

# ВЛАДА ХВАТИЛ Пиктомания

Всички рисуват. Всички отгатват.  
И то едновременно!

## КОМПОНЕНТИ



6 черни карти с букви  
7 черни карти с цифри



42 карти за догадки в  
6 цвята



1 блокче с  
листове за рисуване

най-лесни



най-трудни



99 двустранни карти с думи  
с 4 нива на трудност

6 черни чипа с  
точки



30 чипа с точки  
в 6 цвята



Залепете стикерите на  
поставката, както е показано.



1 поставка  
за карти

1 лист със  
стикери

1 острилка  
за моливи



6 молива в 6 цвята

# ОБЩ ПРЕГЛЕД

Пиктомания е игра, в която всички рисуват едновременно и в същото време се опитват да отгатнат какво рисуват другите играчи. Това се случва по следния начин:

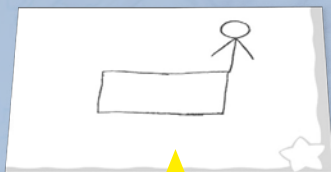


Всички играчи виждат 21 думи, които може да бъдат нарисувани.



Всеки играч тайно получава по една дума, която да нарисува.





Всички едновременно рисуват различните думи, които са получили.



Когато решите, че знаете коя дума рисува ваш опонент, правите догадка. (Цифрата на догадката ви трябва да съвпада с цифрата на думата, която опонентът ви тайно е получил.)

Чрез хитра система за оценяване получавате точки за правилните догадки, но и наказания, ако рисунката ви не е била позната. Всичко е обяснено в детайли на следващите страници.

# ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Всеки играч взима молив, карти за догадки и чипове с точки в избран от него цвят. Върнете всички неизползвани цветове в кутията.



Всеки играч взима и **лист за рисуване**. Сгънете го на две, така че да образувате малка книжка с четири страници, по една за всеки рунд.

Поставете своите **чипове с точки отляво** на листа си за рисуване. Може да не са ви необходими всички; зависи от броя на играчите:

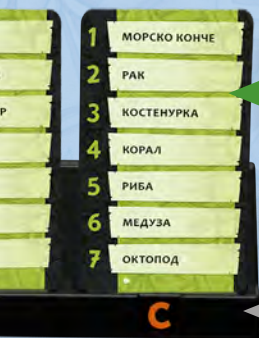


Върнете в кутията неизползваните чипове.



Използвайте всички **7 карти за догадки** независимо от броя на играчите. Препоръчително е да ги подредите по ред, тъй като ще се налага да откривате даден номер бързо по време на играта.





За първи рунд са ви необходими само зелени **карти с думи**. Размесете зеленото тесте. Изтеглете 3 случайни карти и ги сложете в поставката. Останалите карти оставете настрана.



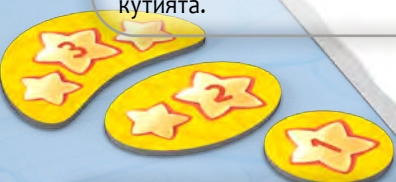
**Поставката за карти** трябва да е на удобно място, откъдето всеки да може да вижда и чете думите от картите.

Има **7 черни карти с цифри** и **6 черни карти с букви**. Използвайте всички, независимо от броя на играчите. Картите с цифри и тези с букви оформят различния тестета, така че ги размесвайте отделно.

Броят на **черните чипове с точки** зависи от броя на играчите:



Поставете чиповете в центъра на масата и върнете останалите в кутията.



Някои играчи рисуват по ширината на листа, други по дължината. Може да завъртите листа си хоризонтално или вертикално. Само се уверете, че сивата линия е под рисунката ви, за да може да се различават горе и долу.



# ВАШИЯТ ПЪРВИ РУНД

Играта протича в **четири рунда**, като всеки се играе с различно тесте с думи. Със зелените карти на поставката вие сте напълно готови за първи рунд.

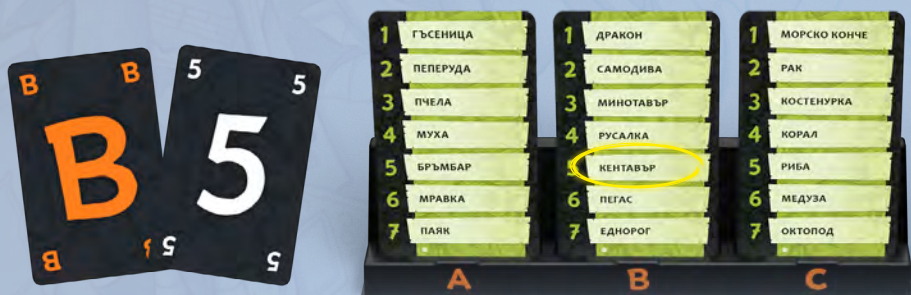
Отделете време, така че всеки да може да прочете 21-те думи. Имайте предвид, че думите на една карта са близки или свързани по значение. Това е нещото, което прави играта забавно предизвикателство.

Размесете двете черни тестета поотделно и раздайте на случаен принцип по една карта с буква и една с цифра на всеки играч. **Пазете тези карти в тайна.** Оставете останалите черни карти настрана, без да ги поглеждате.

Когато всички са готови, някой може да започне рунда.

## НАЧАЛО НА РУНДА

Всички едновременно поглеждат своите карти с букви и цифри. Картата с буква указва коя е вашата карта, а цифрата - коя точно от седемте думи трябва да се опитате да нарисувате.



След като знаете коя дума трябва да нарисувате, **поставете черните карти на купчинка с лицето надолу пред листа си за рисуване.** (Ще разберете защо тази купчинка е толкова важна съвсем скоро.)





# РИСУВАНЕ

Вече сте готови да рисувате. Внимавайте! На вашата карта ще има много сходни думи. Рисунката ви трябва да прилича на вашата дума, но същевременно да се различава от другите думи. Не се притеснявайте да използвате цялата страница – по-големите рисунки се разпознават по-лесно от другия край на масата.

Бъдете бързи. Не се редувайте, за да играете. Всички рисуват **едновременно**.

## ДОГАДКИ

**Като приключите с рисуването, оставете молива си.** Завъртете рисунката си към другите играчи и започнете да отгатвате, какво рисуват те. Дори няма нужда да ги чакате да завършат рисунките си. Може да отгатвате все още незавършени рисунки, ако се осмелявате. Бързината е от значение.

Ако мислите, че знаете какво рисува даден играч, потърсете тази дума сред трите карти на поставката. От картите си за догадки изберете тази със **същата цифра** като номера на думата. **Правите догадка, като поставите съответната карта с цифра с лицето надолу върху купчинката с карти пред тази рисунка.** (Нямате карта за познаване на буквата. Когато отгатвате, само цифрата има значение.)

Всеки играч получава **различна** цифра. Това значи, че не трябва да включвате в догадките си номера, който вие рисувате. Понякога може да установите, че ви е нужна цифра, която вече сте ползвали за друг играч. Това значи, че сте направили грешка. Е, случва се. Но **след като сте направили догадка, не може да се върнете назад**. Също така, не може да правите повече от една догадка за един играч.

Като правят догадки, играчите ще трупат карти върху купчинките с карти пред рисунките на останалите. Картата на играча, направил догадка най-рано, ще бъде **под** картите на по-късно предположилите. **Редът е важен.**

Не е нужно да познавате рисунките на всички (въпреки че в повечето случаи си струва да опитате). **Когато приключите с догадките, вземете един от черните чипове в средата на масата.** Най-вероятно ще искате този с най-много звезди.

Счита се, че играчите, взели черен чип, са приключили с рисуването и догадките. Те може да се облегнат назад и да си почиват. Ако сте последният, който все още познава, моля ориентирайте се към приключване, за да не ви чакат прекалено дълго.

След като последният черен чип е взет, рундът е завършен и сте готови за оценяване.



**ВЕЧЕ МОЖЕ ДА ЗАПОЧНЕТЕ ПЪРВИ РУНД НА ПИКТОМАНИЯ.**

Ще обясним как се оценява след като всички сте рисували и направили догадки.

# КАК СЕ СПРАВИХТЕ?

Сега е време да видим кои догадки са правилни. Всички играчи подред трябва да обърнат купчинките с карти пред рисунките си.

Когато обръщате купчинката си, картите с буква и цифра, които сте получили порано, са най-отгоре. Сега всички знаят точно коя дума сте рисували. Догадките на другите играчи са подредени от горе надолу и е важно да останат в този ред.

Отделете черните карти. Най-горната цветна карта в купчинката е на първия играч, направил догадка за рисунката ви. **Ако е бил прав, дайте му своя чип с най-много звезди** – сложете чипа върху картата и му ги подайте.

**Ако догадката е грешна**, не му давате чип с точки и не му връщате картата. Вместо това, **поставете картата за догадка в центъра на масата**.

Процедирайте със следващите карти от купчинката си по същия начин.



**Накратко:** правилните догадки се връщат на играчите и им носят точки, а грешните отиват в центъра на масата.

След като са оценени всички купчинки, играчът с най-много грешни догадки ще има най-много карти в центъра. А важно ли е това? Все още не, понеже е първият ви рунд на Пиктомания. Според пълните правила за оценяване обаче следват негативи.



# ВАШИЯТ РЕЗУЛТАТ

При оценяването на купчинките на другите играчи получавате чипове с точки за правилните догадки. Дръжте ги **отдясно** на рисунката си, заедно с черния бонус чип, който сте взели, когато сте приключили с догадките. Това са вашите точки.

В началото чиповете във вашия цвят се намираха отляво на рисунката ви. Ако всички играчи са познали думата ви, значи сте раздали всичките си чипове. Ако някой не е познал (сбъркал е или е пасувал), имате един оставащ чип за този играч. Тези чипове трябва да останат **отляво** на рисунката ви. Те се броят за отрицателни точки.



**Сега съберете точките на чиповете отдясно и извадете от тях точките на чиповете отляво. Това е вашият резултат.** Запишете го в звездата на страницата, на която рисувахте. В примера на илюстрацията горе жълтият играч е получил 5 звезди за правилни догадки и 2 звезди от бонус чипа. Също така той губи 1 точка, защото друг играч не е успял да познае думата му. Общият му резултат е 6.

Възможно е общият резултат да е отрицателен. Някои рундове са доста трудни.

След като запишете резултата си, сложете черния чип и тези на другите играчи в центъра на масата.

Играчите взимат обратно своите карти и чипове, като оставят черните чипове в средата на масата, готови за втори рунд.

# ВТОРИ РУНД

Във втори рунд се използва жълтото тесте с думи. Размесете го и изтеглете 3 случайни карти.

Преди да раздадете черните карти с букви и цифри, убедете се, че всички разбират новите думи. Ако за някого има непозната дума, заменете картата с друга случайна от същото тесте.

След като сте разгледали думите, раздайте на случаен принцип по една тайна буква и цифра на всеки. Рундът протича както предишния.



Използвайте това тесте за втори рунд.

Всички рундове следват еднакви правила. Ето някои важни детайли, които може би сте пропуснали първия път:

- Трябва да се опитате да нарисувате думата си. (Подробните правила за рисуване са на последната страница.)
- Не може да променяте рисунката си, ако вече сте направили догадка.
- Направите ли догадка, повече не може да променяте решението си.
- Не правите догадки за собствената си рисунка.
- Не може да правите повече от една догадка за рисунката на друг играч.
- Не е задължително да отгатвате всички думи. Всъщност е позволено да не направите нито една догадка.
- Играчите обичайно взимат черния чип с най-много звезди, но може да вземете и друг.
- Веднъж щом вземете черен чип, приключвате окончателно с рисуването и догадките.
- Може да не взимате черен чип. В такъв случай трябва да обявите на другите играчи, че сте приключили.

Обичайно ще правите догадки за всички рисунки и ще взимате най-големия черен чип. Обаче според пълните правила за оценяване има наказание за играчите, които са действали прибързано и са направили прекалено много грешни догадки.

## ПЪЛНИ ПРАВИЛА ЗА ОЦЕНЯВАНЕ

В първи рунд научихте как да сметнете резултата си, като извадите сбора на чиповете отляво от сбора на чиповете отдясно. Казахме ви да поставите черния чип отдясно, в обучителния рунд той винаги се брои за положителен. От тук нататък **може да се случи той да носи отрицателни точки или да не се брои изобщо:**

- Играчът с най-много грешни догадки е **черната овца**. (Затова картите с грешни догадки се поставят в центъра на масата, за да се виждат от всички.) **Ако сте черната овца, преместете черния си чип отляво.** Неговите звезди се броят вече като отрицателни. Не винаги обаче има черна овца – **ако има двама или повече играчи, които си делят първенството по грешки, то изобщо няма черна овца.**
- **Ако никой не е познал думата ви и ако не сте черната овца, върнете черния чип в центъра на масата. Той няма да се брои към резултата ви.**

### ГРЕШНАТА ДУМА

Понякога се случва да има толкова странна рисунка, че може да сметнете, че отговаря на дума от съвсем различна карта. Но ако сгрешената ви догадка се случи да бъде с правилната цифра, тя се брои за вярна. И двамата имате късмет!

**Нямате право да рисувате друга дума нарочно.** Ако случайно нарисувате грешната дума, трябва да си признаете и да **върнете всички карти за догадки** на другите. Никой не взима от вашите чипове и тези догадки се игнорират при определяне на черната овца. Запазвате и изваждате от резултата си **всички** свои чипове и **върщате черния чип в центъра**. Все пак вашите догадки може да ви донесат някакви точки.



# СТЕПЕНУВАНЕ НА ТРУДНОСТТА

Играта включва четири тестета, всяко с различна степен на трудност, както е показано на първа страница. Може да играете с нарастваща трудност. Опитайте! Някои думи може да ви изглеждат наистина трудни, но със сигурност ще ви е доста забавно. Не забравяйте, може да смените картата, ако на нея има непозната дума.

Иначе казано, степента на трудност ви позволява да нагодите играта към вашата група. Например, ако играете с 8 годишно дете, може да използвате само зелени думи през четирите рунда. Просто се уверете, че сте отделили настрана използваните карти, за да не се случи да повтаряте думи в същата игра.

## КРАЙ НА ИГРАТА

След оценяването на последния рунд прегънете листа си, както е показано, за да видите резултатите от всички рундове.

**Съвет:** Подчертавайте цифрите 6 и 9, за да не ги объркате. (И се надяваме, че никой няма да помисли 8 за  $\infty$ . :)

В петата, по-голяма звезда напишете общия си резултат от четирите рунда. Играчът с най-висок резултат печели.

Няма установени начини за разрешаване на равенство, но спокойно може да разисквате кой би спечелил, ако имаше бонус точки за най-добра рисунка.



## ПО-СЪСТЕЗАТЕЛЕН ВАРИАНТ

Ако искате да направите играта по-интензивна, може да опитате този вариант, за да се почувствате наистина притиснати от времето.

Вместо да използвате по един черен чип с точки за всеки играч, използвайте с един по-малко, както е указано в таблицата на последната страница.

В този вариант рундът приключва, когато последният черен чип е взет. Това значи, че един от играчите няма да може да вземе черен чип и няма да приключи с догадките. (В редкия случай, в който няколко играча са решили да не вземат черен чип с точки, рундът приключва, когато всички обявят, че са приключили, както обикновено.)

Този вариант е най-удачен при 5-ма или 6-ма играчи. В игра с трима или четирима, играта би била прекалено състезателна.

# ПРАВИЛА ЗА РИСУВАНЕ

- Рисунката ви трябва да отговаря на значението на думата. Не може да използвате чертички, за да посочвате броя на буквите в нея. Не може да начертаете две празни места, за да означите, че е словосъчетание от 2 думи. Не може картинката ви да насочва към първата буква на думата ви.
- Не може да правите никакви коментари относно думата си (“Не ме бива да рисувам животни”) или рисунката си (“Трябваше да е по-кръгло”). Не може да давате подсказки (“Имаш такова вкъщи”).
- Не може да рисувате букви и цифри. Не може да използвате други методи за писане (например морзов код или гръцката азбука), за да заобиколите това правило. Може обаче да ползвате математически и други символи (+, =, \$).
- Рисунката ви не може да указва позицията на думата ви на картата, нито позицията на картата ви на поставката. Не може да наподобява цифрата или буквата на думата ви.
- Може да ползвате стрелки, за да насочите вниманието към част от рисунката ви или пък да задрасквате определени елементи, с цел да откритите други.

## БРОЙ НА ЧИПОВЕТЕ С ТОЧКИ

Броят на чиповете с точки, които използвате, зависи от броя на играчите:

### ЧИПОВЕ НА ИГРАЧИТЕ



### ЧЕРНИ ЧИПОВЕ



### ПО-СЪСТЕЗАТЕЛЕН ВАРИАНТ



Автор: Влада Хватил  
Илюстрации: Тоби Алън  
Графичен дизайн: Михаела  
Заоралова, Филип Мурмак  
Превод: Милена Вълкова  
Думи и редакция: Леда Герова,  
Александър Геров

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



FANTASMAGORIA  
GAMES

Ако ви свършат листовите за  
рисуване, може да свалите шаблона  
от [www.czechgames.com](http://www.czechgames.com).

Българско издание  
**ФАНТАСМАГОРИЯ ООД**

онлайн магазин:

[www.BigBag.bg](http://www.BigBag.bg)

[www.fantasmagoria.bg](http://www.fantasmagoria.bg)

София, ул. Лъвски рид 6

+359 895 61 88 10

[kingdom@fantasmagoria.bg](mailto:kingdom@fantasmagoria.bg)