **Adivina:** Todos los jugadores no activos mirarán las cartas expuestas e intentarán adivinar que expresión ha representado su compañero. ¡No se puede comentar nada! Los jugadores girarán sus diales señalando la carta que crean y

los colocaran boca abajo en la mesa. Una vez todos estén preparados, los jugadores activos señalarán cuál era la carta que habían representado. El resto de jugadores descubrirán sus diales y se puntuará la ronda.

**4. Puntúa – asigna puntos de movimiento y trofeos:** Por cada respuesta correcta, el equipo conseguirá 2 puntos. Los marcadores avanzarán tantos sectores como puntos hayan obtenido. Si con esto un marcador pasa por la línea de salida/meta ese equipo tomará una carta de las usadas en la ronda como trofeo y lo colocará delante de su equipo.

El resto de cartas usadas se descartarán.

Si se acaba la pila de cartas de emoción en algún momento, mezcla las cartas descartadas y forma una nueva pila de cartas boca abajo.

Al final de cada ronda los roles en el equipo se invierten: el jugador activo deberá adivinar y viceversa.

## FIN DE LA PARTIDA

El primer equipo que consiga 3 trofeos ganará. Si más de un equipo consigue su tercera carta de trofeo en la misma ronda, ganará el que haya conseguido llegar más lejos de la salida/meta. Si aun así hay un empate, los equipos implicados seguirán jugando hasta que se declare un claro ganador.

**Nota:** Podéis decidir si los jugadores activos deben mirar los símbolos del tablero para saber si tienen que usar expresiones faciales y/o sonidos o si sólo pueden usar expresiones faciales. Recomendamos esta variante sólo para jugadores expertos.



Autore: Urtis Šulinkas  
Ilustración: Tony Tzanoukakis  
Diseño: Desyllas Games,  
Sabine Kondirolli, HUCH! & friends

© 2017 Desyllas Games. All rights reserved.  
© 2017 HUCH! & friends  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)  
Traducción: Gaspar Pujol,  
para „Word for Wort“



**Producción + distribución:**  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1- 5  
89312 Günzburg  
ALEMANIA

¡Atención! No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden tragarse.





