

VLAADA CHVÁTIL PICTOMANIA

Wszyscy rysują. Wszyscy zgadują.
Równocześnie!

ZAWARTOŚĆ



6 czarnych kart z literami
7 czarnych kart z cyframi



42 karty do głosowania
w 6 kolorach



blok
z kartkami

najprostsze



najtrudniejsze

99 dwustronnych kart z hasłami
o 4 poziomach trudności

6 czarnych
żetonów punktacji



30 żetonów punktacji
w 6 kolorach



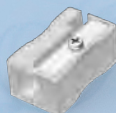
Przyklej naklejki
na stojak zgodnie ze wskazówkami.



stojak na karty

arkusz
naklejek

temperówka
do ołówków



6 ołówków
w różnych kolorach

OPIS GRY

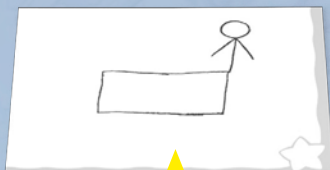
Pictomania to gra rysunkowa, w której wszyscy rysują w tym samym czasie, jednocześnie starając się odgadnąć hasła innych graczy. Wygląda to następująco:



Wszyscy widzą pełen zestaw 21 słów, które mogą zostać narysowane.



Każdemu z graczy zostaje dyskretnie przydzielone 1 słowo.



Słowa zostają przydzielone wszystkim graczom w tym samym momencie.



Jeśli wydaje Ci się, że znasz słowo, które ilustruje któryś z graczy, spróbuj je odgadnąć. (Podana przez Ciebie liczba powinna odpowiadać tej, która została mu przydzielona).

Sprytny system punktowania wynagradza graczom odgadywanie haseł i jednocześnie karze ich za nieodgadnięte hasła. Na kolejnych stronach wszystko szczegółowo wyjaśnimy.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy z graczy wybiera swój kolor, a następnie bierze ołówkę, karty do głosowania i żeton punktacji w tym kolorze. Niewykorzystane kolory odłóż do pudełka.



Rozdaj graczom po **kartce papieru**. Należy je złożyć na pół, tworząc małe, czterostronnicowe księżeczki – każda strona odpowiada rundzie gry.

Żetony punktacji należy umieścić na stole, po swojej lewej stronie. Liczba wykorzystywanych żetonów jest zależna od liczby graczy.



Niepotrzebne żetony odłóż do pudełka.



Niezależnie od liczby graczy użyjcie wszystkich 7 **kart do głosowania**. Posortujcie je zgodnie z ich numerami – w trakcie gry będziecie musieli szybko sięgać po konkretne cyfry.



Podczas pierwszej rundy będziecie potrzebować tylko zielonych **kart z hasłami**. Potasuj zieloną talię. Wylosuj 3 karty i umieść je na stożaku. Pozostałe karty odłóż na bok.



Postaw **stożak na karty** w widocznym miejscu, z którego wszyscy będą w stanie odczytać ich treść.

W pudełku znajdziesz 7 **czarnych kart z cyframi** i 6 **czarnych kart z literami**. Niezależnie od liczby graczy wykorzystaj wszystkie te karty. Potasuj karty z cyframi, następnie zrób to samo z kartami z literami i ułóż z nich 2 osobne stopy.

Liczba **czarnych żetonów punktacji** jest zależna od liczby graczy.



Umieść je na środku stołu, a niepotrzebne żetony odłóż do pudełka.



Niektórzy gracze lubią rysować w pionie, inni preferują szerokie rysunki. Możesz zmieniać orientację kartki. Ważne, żeby szara linia znajdowała się na dole rysunku, by wszyscy wiedzieli, w jakim kierunku rysujesz.



PIERWSZA RUNDA

Gra składa się z 4 rund. Podczas każdej z nich wykorzystuje się talię kart z hasłami w innym kolorze. Gdy na stojaku znajdą się zielone karty, będziecie mogli rozpocząć pierwszą rundę. Poczekać, aż wszyscy przeczytają 21 słów. Pewnie zauważysz, że słowa na tej samej karcie są ze sobą powiązane. To znacznie utrudnia grę.

Potasuj obie czarne talie (nie łącz ich w jedną) i rozdaj każdemu po 1 karcie z literą i 1 karcie z cyfrą. **Uwaga! Treść kart jest tajna i powinna być znana tylko graczowi, który ją otrzymał.** Pozostałe karty odłóż na bok, nie patrząc na ich treść.

Gdy wszyscy będą gotowi do gry, rozpocznijcie rundę.

POCZĄTEK RUNDY

Na dany znak wszyscy gracze równocześnie zerkają na swoje karty z literami i cyframi. Karta z literą mówi, która z 3 kart z hasłami Cię interesuje. Karta z cyfrą wskazuje 1 z 7 słów na tej karcie, które masz narysować.



Po ustaleniu, które słowo masz narysować, **odłóż karty z literami i cyframi rewersem do góry przed swoją kartką do rysowania.** (Wkrótce się dowiesz, do czego są potrzebne).



RYSOWANIE

Nareszcie możesz zacząć rysować! Uwaga! Na karcie znajduje się wiele słów podobnych do Twojego hasła. Musisz stworzyć rysunek przedstawiający Twoje hasło, a nie któreś z haseł pokrewnych. Nie oszczędzaj kartki – większy rysunek łatwiej zobaczyć z drugiej strony stołu. Rysuj jak najszybciej. W grze nie ma tur. Wszyscy gracze rysują równocześnie.

ZGADYWANIE

Gdy tylko skończysz rysować, odłóż ołówek. Odwróć kartkę w kierunku reszty graczy i zacznij zgadywać, co rysują. Nie musisz czekać, aż skończą. Jeśli masz dość odwagi, możesz nawet zgadywać hasła, które jeszcze powstają. Liczy się prędkość.

Myślisz, że wiesz, co rysuje któryś z graczy? Poszukaj tego hasła na 1 z 3 kart z hasłami. Następnie weź swoją kartę do głosowania, która ma **ten sam numer** co hasło. **Zgadujesz, kładąc kartę do głosowania rewersem do góry – na stosiku obok rysunku.** (Nie masz karty pozwalającej zgadnąć literę. Zgadujesz wyłącznie cyfrę).

Każdy z graczy otrzymał inną cyfrę, w związku z czym nie powinien głosować na swoją własną. Może się okazać, że po zagłosowaniu na jakiś rysunek, chciałbyś przypisać daną cyfrę innemu graczowi. Oznacza to, że popełniłeś błąd. Cóż, zdarza się. **Raz położonej karty nie możesz zmienić.** Nie możesz też 2 razy zgadywać tego samego hasła.

Zgadując, gracze będą dodawać karty do stosików przy rysunkach. Im wcześniej ktoś próbował odgadnąć dane hasło, tym bliżej spodu będzie jego karta. Ta kolejność ma znaczenie.

Nie musisz zgadywać wszystkich haseł (choć zazwyczaj się to opłaca). **Gdy skończysz głosować, weź jeden z czarnych żetonów punktacji ze środka stołu.** Zazwyczaj im więcej ma gwiazdek, tym lepiej.

Gracze, którzy wzięli po czarnym żetonie punktacji, już nie rysują ani nie zgadują – mogą sobie odpocząć. Jeśli jesteś jednym z graczy, którzy nadal zgadują, postaraj się to zrobić jak najszybciej, żeby nie kazać reszcie czekać.

Runda się kończy, gdy ostatni gracz weźmie czarny żeton punktacji. Pora podliczyć punkty!



TERAZ MOŻESZ ZAGRAĆ SVOJĄ PIERWSZĄ RUNDĘ GRY PICTOMANIA!

Wyjaśnimy, jak wygląda punktacja, gdy tylko wszyscy narysują swoje hasła i spróbują zgadnąć cudze.

JAK MI POSZŁO?

Pora sprawdzić, komu udało się odgadnąć które hasła. Gracze po kolei odwracają swoje stosiki (leżące obok rysunku).

Odwracając swoje karty, odsłonisz przypisaną Ci literę i cyfrę. Teraz wszyscy widzą, które hasło rysowałeś. Karty głosowania graczy są ułożone zgodnie z kolejnością, w której je układali.

Odłóż czarne karty na bok. Nowa wierzchnia karta należy do pierwszej osoby, która spróbowała odgadnąć Twoje hasło. **Jeśli dobrze zgadła, oddaj jej swój żeton punktacji z najwyższą liczbą gwiazdek** – połóż żeton na karcie do głosowania gracza, a następnie mu je przekaz.

Jeśli gracz się pomylił, nie dostanie żetonu punktacji. Nie zwracaj mu też karty do głosowania, ale **połóż ją na środku stołu.**

Postępuj zgodnie z powyższymi zasadami, oceniając kolejne karty ze swojej talii.



Karty do głosowania, które zostały umieszczone prawidłowo, wracają do właścicieli i zapewniają im punkty. Karty, które wskazywały niewłaściwe hasło, trafiają na środek stołu.

Gdy już ocenicie wszystkie talie, poznacie gracza, który najczęściej się mylił, po tym, że na środku stołu będzie leżało najwięcej jego kart. Co z tego? Jeszcze nic, bo to Wasza pierwsza runda w grze Pictomania. Jednak podczas punktowania całej gry będzie się to wiązało z karnymi punktami.

TWÓJ WYNIK

Gdy inni gracze oceniają swoje talie, otrzymujesz żetony za odgadnięte hasła. Gromadź je z prawej strony swojego rysunku razem z bonusowym żetonem pobranym za ukończenie głosowania. To Twoje punkty.

Twoje własne żetony początkowo leżały z lewej strony Twojego rysunku. Jeśli wszyscy gracze odgadli Twoje hasło, powinieneś wydać je wszystkie. Za każdego gracza, który nie odgadł hasła (typując inne słowo albo nie podejmując próby zgadywania), powinien Ci zostać 1 żeton. Zachowaj je z lewej strony rysunku. To Twoje punkty ujemne.



Teraz podlicz, ile masz łącznie gwiazdek z żetonów po prawej stronie. Odejmij od nich gwiazdki z lewej strony. To Twój wynik. Wpisz go w gwiazdkę na swojej kartce.

W powyższym przykładzie żółty zdobywa 5 gwiazdek za odgadnięte hasła i 2 gwiazdki za czarny żeton punktacji. Traci też 1 gwiazdkę, ponieważ ktoś nie odgadł jego hasła. Żółty zdobywa łącznie 6 punktów.

Może się zdarzyć, że będziesz miał wynik ujemny. Niektóre rundy potrafią być naprawdę trudne.

Gdy wszyscy zapiszą swój wynik, umieść żetony punktacji graczy i czarne żetony punktacji na środku stołu.

Zabierzcie swoje karty i żetony punktacji. Czarne żetony punktacji zostają na środku stołu. Możecie rozpocząć drugą rundę.

DRUGA RUNDA

W drugiej rundzie będziecie korzystać z żółtej talii kart z hasłami. Potasuj ją i wylosuj 3 karty.

Zanim rozdasz graczom karty z literami i cyframi, upewnij się, że wszystkie słowa z tych 3 kart są dla wszystkich zrozumiałe. Jeśli któreś słowo na karcie sprawia Ci duży problem, zastąp ją losowo dobraną kartą z talii.

Gdy już wszyscy będą mieli szansę zapoznać się z wylosowanymi zestawami haseł, losowo przydziel każdemu karty z cyframi i literami. Kolejną rundę rozegrajcie zgodnie z wcześniej podanymi zasadami.



Użyjcie tej talii podczas drugiej rundy.

Wszystkie rundy przebiegają według tych samych zasad. Poniżej znajdziesz listę zasad, które mogły Ci umknąć:

- Musisz spróbować narysować wylosowane hasło. (Więcej zasad dotyczących rysowania znajdziesz na ostatniej stronie).
- Gdy położysz pierwszą kartę do głosowania, nie możesz już zmieniać swojego rysunku.
- Po użyciu karty do głosowania nie możesz jej zmienić.
- Nie możesz zgadywać własnego hasła.
- Nie możesz zgadywać cudzego hasła więcej niż raz.
- Nie musisz zgadywać hasła każdego z graczy. Co więcej, nie musisz w ogóle zgadywać.
- Gracze, biorąc czarny żeton punktacji, zazwyczaj decydują się na ten, który jest wart najwięcej, ale możesz wybrać dowolny z dostępnych.
- Gdy weźmiesz czarny żeton punktacji, nie możesz już więcej rysować ani zgadywać.
- Możesz nie brać czarnego żetonu punktacji. W takim przypadku poinformuj pozostałych graczy, kiedy skończysz rysować i zgadywać.

Z reguły będziesz próbować zgadywać hasła wszystkich graczy i pobierać czarny żeton punktacji o najwyższej wartości. Jednak podczas punktowania całej gry gracze, którzy zbyt wiele razy się pomylili, otrzymają karne punkty.

ZASADY PUNKTOWANIA CAŁEJ GRY

Podczas pierwszej rundy nauczyliście się liczyć punkty, odejmując żetony z lewej strony kartki od żetonów z prawej strony. Powiedzieliśmy, że swój czarny żeton punktacji macie umieścić właśnie po prawej stronie. Gdy się uczyliście, zawsze dawał punkty dodatnie. Jednak w kolejnych rundach (a podczas przyszłych gier we wszystkich rundach), **może się zdarzyć, że będzie wart punkty ujemne albo zero punktów.**

- Gracz, który najwięcej razy źle zgadywał, zostaje czarną owcą – to dlatego źle wyłożone karty do głosowania trafiają na środek stołu, gdzie wszyscy mogą je zobaczyć. **Jeśli zostalś czarną owcą, przesun swój czarny żeton na lewą stronę.** Musisz go odjąć od wyniku. Jednak nie w każdej rundzie zostanie wyłoniona czarna owca. **Jeśli 2 lub więcej graczy tyle samo razy nie odgadło hasła, nikt nią nie zostaje.**
- **Jeśli nikomu nie udało się odgadnąć Twojego hasła, a nie jesteś czarną owcą, odłóż swój czarny żeton punktacji na środek stołu. Nie będzie się liczył do Twojego wyniku.**

NIEWŁAŚCIWE SŁOWO

Zdarzają się rysunki tak dziwaczne, że wydaje Ci się, że odpowiadają hasłu z zupełnie innej karty. Jeśli, chcąc zagłosować na niewłaściwe hasło, niechcący trafisz dobrą cyfrę, otrzymasz punkt. I Tobie, i autorowi rysunku się poszczęściło!

Nie wolno Ci celowo tworzyć ilustracji innego hasła. Jeśli zrobisz to przez przypadek, powinienes się do tego przyznać i **zwrócić wszystkie karty do głosowania** graczom. Nikt nie otrzyma Twoich żetonów, a próby odgadnięcia tego hasła nie będą uwzględniane podczas typowania czarnej owcy. Zachowujesz i odejmujesz swoje żetony, a także **odkładasz swój czarny żeton punktacji na środek stołu.** Nadal możesz próbować odgadnąć cudze hasła.

POZIOMY TRUDNOŚCI RUND

W grze znajdują się 4 talie. Jak pokazano na pierwszej stronie zasad, każda ma inny poziom trudności. Możecie co turę zmieniać poziom trudności. Koniecznie tego spróbujcie! Choć niektóre hasła są naprawdę trudne, to będziecie się przy nich świetnie bawić. Pamiętajcie, że jeśli ktoś nie zna jakiegoś słowa, zawsze możecie wymienić kartę.

Dzięki różnym poziomom trudności możecie dostosować grę do graczy. Grając z ośmiolatkiem, możecie rozegrać 4 rundy, używając wyłącznie zielonych haseł. Ważne, żeby karty z poprzednich rund trafiły na stos kart odrzuconych – w przeciwnym razie mogłyby pojawić się ponownie w późniejszych rundach.

KONIEC GRY

Po podliczeniu punktów za czwartą, ostatnią rundę, złożź swoją kartkę według wskazanej metody, by równocześnie zobaczyć wszystkie 4 wyniki.

Wskazówka. Podkreślaj cyfry 6 i 9, żeby ich przypadkiem nie pomylić. Mamy też nadzieję, że nikt nie pomyli 8 ze znakiem ∞ :).

W pustą piątą gwiazdkę wpisz swój łączny wynik. Zwycięża gracz, który zdobył najwięcej punktów.

Ocena talentu graficznego nie służy rozstrzygnięciu remisów, ale możecie dla zabawy zastanowić się, czy grę wygrałby ktoś inny, gdyby przyznawano punkty za najciekawsze rysunki.



WARIANT ULTRARYWALIZACYJNY

Jeśli chcesz bardziej podkręcić grę, spróbuj wariantu z presją czasu.

Zamiast użyć tylu czarnych żetonów punktacji, ilu jest graczy, wyłóż o 1 mniej (zgodnie z tabelką na ostatniej stronie).

W tym wariantcie runda się kończy, gdy tylko ktoś zabierze ostatni czarny żeton punktacji. To oznacza, że 1 osoba nie będzie mogła wziąć żetonu ani dokończyć głosowania.

(W rzadkich przypadkach, gdy kilku graczy zdecyduje się nie brać czarnego żetonu punktacji, runda kończy się jak zawsze – gdy wszyscy oświadczą, że skończyli).

Ten wariant działa najlepiej przy grze, w której bierze udział 5 albo 6 osób. W przypadku gry trzy- albo czteroosobowej może się okazać nieco zbyt ambitna.

ZASADY DOTYCZĄCE RYSOWANIA

- Tworzony przez Ciebie rysunek powinien przedstawiać znaczenie wylosowanego hasła, a nie jego formę. Nie możesz używać podkreśleń, żeby wskazać odpowiednią liczbę liter. Nie wolno Ci narysować 2 prostokątów, które sugerują, że hasło składa się z 2 słów. Zabronione jest tworzenie rysunku, który przedstawia pierwszą literę hasła.
- Nie możesz komentować swojego hasła („Jestem beznadziejna w rysowaniu zwierząt”) ani rysunku („To powinno być bardziej owalne”). Nie możesz udzielać wskazówek („Znajdźcie to w każdym domu”).
- Nie wolno używać liter ani cyfr. Nie możesz ominąć tej zasady, stosując np. alfabet Morse’a albo pisząc po grecku.
- Twój rysunek nie może sugerować, w którym miejscu karty znajduje się ilustrowane hasło ani gdzie na stojaku umieszczono Twoją kartę. Rysunek nie może też nawiązywać do numeru czy litery Twojego hasła.

PRZYGOTOWANIE ŻETONÓW PUNKTACJI

To, których żetonów użyjesz, zależy od liczby graczy:

ŻETONY GRACZY



CZARNE ŻETONY



WARIANT ULTRARYWALIZACYJNY



Gra Vlaady Chvátla

Ilustracje: Toby Allen

Projekt graficzny: Michaela Zaoralová

Filip Murmak

Hasła i zasady gry: Jason Holt

Tłumaczenie polskich zasad: Magda Kożyczkowska

Polskie hasła: zespół Rebel

Redakcja: zespół Rebel

Podziękowania:

Jasonowi Holtowi i Dicie Lazárkovej za nieskończone godziny spędzone nad kartami z hasłami. Mojej żonie Marceli i naszym dzieciom: Alence, Haničce i Pavlíkowi – za cierpliwe testowanie gry i cenne wskazówki. Paulowi, Justinowi i Joshowi za koordynowanie testów na rozmaitych imprezach. Philowi, Benowi i Ondřejowi za konsultacje i dodatkowe pomysły na karty z hasłami. Vítowi za te wszystkie istotne szczegóły. Miši, Filipowi i Dávidowi za nadanie grze świetnego wyglądu i wszystkim z CGE oraz CGE digital za entuzjazm przy niezliczonych rozgrywkach.

Tworzenie gry z Wami i dla Was to była przyjemność :)

Jeśli skończą Ci się kartki,
możesz pobrać grafiki ze strony
www.czechgames.com
i www.rebel.pl

rebel

CGE
Czech Games Edition

© Czech Games Edition
Lipiec 2018
www.CzechGames.com