

Draw, Act or Think but...

# GUESS IT RIGHT!



**Ages: 5 & Above**

0-3

WARNING: NOT SUITABLE FOR CHILDRENS UNDER 3 YEARS DUE TO SMALL PARTS.

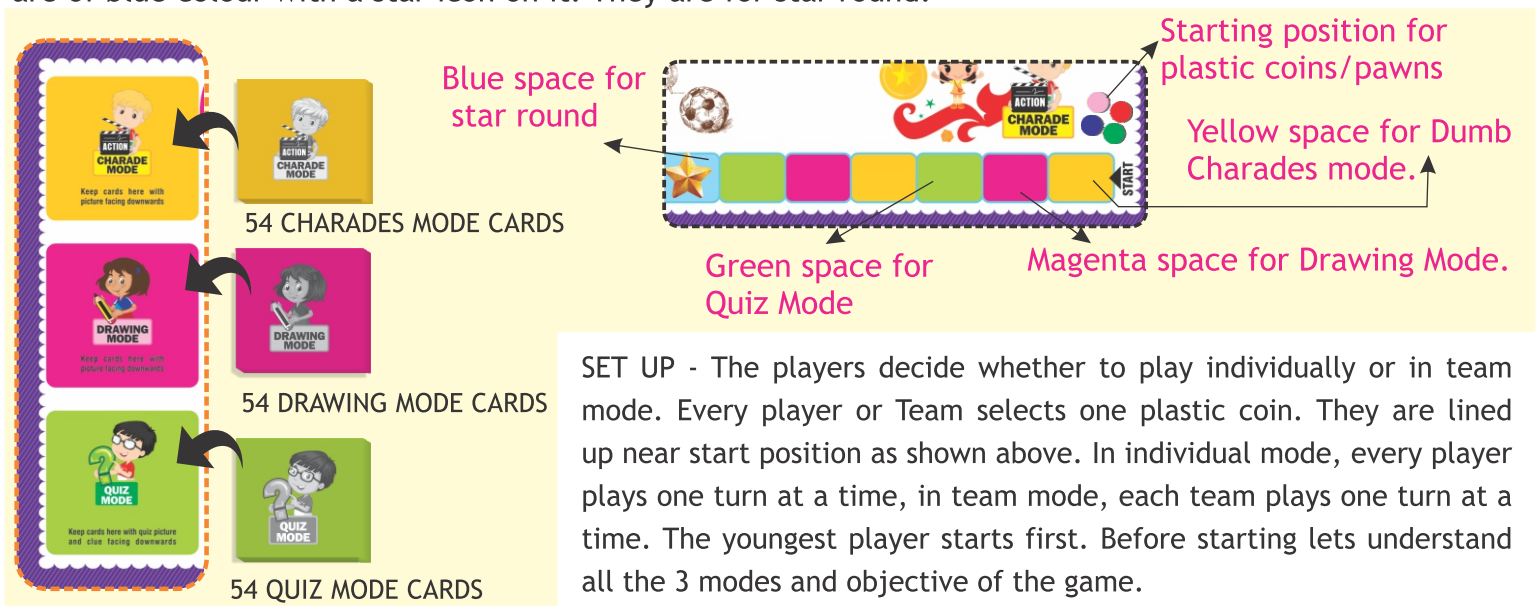
CAUTION: Adult supervision recommended. Read the instruction sheet carefully before use and keep it for reference. Colours and contents may vary from illustrations.



**Safety** - This product is not meant for kids below 5 years old. Keep it away from other small kids in the house. Not only with this product, but for all toy, its advisable to wash hands after completing the activity.

**Number of Players** - The game can be played individually by 2 to 4 players or by 2 teams of 2 to 4 players in each team in team mode. FOR MAXIMUM FUN AND LEARNING ONE ELDER SHOULD IDEALLY ACT AS A QUIZ MASTER.

**Cards and Game Board** - The game has 162 cards - 54 each of yellow (Charades Mode), Magenta{Dark pink} for ( Drawing Mode) and Green colour (Quiz Mode). Corresponding to that there are 32 steps on the game board- 9 each for Charades mode ( yellow ), Drawing Mode (Magenta),and Quiz Mode (green). 5 steps are of blue colour with a star icon on it. They are for star round.



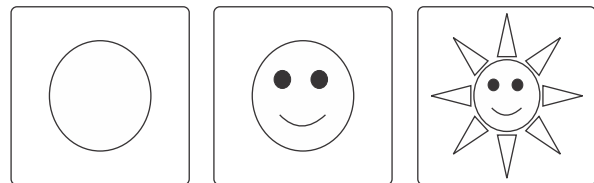
**SET UP** - The players decide whether to play individually or in team mode. Every player or Team selects one plastic coin. They are lined up near start position as shown above. In individual mode, every player plays one turn at a time, in team mode, each team plays one turn at a time. The youngest player starts first. Before starting lets understand all the 3 modes and objective of the game.

Lets assume that there are 4 players named Smit, Krupa, Tisha and Aditya playing individually and if its in team mode lets assume its **Smit** and **Tisha** in one team and **Krupa** and **Aditya** in another team.

**DUMB CHARADES MODE** - The yellow cards and yellow spaces on game board are used for this mode. The player who has picked up the card would communicate the object/action/expression/sport activity/animal or whatever is depicted in the card through **SIGNS ONLY. USING WORDS OR LIP MOVEMENT IS NOT ALLOWED.** Refer to example pics for karate, Lion, Frog, Elephant and Rabbit. Lets say its Krupa's turn. She will pick up a yellow card from top of the pile in a way that it is not visible to anyone else. She will observe it and keep it at the bottom of the pile. If she is playing in individual mode, she will act and communicate the content of cards to other 3 players. If any one of the other players, is able to recognize her action and give the correct answer as to what is she acting, then her task is complete and she moves to next step. In team mode, Krupa acts and only Aditya is supposed to guess what is she trying to communicate. If he correctly answers, their team moves a step ahead. **A PLAYER OR TEAM WOULD CONTINUE TO TAKE TURNS FROM ONE STEP TO NEXT STEP, ONE AT A TIME, TILL THEY KEEP ON COMPLETING THE TASK SUCCESSFULLY. IF A TEAM OR PLAYER IS NOT SUCCESSFUL IN A PARTICULAR ROUND, THEY STILL MOVE TO THE NEXT STEP, BUT LOSE THEIR TURN. IT WOULD NOW BE TURN OF NEXT PLAYER OR OPPOSITE TEAM. THIS HAS BEEN EXPLAINED IN DETAIL IN SECTION " MOVING ON THE BOARD"**



**DRAWING MODE-** Magenta cards and spaces on game board are designated for Drawing Mode. As the name suggests, here the content of card is to be communicated to others through drawing it on the sketch pad. For example, say it's Tisha's turn. She picks up the Top most card from Cards pile in a way that it's not visible to others. She observes it and slides it back to the bottom of the pile. Now she sketches the content on the sketch pad. It's not necessary to replicate the photo on the card. Tisha can use her own imagination to draw the card content differently also. Now if any of the 3 kids is able to recognise the drawing, Tisha's task for that round would be considered done. If they are playing in Team Mode, only Smit has to answer what Tisha is trying to communicate through the drawing. Parents should try and teach the kids, how a drawing can be made by using basic shapes. This is a very good tool to improve kids drawing skills and imagination. Refer to SUN example. **HERE ALSO -USING WORDS OR LIP MOVEMENT IS NOT ALLOWED**



**QUIZ MODE-** Green cards and spaces on game board are meant for Quiz Mode. HERE THE METHOD IS DIFFERENT. In individual mode if it's Krupa's turn, any one of the remaining 3 players or the quiz Master would pick up the top most card from green pile. The card has clues about the object on the card. The player/Quiz Master who picks up the card spells out the clues mentioned on the card. If Krupa answers it correctly, task is considered complete.

**STAR ROUND-**After every 6 steps there is a blue space with a star icon on it. When the player lands on this space he plays the star round. Here he has the freedom to choose to attempt charades, drawing or quiz round. For successfully completing charades round, he collects **4 toy stars** and continues his turn on the next space. But if he fails, he goes to the next space without collecting the stars and waits for his next turn till all the other players or other team finish their rounds. Similarly for successfully completing Drawing mode in a star round, the player is rewarded 2 stars while it's 1 star in case of successfully completing Quiz Mode round.

**Moving on the board** - All the players line up on start position. Youngest player plays first. Let's say it's Krupa's turn. She goes to the yellow space, picks up yellow card, follows steps as shown in charades mode section, if any one of the other player is able to recognize her actions, she moves to the next step. Her turn continues till she keeps on completing the task. Now on magenta step, she picks up drawing card and accordingly performs the task. If successful, she moves to the green step and plays the quiz round. However, if she doesn't successfully complete drawing round, **EVEN IN THAT CASE, SHE MOVES TO THE NEXT STEP WHICH IS GREEN SPACE, BUT NOW IT WOULD BE TURN OF NEXT PLAYER OR THE OTHER TEAM.** She or her team will wait for their turn till all the other players or the other team finish their turn. **ITS SIMPLE- WHENEVER A PLAYER IS ATTEMPTING ANY OF THE 3 MODES IN NORMAL ROUNDS OR STAR ROUNDS, THEY WOULD MOVE TO THE NEXT SPACE. IF THEY HAVE SUCCESSFULLY COMPLETED THEIR ROUND, THEIR TURN CONTINUES, ELSE THEY WAIT FOR THEIR TURN TILL OTHER PLAYERS OR OTHER TEAM COMPLETE THEIR ROUNDS.**

**Scoring and winner** - There are 5 star rounds during which a player has the chance to win 4, 2 or 1 star. As the player completes all 32 steps and reaches FINISH Spot, the points are counted. Player or team to reach there 1st get 100 bonus points, players to reach 2nd get 50 bonus points. 3rd and 4th players to reach the finish spot get 25 and 10 bonus points respectively. Now stars are counted. Every star is worth 10 points. Based on the total points which equals to { (Number of stars \* 10) + Bonus points ( 100, 50, 25 or 10 achieved due to completing 1st, 2nd, 3rd or 4th) }, the winner is decided. For example, if Krupa has reached first and she collected 11 stars till finish point, her total would be : (100 + 110) = 210 points. If Tisha reaches second with 18 stars, her total would be ( 50 + 180 ) = 230 points. The player or team with maximum number of points would be the winner and they grab the opportunity to win the toy photo frame. Their photo is pasted on the frame with a cello tape till the next time when kids play and we have a new winner !!! Get , Set, GO....

This educational board game has immense educational value. So we request the parents to get involved actively with kids while playing so that they are aware of kids strengths and weaknesses. Dumb charades is a great way to make kids more expressive. Drawing mode improves imaginative and drawing skills while quiz improves cognitive skills. You may relax or modify rules to suit your kids grasping abilities. Please ensure that Concept of winner is just for fun and encouragement, it shouldn't create any unhealthy rivalry or complexes. Please send your comments about this product on [happykidz21@gmail.com](mailto:happykidz21@gmail.com). You can buy all our products online on [www.happykidz.in](http://www.happykidz.in) or on [Flipkart](https://www.flipkart.com), [Amazon](https://www.amazon.in), [FirstCry](https://www.firstcry.com) and all the leading online platforms. Thx and regards from Team Happy Kidz.

Draw, Act or Think but...

# GUESS IT RIGHT!



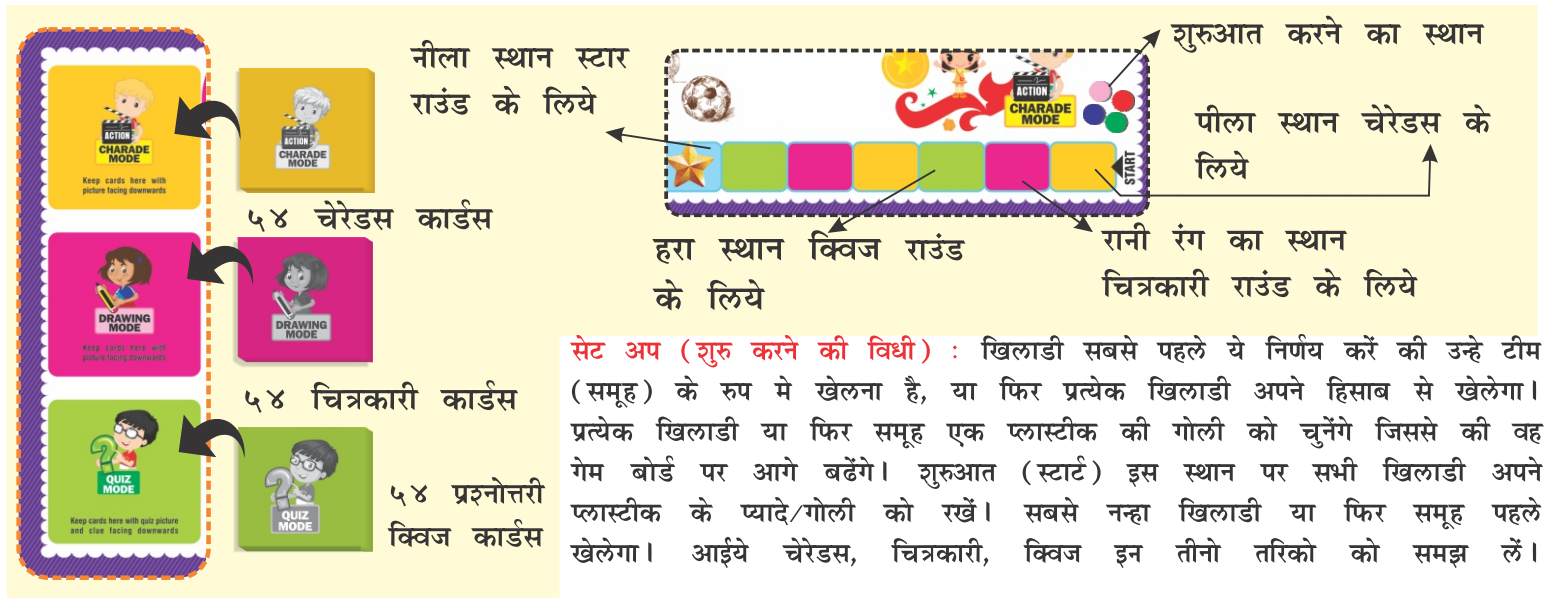
आयु वर्ग: ५ वर्ष व अधिक  
सावधान: छोटे बालको से दूर रखें।



**सुरक्षा:** कृपया ५ वर्ष से कम आयु के बालको से दूर रखें। हमेशा कोई भी खिलौने के साथ खेलने के पश्चात हाथों को साफ कर लें।

**खिलाडीयो की संख्या:** इस खेल को २ टीम (समूह या दल) के रूप में भी खेला जा सकता है। यदि बच्चे व्यक्तिगत (इंडिविजुअल) रूप में खेलना चाहे तो २ से ४ बालक इसे खेल सकते हैं। किसी अभिभावक के मार्गदर्शन में खेलना उचित होगा।

**कार्ड्स तथा गेम बोर्ड:** गेम में १६२ कार्ड्स दिये गये हैं। ५४ पीले चरेडस कार्ड्स, ५४ रानी रंग के चित्रकारी कार्ड्स तथा ५४ हरे रंग के क्विज कार्ड्स। गेम बोर्ड पर शुरुआत से समाप्ती स्थान के बीच ३२ स्थान हैं। इनमें से ५ स्थान (नीले रंग के) स्टार राउंड के हैं। बाकी २७ स्थान- चरेडस चित्रकारी तथा क्विज राउंड के लिये हैं - प्रत्येक प्रणाली के ९ स्थान।



मान लिजिये की स्मित, टिशा, कृपा और आदित्य नामक ४ खिलाडी हैं। यदि ये ४ टीम के तौर पर खेल रहे हैं, तो, टिशा और स्मित एक टीम में और कृपा और आदित्य दूसरी टीम में हैं। यदि चारों व्यक्तिगत तौर पर खेल रहे हैं, तो हर खिलाडी अकेला अपने हिसाब से खेलेगा।

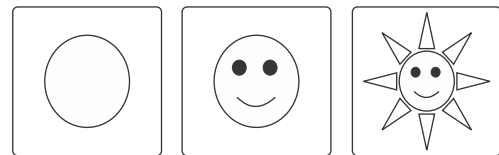
**चरेडस प्रणाली**-यह पीले कार्ड्स तथा गेम बोर्ड पर पीले स्थान, चरेडस प्रणाली के लिये हैं। इस प्रणाली में जब खिलाडी पीले रंग का कार्ड उठायेगा तब कार्ड में दर्शाये गये वस्तु/भाव/क्रिया/खेल/साधन/प्राणी आदि को एक भी शब्द या स्वर या होठों को हिलाये बिना केवल चिन्हों द्वारा वह खिलाडी प्रस्तुत करेगा। नीचे दिये गये कराटे, शेर, मेंढक, हाथी, खरगोश के लिये इस्तेमाल किये जानेवाले चिन्हों के नमूने दिये गये हैं। मान लिजिये की हमारी कृपा बटिया की बारी है। वह पीले कार्ड की गड्डी में से सबसे उपर वाला कार्ड उठायेगी। ध्यान रहे वह कार्ड कोई और खिलाडी देख न पाये। प्रयोग के बाद वह कार्ड गड्डी में सबसे निचे सरका दिया जायेगा। अगर व्यक्तिगत प्रणाली में खेला जा रहा है, तो कृपा उस कार्ड के बारे में चिन्हों द्वारा बाकी ३ खिलाडीयो को सूचित करने का प्रयत्न करेगी। ध्यान रहे की शब्द/स्वर या होठों को हिलाना प्रतिबंधीत है। यदि तीनों में से कोई भी खिलाडी, कृपा द्वारा दर्शाये गये विषय/वस्तु/भाव/प्राणी/सामग्री इत्यादी को पहचान लेना, तो कृपा का वह राउंड सफल माना जायेगा, यदि टिम या समूह प्रणाली में चरेडस राउंड खेला जा रहा है तो कृपा की पहली का उत्तर केवल आदित्य ही दे सकता है।

**विशेष सूचना** - यदि खिलाडी या टिम अपने राउंड में सफल होते हैं तो वही अगले स्थान पर जायेंगे और उन्ही की पारी चलती रहेगी यह क्रम तब तक जारी रहेगा जब तक की वह खिलाडी/समूह अपने राउंड में असफल नहीं होते। तब भी वह खिलाडी या समूह अगले स्थान पर आगे तो बढ़ेगा, लेकिन उनकी पारी समाप्त होगी और अगला खिलाडी या विरोधी दल अपनी पारी खेलेगा,





**ड्राइंग (चित्रकारी) राउंड:** रानी रंग के स्थान एवं कार्डस चित्रकारी राउंड के लिये है। इस राउंड में कार्ड पर दर्शाये गयी वस्तु/विषय/भाव को खिलाडी कागज पर चित्रकारी (ड्राइंग) कर के बतायेगा उदाहरण के लिये मान लिजिये की टीशा बिटिया की पारी है। वह रानी रंग की गड्डी में से सबसे उपरवाला कार्ड उठायेगी। सावधानी रहे की कोई और उस कार्ड को देख न पाये। कार्ड में दर्शाये गयी वस्तु/भाव व्यक्ति को टीशा चित्रकारी द्वारा अन्य खिलाडीयो को बताने का प्रयत्न करेगी। शब्द या किसी अन्य माध्यम का उपयोग वर्जित है। केवल चित्रकारी का ही उपयोग किया जायेगा। यदि अन्य खिलाडी टीशा के चित्र को पहचान पाते है तो उसका वह राउंड सफल माना जायेगा। यदि टिम (समुह) में खेला जा रहा है, तो टीशा की चित्र पहली का उत्तर स्मित को देना होगा। यदि उसने उत्तर सही दिया तो उसकी टीम का राउंड सफल माना जायेगा और वे अगले स्थान पर बढ़कर अपनी पारी जारी रखेंगे, अन्यथा वे अगले स्थान पर जाकर पारी अगले खिलाडी या टीम को सौंप देंगे।



**प्रश्नोत्तर राउंड (क्विज)**—हरे रंग के स्थान एवं कार्डस प्रश्नोत्तर राउंड के लिये है। यहाँ तरीका थोड़ा अलग है। यदि कृपा की पारी है तो क्विज मास्टर या अन्य कोई भी खिलाडी हरा कार्ड उठाकर उसमें दिये गये संकेत को पढ़कर सुनायेगा। उसे सुनकर कृपा को सही उत्तर का अनुमान लगाना होगा। यदि टीम के तौर पर खेला जा रहा है तो टीम का एक सदस्य प्रश्न पुछेगा और दुसरा उत्तर देगा।

**स्टार राउंड—गेम** बोर्ड पर हर ६ कदमों के अंतर पर एक निले रंग का स्थान स्टार राउंड के लिये आरक्षित है, जब खिलाडी इस स्थान पर है, तब उसे यह स्वतंत्रता दी जाती है, की उसे चेरेंडस, चित्रकारी या क्विज राउंड खेलना है। यदि वह चेरेंडस राउंड खेलने का निर्णय लेता है और वह उसे सही ढंग से पार करता है, तो वह अगले स्थान पर तो आगे बढ़ेगा ही और उसे ४ स्टार (खिलोना के सितारे) मिलेंगे, और वह अपनी अगली पारी भी खेलेगा। यदि वह नियत और चुना गया राउंड पुरा नहीं करता, तो उसे कोई भी सितारा नहीं मिलेगा और वह अगले कदम पर जाकर अपनी अगली पारी की राह देखेगा। चित्रकारी राउंड को यशस्वीपूर्ण तरीके से पार करने के लिये २ सितारे और क्विज राउंड को यशस्वीपूर्ण तरीके से पार करने के लिये १ सितारा प्राप्त होगा।

**गेम बोर्ड पर चलने के नियम :** सभी खिलाडी स्टार्ट इस स्थान पर अपने अपने प्यादे रखें। आयु में सबसे छोटा खिलाडी सबसे पहले खेलेगा। मान लिजिये की हमारी कृपा बिटिया की पारी है, वह पीले स्थान पर जाकर एक पीला कार्ड (चेरेंडस) उठायेगी। चेरेंडस राउंड के नियमानुसार उसका संचालन होगा। यदि उसने सफलतापूर्वक उस राउंड को पार किया तो, वह अगले कदम पर जायेगी और उसकी पारी जारी रहेगी। ध्यान रहे की जब तक खिलाडी सफलतापूर्वक अपने राउंड को पार करता रहेगा, उसी की पारी जारी रहेगी। यदि खिलाडी किसी राउंड में असफल होता है, उस स्थिति में भी, वह अगले कदम पर तो जायेगा ही, किंतु उसकी पारी समाप्त होगी और अगला खिलाडी अपनी खिलाडी अपनी पारी का आरंभ करेगा।

**अंक आकलन एवं विजेता** – खेल में ५ स्थान स्टार राउंड के लिये बनाये गये है। इन पर खिलाडीयों को ४,२ अथवा १ सितारा जितने का मौका प्राप्त होता है। सभी ३२ स्थान को जब सब खिलाडी पार कर लेंगे, तब अंको का आकलन होगा।

**समाप्त** इस स्थान पर सबसे पहले पहुंचने वाले खिलाडी या समुह को १०० अंक, दुसरे को ५०, तीसरे को २५ और चौथे को १० अंक दिये जायेंगे।

अब सितारों को गीना जायेगा। हर सितारा आपको १० अंक दिलायेगा। अब दोनों संख्याओं को मिलाइये :- **समाप्त** इस स्थान पर पहुंचने के लिये प्राप्त किये गये अंक (१००,५०,२५ अथवा १०) + (खिलाडी द्वारा जीते गये सितारों की संख्या × १०)। उदाहरण के तौर पर, यदि कृपा सबसे पहले **समाप्त** स्थान पर पहुंचे जाती हैं और ११ सितारे उसने प्राप्त किये हैं तो उसका कुल स्कोर होगा (१००+११०=२१० अंक)। अगर टीशा बिटिया **समाप्त** स्थान पर दुसरे क्रम से पहुंचती है, पर उसने १८ सितारे प्राप्त किये हैं तो उसका कुल स्कोर होगा (५०+१८०=२३०)। इस तरह सबसे अधिक अंक प्राप्त करने वाला खिलाडी या समुह विजेता घोषित किया जायेगा और वह फोटो फ्रेम पर अपनी तस्वीर लगवाने का हकदार होगा। अभिभावक ध्यान दें की बच्चों में प्रतिस्पर्धा से किसी प्रकार के कलुषित भाव पैदा न हो। अपने बच्चों की रुची और उनके समझने के स्तर हिसाब से खेल नियम को आप चाहें तो बदल सकते हैं।