

VLAADA CHVÁTIL PICTOMANIA

Tutti disegnano. Tutti cercano di indovinare. Tutti insieme!

COMPONENTI



6 carte lettera nere
7 carte numero nere



42 carte risposta
(7 per ciascuno dei 6 colori)



1 blocco
di carta da disegno

Più facile



Più difficile



99 carte a doppia faccia,
divise in 4 livelli di difficoltà

6 gettoni
punteggio neri



30 gettoni punteggio
in 6 colori



Applicate gli adesivi
al portacarte come indicato.



1 portacarte

1 set di
adesivi

1 temperino per
le matite



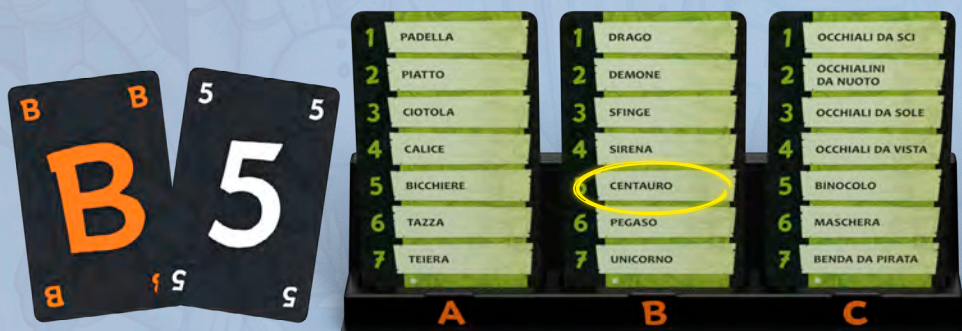
6 matite in 6 colori

PANORAMICA

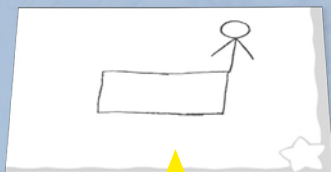
Pictomania é un gioco di intuito e scarabocchi, nel quale tutti disegnano e cercano di indovinare le parole altrui... contemporaneamente! Funziona così:



Tutti possono vedere le 21 parole che potrebbero dover disegnare.



Ad ogni giocatore viene assegnata, segretamente, una parola da disegnare.



Tutti i giocatori disegnano la parola assegnata contemporaneamente.



Quando pensate di aver indovinato quale parola sta disegnando un avversario, tentate di dare la risposta (Il numero che selezionerete dovrà coincidere col numero assegnato all'avversario).

Il sistema di punteggio di Pictomania assegnerà punti alle risposte corrette e penalità ai giocatori i cui disegni non verranno indovinati. Tranquilli, vi spiegheremo tutto per bene nelle prossime pagine!

PREPARAZIONE

Ciascun giocatore sceglie il proprio colore; quindi prende la matita, le carte risposta e i gettoni punteggio del colore scelto. Rimettete i component dei colori non utilizzati nella scatola.



Ciascun giocatore prende anche un foglio di **carta da disegno**. Piegare il foglio a metà, così da creare un libretto di quattro pagine, una per ogni round di gioco.

Piazzate i vostri **gettoni punteggio** sul tavolo, a **sinistra** del vostro foglio. A seconda del numero di giocatori ne userete solo un certo numero:

3 4 5 6



Rimettete i gettoni non utilizzati nella scatola.



Userete tutte e 7 le **carte risposta** a vostra disposizione, a prescindere dal numero di giocatori. Vi sarà comodo ordinarle per numero, dal momento che dovrete essere veloci nel selezionare ed estrarre i numeri giusti durante la partita.



Durante il primo round userete solo **carte parola** verdi. Mescolate il mazzo verde, pescate tre carte e piazzatele nel portacarte. Mettete da parte il resto del mazzo.



Il **portacarte** dovrebbe essere posizionato in un punto dal quale tutti riescano facilmente a leggere le carte.



Ci sono 7 **carte numero nere** e 6 **carte lettera nere**. Usatele tutte, a prescindere dal numero di giocatori. Tenete separate le carte numero dalle carte lettera, mescolando separatamente i due mazzetti.



I **gettoni punteggio neri** dipendono dal numero di giocatori:

3 4 5 6



Piazzate i gettoni al centro del tavolo e rimettete quelli inutilizzati nella scatola.



Alcuni giocatori preferiscono disegnare in grande, altri in piccolo. Potete orientare il foglio di carta come preferite: assicuratevi solo che la linea grigia sia sul bordo inferiore del foglio, così da far capire l'orientamento del vostro disegno agli altri giocatori!



IL VOSTRO PRIMO ROUND

Una partita a Pictomania si svolge in **quattro round**. Userete un diverso mazzo di carte per ciascun round. Con le tre carte parola verdi già inserite nel portacarte potrete iniziare il primo round.

Prendetevi un minuto, così che tutti i giocatori riescano a leggere tutte e 21 le parole. Tenete presente che le parole su una carta sono, molto spesso, correlate. È questo che rende il gioco difficile ed entusiasmante!

Mescolate i due mazzetti di carte nere separatamente, poi distribuite a ciascun giocatore una carta lettera e una carta numero. **Queste carte sono segrete!** Mettete da parte le carte rimanenti senza guardarle.

Quando tutti sono pronti a giocare iniziate il round!

INIZIO DEL ROUND

Tutti guardano, contemporaneamente, le proprie carte lettera e numero. La **carta lettera** indica da **quale delle tre carte** dovreste selezionare la parola; la **carta numero** indicherà, tra le sette, **quale parola** dovreste disegnare.



Una volta scoperta la parola da disegnare, **piazzate le vostre carte lettera e numero in un mazzetto a faccia in giù davanti a voi** (tra poco capirete perché è importante questo mazzetto).



DISEGNARE

Ora siete pronti per disegnare. Attenti! La carta assegnatavi conterrà molte parole simili alla vostra: dovrete rappresentarla al meglio senza che possa essere confusa con un'altra parola dell'elenco!

Siate veloci! Non ci sono turni in Pictomania, tutti disegnano contemporaneamente!

RISPONDERE

Una volta finito il vostro disegno, appoggiate la matita. Girate il foglio verso i vostri avversari e cominciate a interpretare i loro disegni. Non aspettate che tutti finiscano di disegnare: potreste perfino cercare di indovinare la parola di un avversario che sta ancora disegnando! La velocità è tutto.

Se pensate di aver capito la parola disegnata da un altro giocatore, cercate quella parola sulle tre carte nel portacarte. Poi, dal vostro mazzo di carte risposta, selezionate la carta col **numero corrispondente** alla parola trovata. **Quindi piazzate la vostra carta risposta, coperta, davanti al disegno del vostro avversario** (non avete carte per indicare la sua lettera: conta solo il numero).

A ogni giocatore viene assegnato uno e un solo numero. Ciò significa che non vi capiterà mai di indovinare il numero che vi è stato assegnato. Potrebbe capitare che vi troviate nella condizione di voler giocare una carta risposta che avete già assegnato al disegno di un altro avversario. Significa, semplicemente, che avete sbagliato a rispondere! Beh, che dire: capita. **Una volta piazzata una carta risposta, però, non potete riprenderla in mano!** Inoltre, non potete mettere più di una carta risposta davanti al disegno di un avversario (ovvero, avete un solo tentativo per avversario).

Gli altri giocatori, man mano che tenteranno di indovinare la vostra parola, creeranno un mazzetto di carte risposta davanti al vostro disegno. L'ordine delle carte nel mazzetto è importante: i giocatori che hanno risposto per primi avranno piazzato la propria carta in fondo al mazzo.

Non siete obbligati a indovinare tutti i disegni degli avversari (anche se è una strategia consigliata). **Una volta finito di dare le vostre risposte, prendete uno dei gettoni punteggio neri dal centro del tavolo.** Vi conviene prendere quelli con più stelle!

I giocatori che hanno preso il gettone punteggio nero non possono più disegnare o dare risposte; devono aspettare che gli altri abbiano finito. Se siete l'ultimo giocatore ancora in gioco, date velocemente l'ultima risposta, in modo che gli altri giocatori non debbano aspettare troppo.

Quando anche l'ultimo giocatore ha preso il suo gettone punteggio nero, il round termina e siete pronti per il punteggio di fine round.



**POTETE GIOCARE IL VOSTRO PRIMO
ROUND A PICTOMANIA.**

Vi spiegheremo come si calcola il punteggio non appena avrete disegnato le vostre parole e dato le risposte.

COME SIETE ANDATI?

È il momento di valutare se le vostre risposte sono state corrette! A turno, ciascun giocatore gira il mazzetto posto davanti al proprio disegno.

Quando girate il mazzetto, le vostre carte lettera e numero saranno le prime a essere rivelate. Subito dopo verranno rivelate, una ad una, le carte risposta degli avversari, nell'ordine in cui sono state giocate.

Mettete da parte le due carte nere. La carta ora in cima al mazzetto appartiene al giocatore che per primo ha tentato di dare la risposta. **Se la risposta è corretta, date al giocatore il vostro gettone punteggio con più stelle** – piazzate il gettone sulla carta del giocatore e restituitegliela.

Se la risposta è sbagliata non date alcun gettone e **piazzate la carta risposta sbagliata al centro del tavolo.**

Continuate a passare in rassegna il mazzetto in questo modo.



Quindi, per farla breve: le carte risposta corrette tornano in mano ai giocatori e fruttano punti, quelle sbagliate rimangono al centro del tavolo.

Una volta passati in rassegna tutti i mazzetti, il giocatore col maggior numero di risposte sbagliate avrà il maggior numero di carte risposta al centro del tavolo. E quindi? E quindi niente, per il momento: è pur sempre il vostro primo round di Pictomania, prendetevela un po' comoda! In una partita completa, però, questo vi causerà una penalità.

IL VOSTRO PUNTEGGIO

Man mano che passerete in rassegna i vari mazzetti, andrete ad acquisire gettoni come premio per le risposte esatte: conservateli alla destra del vostro disegno, assieme al gettone bonus nero. Sono i punti accumulati durante questo round.

I gettoni rimanenti del vostro colore, invece, saranno a sinistra del disegno. Se tutti gli altri giocatori hanno indovinato la vostra parola, non vi resterà alcun gettone. Viceversa, se alcuni giocatori (o tutti) non hanno indovinato la vostra parola (sbagliando la deduzione o addirittura non provando neanche a indovinarla!) vi rimarranno uno o più gettoni del vostro colore. Conservateli sempre alla sinistra del disegno: varranno come punti negativi.



A questo punto, sommate le stelle alla destra del disegno e sottraete quelle alla sinistra. Il totale sarà il vostro punteggio! Segnatelo nella stella stampata sul vostro foglio.

Per esempio, seguendo l'illustrazione, il Giallo ottiene 5 stelle dalle risposte corrette e 2 stelle del gettone punteggio nero. Poi perde 1 stella perché qualcuno ha sbagliato a dare la risposta. Il punteggio totale del Giallo per il round in corso è 6.

Potreste perfino ottenere punteggi negativi! A volte i round sono particolarmente tosti.

Una volta preso nota del punteggio, spostate i gettoni punteggio (colorati e neri) al centro del tavolo.

Poi tutti i giocatori riprendono in mano le proprie carte risposta e i propri gettoni punteggio e si preparano a giocare il secondo round.

SECONDO ROUND

Per il secondo round usate il mazzo di carte parola gialle. Mescolate il nuovo mazzo e pescate 3 carte.

Prima di distribuire le carte lettera e numero, assicuratevi che tutti i giocatori abbiano letto e compreso tutte le parole sulle carte. Se una parola non è comprensibile, rimpiazzate la carta con una nuova pescata dal mazzo.

Quando tutti i giocatori sono pronti, assegnate casualmente e segretamente a ciascun giocatore una carta numero e una carta lettera, proprio come avete fatto nel round precedente.



Usate questo mazzo per il secondo round.

Tutti i round seguono le stesse regole. Di seguito riportiamo alcuni dettagli che vengono spesso dimenticati nelle prime partite:

- Dovete cercare di disegnare la parola che vi è stata assegnata (trovate le “regole di disegno” nell’ultima pagina di questo regolamento).
- Una volta giocata la vostra prima risposta, non potete più modificare il vostro disegno.
- Una volta assegnata una carta risposta non potete più toglierla o cambiarla.
- Non potete assegnare una carta risposta al vostro disegno.
- Non potete mettere più di una carta risposta davanti al disegno di un avversario.
- Non siete obbligati ad assegnare una carta risposta ad ogni disegno. Potete perfino non dare alcuna risposta!
- I giocatori, di solito, tendono a prendere i gettoni punteggio neri con il punteggio più alto, ma siete liberi di prendere qualsiasi gettone vogliate.
- Una volta preso un gettone punteggio nero, il vostro round è finito: non potete più giocare carte risposta o disegnare.
- Potete scegliere di non prendere alcun gettone punteggio nero. In quel caso avvisate gli altri giocatori del fatto che avete terminato il vostro round.

È lecito cercare di assegnare velocemente una carta risposta a ogni disegno, per poi prendere il gettone punteggio nero di valore più alto rimasto. Attenzione, però: le regole di punteggio di una partita completa prevedono un malus per il giocatore che ha dato più risposte errate!

REGOLE DI PUNTEGGIO COMPLETE

Durante il primo round avete imparato a calcolare il punteggio di fine round, sommando i valori dei gettoni a destra e sottraendo quelli dei gettoni a sinistra. Vi avevamo anche detto di mettere il gettone punteggio nero a destra del disegno – nel round introduttivo, questo gettone conta sempre come punteggio positivo. Nei round successivi (e in tutti i round delle vostre prossime partite), **potrebbe non venir conteggiato o, addirittura, contare come punti negativi!** Ecco come:

- Il giocatore che ha dato più risposte sbagliate è la pecora nera (ecco perché le carte risposta sbagliate vanno piazzate al centro del tavolo). **Se siete la pecora nera, spostate il vostro gettone punteggio nero a sinistra del vostro disegno:** quelle stelle verranno conteggiate in negativo. Può anche capitare che, a fine round, non ci sia una pecora nera – **se più giocatori hanno lo stesso numero di carte risposta sbagliate al centro del tavolo, nessuno sarà la pecora nera.**
- **Se nessun giocatore ha indovinato la vostra parola e non siete la pecora nera, rimettete il gettone punteggio nero al centro del tavolo: non vi frutterà alcun punto.**

LA PAROLA SBAGLIATA

A volte potreste trovare un disegno così strano da farvi assegnare la carta risposta a una parola presente su una carta completamente diversa. Dovesse coincidere con una parola effettivamente assegnata a un giocatore, conta comunque come risposta esatta. Fortunelli!

Non potete, in ogni caso, disegnare apposta una parola diversa da quella che vi è stata assegnata. Se doveste disegnare la parola sbagliata per errore, ammettete immediatamente l’errore e **restituite ai giocatori tutte le carte risposta accumulate davanti al vostro disegno.** Nessuno riceverà i vostri gettoni e le carte risposta restituite non conterranno nell’assegnazione del titolo di “pecora nera”. Sottraete come di consueto tutti i vostri gettoni non assegnati e **restituite il gettone punteggio nero.** Potrete comunque ottenere punti per le risposte corrette che avete dato.

DIFFICOLTÀ DEI ROUND

Nel gioco sono presenti quattro mazzi, ciascuno con un diverso livello di difficoltà, come mostrato nella prima pagina del regolamento. Potete giocare ciascun round con un livello di difficoltà crescente. Provate! Potreste trovare alcune parole particolarmente difficili, ma è il bello del gioco. E non dimenticate che potete sempre cambiare una carta contenente una parola che non tutti conoscono.

Detto questo, i livelli di difficoltà vi consentiranno di ottenere il livello di sfida giusto per il vostro gruppo di gioco. Se giocate con bambini, per esempio, potreste giocare una partita usando solo il mazzo verde. Assicuratevi, in questo caso, di separare le carte già usate dal mazzo di pesca nei round successivi.

FINE DELLA PARTITA

Dopo aver calcolato il punteggio del vostro quarto ed ultimo round, piegate il vostro foglio come mostrato in figura, in modo da vedere tutti e quattro i punteggi contemporaneamente.

Consiglio: sottolineate le cifre 6 e 9, in modo da non confonderle – e speriamo che nessuno confonda un 8 con ∞ :)

Vedrete anche una quinta stella, nella quale scriverete il vostro punteggio finale, sommando i quattro punteggi intermedi. Il giocatore col punteggio più alto è il vincitore!

In caso di parità non sono previsti spareggi, ma sentitevi liberi, in quel caso, di assegnare il titolo di vincitore al giocatore che ha creato il disegno più bello – o che vi ha fatto ridere di più!



PER UNA PARTITA PIÙ COMPETITIVA

Se volete provare una partita più frenetica, provate questa variante:

Invece di usare un gettone punteggio nero per ciascun giocatore, usatene uno in meno, come mostrato nella tabella dell'ultima pagina.

In questa variante, il round finisce non appena viene preso l'ultimo gettone punteggio nero. In questo caso l'ultimo giocatore non prenderà un gettone punteggio nero e non potrà finire di assegnare le sue risposte.

(Nel raro caso in cui più giocatori decidano di non prendere un gettone punteggio nero, il round finisce quando tutti hanno finito di giocare le proprie carte, come di consueto).

Questa variante funziona particolarmente bene giocando in cinque o sei giocatori. In partite con tre o quattro giocatori potrebbe risultare troppo competitiva.

REGOLE DI DISEGNO

- **Il vostro disegno deve rappresentare il significato della parola**, non informazioni relative alla “forma” della parola. Non potete, per esempio, disegnare numeri o trattini che indichino da quante lettere è composta la parola. Non potete disegnare due linee ad indicare che la parola è formata da due parole. Non potete disegnare qualcosa che suggerisca l’iniziale della parola.
- Non potete commentare la vostra parola (“Oh no! Io gli animali non so proprio disegnarli!”) o il vostro disegno (“Questo dovrebbe essere un cerchio”). Non potete neanche dare indizi (“Ne hai sicuramente uno a casa”).
- **Non potete scrivere numeri o lettere.** Non potete neanche usare altre forme di scrittura per aggirare questa regola (l’alfabeto morse, l’alfabeto greco, ecc.).
- Il vostro disegno non può dare indicazioni sulla posizione della vostra parola sulla carta o sulla posizione della carta nel portacarte. Non potete, ovviamente, indicare il numero o la lettera della vostra parola.

PREPARAZIONE DEI GETTONI PUNTEGGIO

Quali e quanti gettoni punteggio userete dipenderà dal numero di giocatori:

GETTONI DEI GIOCATORI				GETTONI NERI				PARTITA PIÙ COMPETITIVA			
3	4	5	6	3	4	5	6	3	4	5	6

Un gioco di Vlaada Chvátil

Illustrazioni: Toby Allen

Progetto grafico: Michaela Zaoralová
Filip Murmak

Parole e Regolamento: Jason Holt

Edizione italiana: Riccardo Rodolfi

Grazie: a Jason Holt e Dita Lazárková per le infinite ore di lavoro sulle carte parola, a mia moglie Marcela e ai nostril figli Alenka, Hanička e Pavlík per i tantissimi playtest e i consigli, a Paul, Justin e Josh per i playtest condotti alle fiere, a Phil, Ben e Ondra per le idee e i consigli per le nuove carte parola, a Vít'a per una miriade di piccole cose essenziali, a Míša, Filip e Dávid per la splendida veste grafica e a tutto lo staff di CGE e CGE digital per aver playtestato con entusiasmo il gioco. È stato bello sviluppare questo gioco con voi e per voi :)

Se doveste finire la carta da disegno potete scaricare i pdf stampabili da www.czechgames.com.

Distributore
esclusivo per l'Italia:
Cranio Creations s.r.l.

Via del Caravaggio 21
20144 Milano

P. iva 06592630963

www.craniocreations.it



© Czech Games Edition
July 2018
www.CzechGames.com