

# VLAADA CHVÁTIL PICTOMANIA

Toată lumea desenează.

Toată lumea ghicește. Simultan!

## COMPONENTE



6 cărți negre cu litere  
7 cărți negre cu numere



42 cărți de ghicit  
în 6 culori



1 suport  
de hârtie pentru desene

Cel mai ușor



Cel mai dificil



99 cărți de cuvinte cu două fețe,  
pe 4 nivele de dificultate

6 jetoane  
negre de scor



30 jetoane de scor  
în 6 culori



Lipți abțibildurile  
pe suport conform indicațiilor.



1 suport pentru cărți

1 foaie cu  
abțibilduri

1 ascuțitoare



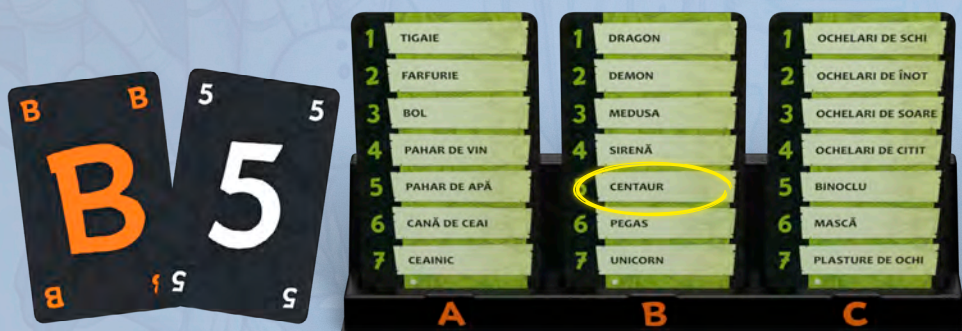
6 creioane de 6 culori

# PREZENTARE

Pictomania este jocul cu desene în care toți jucătorii desenează simultan și fiecare poate ghici cuvintele celorlalți. Iată cum funcționează:

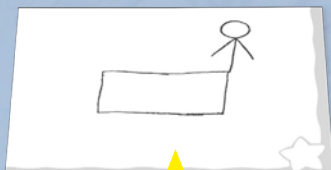
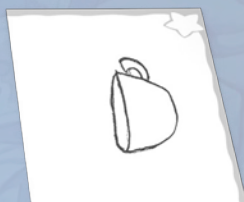


Toți pot vedea cele 21 de cuvinte care ar putea fi desenate.



Fiecăruj jucător îi este asociat în mod secret un cuvânt.





Toți jucătorii desenează cuvântul asociat în același timp.



Când crezi că știi cuvântul pe care îl desenează unul dintre adversari, ghicești.  
(Numărul pe care îl ghicești trebuie să se potrivească cu numărul care i-a fost asociat în secret.)

Un sistem de punctare bine gândit acordă puncte pentru ghiciri corecte și penalizări pentru cei ale căror desene nu au fost ghicite. Totul va fi explicat în detaliu în paginile următoare.

# PREGĂTIREA JOCULUI

Fiecare jucător alege o culoare diferită și ia creionul, cărțile de ghicit și jetoanele de scor de aceea culoare. Puneți în cutie culorile nefolosite.



Fiecare jucător ia și o **hârtie pentru desenat**. Îndoiiți foaia în jumătate pentru a crea o cărtică cu 4 pagini, câte una pentru fiecare rundă a jocului.

Așezați-vă **jetoanele de scor** pe masa de joc în partea stângă a hârtiei pentru desene. E posibil să nu fie folosite în funcție de numărul de jucători:

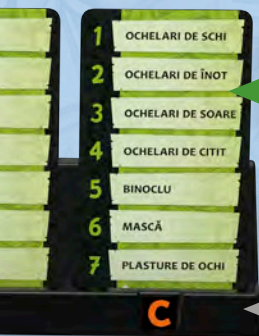


Puneți înapoi în cutie jetoanele nefolosite.



Folosiți toate cele 7 **cărți de ghicit**, indiferent de numărul de jucători. Este avantajos să le ordonați după număr, pentru că va trebui să găsiți un anumit număr rapid când jucați.





Pentru prima rundă aveți nevoie doar de **cărți verzi cu cuvinte**. Amestecați teancul verde. Trageți 3 cărți în mod aleatoriu și puneți-le pe suport. Înlăturați restul pachetului.



**Supportul** pentru cărți trebuie așezat undeva la vederea tuturor pentru ca toți jucătorii să poată vedea și citi cărțile.

Există 7 **cărți negre cu număr** și 6 **cărți negre cu litere**. Folosiți-le pe toate, indiferent de numărul de jucători. Cele două tipuri de cărți vor forma două pachete diferite și sunt amestecate separat.

**Jetoanele negre de scor** depind de numărul de jucători:



Puneți jetoanele folosite la centrul mesei de joc și pe cele nefolosite înapoi în cutie.



Unii jucători desenează pe orizontal, alții pe vertical. Îți poți orienta hârtia după bunul plac. Asigură-te doar că linia gri este pe partea de jos a desenului tău ca ceilalți jucători să poată deosebi care-i partea de sus și care-i cea de jos.



# PRIMA RUNDĂ

Jocul se desfășoară pe durata a **patru runde**, fiecare cu un pachet diferit de cărți cu cuvinte. Puneți cărțile verzi pe suport și pregătiți-vă pentru prima rundă.

Asigurați-vă că toți au timp să citească cele 21 de cuvinte. Toate cuvintele de pe o carte au ceva în comun. Astfel jocul este mai antrenant.

Amestecați cele două pachete negre separat și distribuiți în mod aleatoriu câte o carte cu literă și una cu număr fiecărui jucător. **Acestea sunt secrete.** Dați deoparte celelalte cărți negre, fără să vă uitați la ele.

Când toți jucătorii sunt pregătiți, începe prima rundă.

## ÎNCEPUTUL RUNDEI

Fiecare jucător se uită simultan la litera și numărul de pe cărțile sale. Litera îți spune care dintre cele trei cărți cu cuvinte e a ta. Numărul îți spune pe care dintre cele șapte cuvinte vei încerca să îl desenezi.



După ce știi ce cuvânt desenezi, **pune cărțile cu litera și numărul cu fața în jos într-un pachet în fața hârtiei tale de desenat.** (Veți vedea de ce acest pachet este important.)





# DESENUL

Acum ești pregătit să desenezi. Fii foarte atent! Cartea ta va conține multe cuvinte asemănătoare cu al tău. Trebuie să faci un desen care să sugereze cuvântul tău, excluzându-le pe celelalte. Nu îți fie teamă să folosești toată pagina – desenele mai mari sunt mai ușor de recunoscut de pe cealaltă parte a mesei.

Fii rapid. Nu există ture. Toți jucătorii desenează simultan.

# GHICITUL

Când termini desenul, pune creionul jos. Întoarce-ți foaia spre ceilalți jucători și începe să ghicești ce desenează ei. Nu aștepti ca ceilalți să termine desenele. Poți ghici și desenele care nu sunt finalizate, dacă îndrăznești. E important să fii rapid.

Dacă crezi că știi cuvântul pe care îl desenează alt jucător, caută-l pe cele trei cărți cu cuvinte. Apoi găsește cartea ta de ghicit care conține **același număr** ca acel cuvânt. **Ghicești punând cartea ta de ghicit cu fața în jos pe pachetul de cărți de lângă acel desen.** (Nu ai o carte pentru a ghici litera. Când ghicești, doar numărul este important.)

Fiecărui jucător i-a fost asociat un număr diferit. Asta înseamnă că nu trebuie să ghicești același număr ca cel pe care l-ai desenat tu. Uneori realizezi că ai nevoie de un număr pe care l-ai folosit deja să ghicești un alt desen. Înseamnă că ai făcut o greșală. Odată ce **ai folosit un număr nu îl poți lua înapoi.** Și nu poți să ghicești de mai multe ori cuvântul unui singur jucător.

Pe măsură ce jucătorii ghicesc, vor adăuga pachetului de cărți de lângă desenul tău. Jucătorii care ghicesc mai rapid vor avea cărțile de ghicit mai dedesubt. Ordinea este importantă.

Nu trebuie să ghicești desenele tuturor (dar orice încercare merită). **După ce ai terminat de ghicit, ia unul dintre jetoanele negre de scor de la centrul mesei.** Probabil îl vrei pe cel cu cele mai multe stele.

Jucătorii care și-au luat jetonul negru de scor au terminat de ghicit și desenat. Se pot relaxa. Dacă ești singurul jucător care încă ghicește, fă-o prompt pentru ca ceilalți să nu aștepte prea mult.

După ce ultimul jucător ia un jeton negru de scor, runda ia sfârșit și se calculează scorul.



## ACUM POȚI JUCA PRIMA RUNDĂ DE PICTOMANIA.

Vom explica cum să calculezi scorul după ce ai tras cuvintele și ai terminat de ghicit.

# CUM TE-AI DESCURCAT?

Acum este momentul să vezi dacă ce ai ghicit este corect. Pe rând, fiecare jucător își întoarce teancul de cărți de lângă desenul propriu.

Când întorci un teanc de cărți, litera și numărul asociate sunt la suprafață. Acum toată lumea știe cuvântul pe care l-ai desenat. Ghicirile jucătorilor sunt în ordine, de sus în jos.

Dă la o parte cărțile negre. Acum cartea de deasupra aparține primului jucător care a încercat să îți ghicească desenul. **Dacă a ghicit corect, dă-i acelui jucător jetonul tău de scor cu cele mai multe stele** – pune jetonul pe cartea jucătorului și dă-i cartea.

**Dacă nu a ghicit,** nu îi da jetonul tău de scor și nu îi returna cartea. În schimb, **pune cartea sa în mijlocul mesei.**

Continuă în același mod cu restul cărților din teanc.



Așadar, răspunsurile corecte se întorc la jucători și aduc puncte. Cele incorecte ajung la mijlocul mesei.

După ce ați terminat de punctat toate teancurile, jucătorul care a greșit de cele mai multe ori va avea cele mai multe cărți în centrul mesei. Contează? Încă nu, pentru că e prima voastră rundă de Pictomania. Totuși, în regulamentul complet de calculare a scorului, este o penalizare pentru asta.



# SCORUL TĂU

Pe măsură ce jucătorii își evaluează teancurile, primești jetoane pentru răspunsurile corecte. Ține-le în dreapta desenului tău, alături de jetonul bonus pe care l-ai luat când ai terminat de ghicit. Acestea sunt punctele tale.

Jetoanele tale se aflau inițial în stânga desenului tău. Dacă toți jucătorii ți-au ghicit cuvântul, le-ai dat pe toate. Dacă unii au eșuat în a-ți ghici cuvântul (au ghicit incorect sau nu au încercat), îți rămâne câte un astfel de jeton pentru fiecare jucător care nu a ghicit. Aceste jetoane trebuie păstrate în stânga desenului tău. Se calculează ca negative.



**Acum calculează suma stelelor de pe jetoanele din partea dreaptă. Apoi scade toate stelele din stânga. Acesta este scorul tău. Scrie-l în interiorul stelei de pe hârtia de desenat.**

De exemplu, în desenul de mai sus, jucătorul Galben câștigă 5 stele pentru răspunsuri corecte și 2 stele pentru jetonul negru de scor. Galben pierde 1 stea pentru că cineva nu i-a ghicit cuvântul. Scorul jucătorului Galben este 6.

Este posibil ca scorul tău să fie negativ. Unele runde sunt grele.

După ce ți-ai notat scorul, pune jetoanele de scor ale jucătorilor și jetonul negru de scor la centrul mesei de joc.

Toți jucătorii își iau înapoi cărțile și jetoanele de scor, lăsând jetoanele negre la centrul mesei de joc, pregătite pentru a doua rundă.

## RUNDA A DOUA

Runda a doua folosește pachetul galben de cărți. Amestecă noul pachet și alege 3 cărți în mod aleatoriu.

Înainte să împărțiți cărți cu litere și numere, asigurați-vă că toți jucătorii înțeleg toate cuvintele de pe cele 3 cărți. Dacă este un cuvânt necunoscut, înlocuiește cartea cu alta din pachet aleasă tot în mod aleatoriu.

După ce toți jucătorii au inspectat cuvintele, asociați în mod aleatoriu fiecărui jucător câte o carte literă și una cu număr și jucați runda a doua la fel cum s-a desfășurat prima rundă.



**Folosiți acest pachet pentru runda a doua.**

Toate rundele respectă același set de reguli. Iată detalii care pot fi omise la prima partidă:

- Trebuie să încerci să desenezi cuvântul care ți-a fost asociat. (Mai multe reguli despre desen sunt detaliate pe ultima pagină.)
- După ce ai efectuat prima ghicire, nu îți mai poți modifica desenul.
- După ce ghicești, nu mai poți să îți schimbi alegerea.
- Nu îți poți ghici propriul desen.
- Nu poți să ghicești de mai multe ori desenul aceleiași jucător.
- Nu ești nevoit să ghicești toate desenele. Poți chiar să nu ghicești nici un desen.
- Jucătorii aleg de regulă jetonul negru de scor cu cel mai mare scor care a rămas, dar poți alege și alt jeton.
- După ce ai un jeton negru de scor, nu mai poți să desenezi sau să ghicești.
- Poți alege să nu iei un jeton negru de scor. În acest caz, trebuie să îi anunți pe ceilalți când ai terminat.

De obicei vei încerca să ghicești toate desenele și să iei jetonul rămas cu scorul cel mai mare. Totuși, regulamentul complet de scor include o penalizare pentru jucătorii care fac prea multe greșeli în grabă.

## REGULAMENTUL COMPLET DE SCOR

În prima rundă, ai învățat să calculezi scorul scăzând jetoanele din stânga din suma celor din dreapta. Jetoanele negre de scor trebuiau așezate în dreapta – în runda de învățare erau calculate pozitiv. În următoarele runde (și în toate rundele ce vor urma inclusiv în partide viitoare), **e posibil să fie calculate negativ sau deloc:**

- Jucătorul cu cele mai multe greșeli este oaia neagră. (Iată de ce cărțile cu răspunsuri incorecte sunt puse la centrul mesei de joc vizibile pentru toți jucătorii.) **Dacă ești oaia neagră, mută-ți jetonul negru spre stânga.** Stelele sale se vor calcula în minus. **Dacă există egalitate pentru cele mai multe greșeli, nimeni nu va fi oaia neagră.**
- **Dacă nu ți-a ghicit nimeni desenul corect și nu ești oaia neagră, returnează jetonul tău negru de scor la centrul mesei de joc. Nu se calculează.**

### CUVÂNTUL GREȘIT

Uneori un desen este atât de ciudat că ai impresia că se potrivește cu un cuvânt de pe o altă carte. Dacă ai încercat și ai ghicit din întâmplare, felicitări! Ați avut amândoi noroc! Totuși, **nu ai voie să desenezi un alt cuvânt în mod intenționat.** Dacă desenezi un alt cuvânt din întâmplare, trebuie să recunoști și să **returnezi cărțile de ghicit** jucătorilor. Nimeni nu primește jetoanele tale și acele ghiciri sunt ignorate la nominalizarea oii negre. Păstrezi și scazi toate jetoanele tale și **pui la centrul mesei jetonul tău negru.** Dar ghicirile tale îți pot aduce puncte.



# DIFICULTATEA FIECĂREI RUNDE

Jocul conține patru pachete, fiecare cu un nivel diferit de dificultate, cum e descris pe prima pagină a acestui regulament. Poți juca fiecare rundă progresând spre un pachet mai dificil. Încearcă! Unele cuvinte pot să pară foarte grele, dar și acelea pot fi distractive. Nu uita că poți înlocui orice carte care conține un cuvânt necunoscut jucătorilor.

Astfel, nivelurile de dificultate permit ajustarea jocului pentru grupul de jucători. De exemplu, când jucați cu un copil de 8 ani, e posibil să folosiți doar cărți verzi în toate rundele. Asigurați-vă doar că separați cărțile deja folosite ca să nu fie jucate din nou.

## FINALUL JOCULUI

După ce ați terminat de punctat cea de-a patra rundă, îndoiți hârtia de desenat ca în ilustrație pentru a se observa toate cele patru scoruri.

**Sugestie:** Puteți sublinia cifrele 6 și 9 pentru a nu le încurca. Și sperăm că nimeni nu încurcă 8 cu  $\infty$ . :)

Veți vedea și o a cincea stea, în care veți putea scrie scorul final, adică suma celor patru runde. Câștigă cine are cel mai mare scor.

Nu există departajări în caz de egalitate, simțiți-vă liberi să dezbateți cine ar fi câștigat dacă se acordau puncte pentru cel mai cool desen.



## VARIANTĂ MAI COMPETITIVĂ

Dacă vrei ca partida să conțină mai mult suspans, poți încerca această variantă pentru a adăuga presiunea timpului.

În loc să folosiți câte un jeton negru de scor pentru fiecare jucător, folosiți cu unul mai puțin, cum e ilustrat în tabelul de pe verso.

În această variantă, runda ia sfârșit când este luat ultimul jeton negru de scor. Așadar, unul dintre jucători nu va obține un jeton negru de scor și nu va putea să termine de ghicit.

(În cazul rar în care mai mulți jucători aleg să nu ia un jeton negru de scor, runda ia sfârșit când toți cad de acord.)

Această variantă este mai potrivită pentru cinci sau șase jucători. Într-o partidă cu trei sau patru jucători, s-ar putea dovedi prea competitivă.

# REGULI PENTRU DESENAT

- **Desenul tău trebuie să reprezinte înțelesul cuvântului**, nu forma. Nu poți folosi linii pentru a indica numărul de litere din cuvânt. Nu poți desena două spații pentru a indica faptul că este un cuvânt compus din două. Nu poți face un desen care să indice prima literă din cuvânt.
- Nu poți comenta legat de cuvântul tău („Nu mă pricep la desenat animale”) sau despre desenul tău („Asta trebuia să fie mai rotundă”). Nu poți oferi sugestii („Ai și tu unul acasă”).
- **Nu poți folosi litere sau cifre.** Nu poți folosi alte metode de scris (precum codul Morse sau alt alfabet).
- Desenul tău nu poate să indice poziția cuvântului tău pe carte și nici poziția cărții pe suport. Desenul tău nu poate indica cifra sau litera cuvântului tău.

## PREGĂTIREA JETOANELOR DE SCOR

Jetoanele de scor pe care le folosiți depind de numărul de jucători:

### JETOANELE JUCĂTORILOR



### JETOANELE NEGRE



### VARIANTA MAI COMPETITIVĂ



## Un joc creat de Vlaada Chvátil

Ilustrații: Toby Allen

Design grafic: Michaela Zaoralová

Filip Murmak

Regulament: Jason Holt

Traducere: Alexandru Ilie

**Mulțumiri:** Lui Jason Holt și Dita Lazárková pentru nenumăratele ore petrecute cu cărțile de cuvinte, soției mele Marcela și copiii noștri Alenka, Hanička și Pavlík pentru jocurile de test și opiniile valoroase, lui Paul, Justin și Josh pentru coordonarea testelor la diverse evenimente, lui Phil, Ben și Ondra pentru consultări și idei adiționale pentru cuvinte, lui Vít'a pentru toate lucrurile mărunte și importante, lui Míša, Filip și Dávid pentru că jocul arată foarte bine și tuturor celor de la CGE digital pentru entuziasmul de la partidele de test.

A fost distractiv să dezvolt acest joc cu voi și pentru voi :)

Dacă rămâi fără hârtie, poți descărca grafica de pe [www.czechgames.com](http://www.czechgames.com).

© Lex Games  
Octombrie 2018  
[www.lexshop.ro](http://www.lexshop.ro)

**Lex  
games**

**CGE**  
Czech Games Edition

© Czech Games Edition  
Iulie 2018  
[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)