

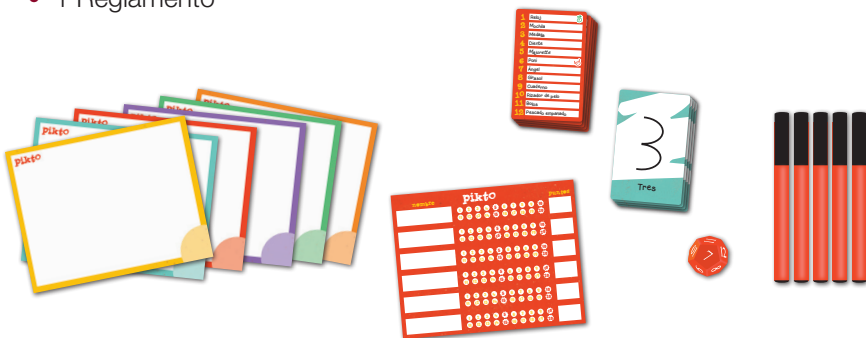


pikto

Un juego de Chikasuzu
De 3 a 6 jugadores a partir de 12 años.

★ CONTENIDO

- 6 pizarras
- 1 tablero de puntuación
- 5 rotuladores
- 1 dado
- 46 cartas de **Enigmas** (1104 enigmas)
- 10 cartas de **Forma** (para una variante opcional)
- 1 Reglamento



★ OBJETIVO DEL JUEGO

Ganar el mayor número de puntos adivinando dibujos y consiguiendo que los oponentes adivinen tus dibujos.





☆ PREPARACIÓN

- Escribe el nombre de los jugadores en el tablero de puntuación.
- Cada jugador toma una pizarra.
- Baraja las cartas de **Enigmas** y forma una pila con ellas.

☆ OBJETIVO DEL JUEGO

Decidid qué jugador comenzará a jugar.

- ☀ Ese jugador será quién tenga que adivinar el enigma. Para ello tira el dado mientras el resto de jugadores roba la carta superior de la pila de cartas de Enigmas y la mira. El resultado del dado indica el enigma que el resto de jugadores deberá dibujar.

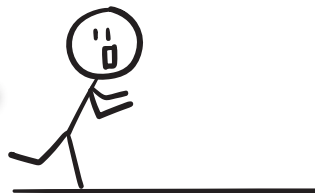


Si es vuestra primera partida, se recomienda que no tiréis el dado y que uséis el enigma que tiene el **símbolo verde**. Estos enigmas también son más fáciles de dibujar para los jugadores más jóvenes.



Si sois jugadores expertos podéis usar los enigmas que tienen el **símbolo rojo** en lugar de tirar el dado. Esta categoría “especial” es más desafiante y sorprendente: famosos, nombres de obras de arte...

- ☀ Cuando todos los jugadores implicados hayan leído el enigma (y no antes), comenzarán a dibujar en su pizarra el enigma, manteniendo sus bocetos ocultos al resto de jugadores.





ATENCIÓN:

- ✗ Sólo se pueden utilizar líneas rectas y círculos en los dibujos. ¡No se pueden dibujar líneas curvas!
- ✗ No se pueden dibujar letras, números ni ningún otro símbolo que pueda aparecer en un teclado. Aunque dibujar flechas → está permitido.
- ✗ Para incrementar las posibilidades de ganar, lo ideal es utilizar la menor cantidad posible de elementos en los dibujos.

Todo el mundo escribe el número de elementos dibujados (el número total de líneas y círculos) en una esquina de su pizarra y deja la pizarra boca abajo en la mesa.

NOTA: Aunque no haya un tiempo límite, si un jugador tarda demasiado, el resto de jugadores puede empezar una cuenta atrás desde diez para que se dé prisa en terminar.



Hay 17 elementos en total
15 rectas y 2 círculos.

✗ Prohibido: los círculos
no están completos.



✓ Un punto se considera un
círculo pequeño
✗ ¡Curvas no!

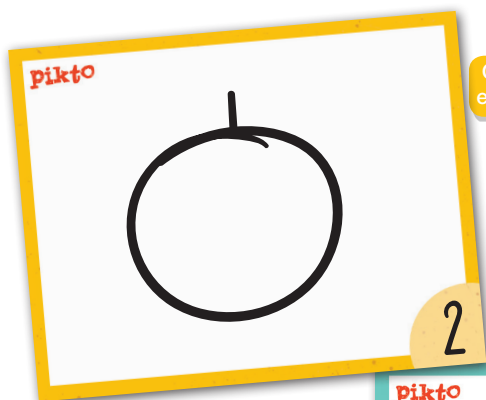




- ☀ Tan pronto como todos los dibujos estén terminados, cada jugador dice cuantos elementos ha utilizado. El jugador que haya utilizado **menos elementos enseña su dibujo en primer lugar**.

El jugador que está tratando de adivinar el enigma tiene **un sólo** intento para ello. Si no adivina el enigma, el segundo jugador que haya utilizado menos elementos será quién enseñe su pizarra. El juego continúa de esta manera hasta que se adivine el enigma o hasta que se hayan enseñado todos los dibujos.

NOTA: Si varios jugadores tienen el mismo número de elementos, el jugador que haya terminado primero el dibujo enseña su dibujo antes.



Gwen no consigue adivinar el enigma con el dibujo de Agathe.

¿UNA MANZANA?

¡NO!

A continuación, lo intenta con el dibujo siguiente.

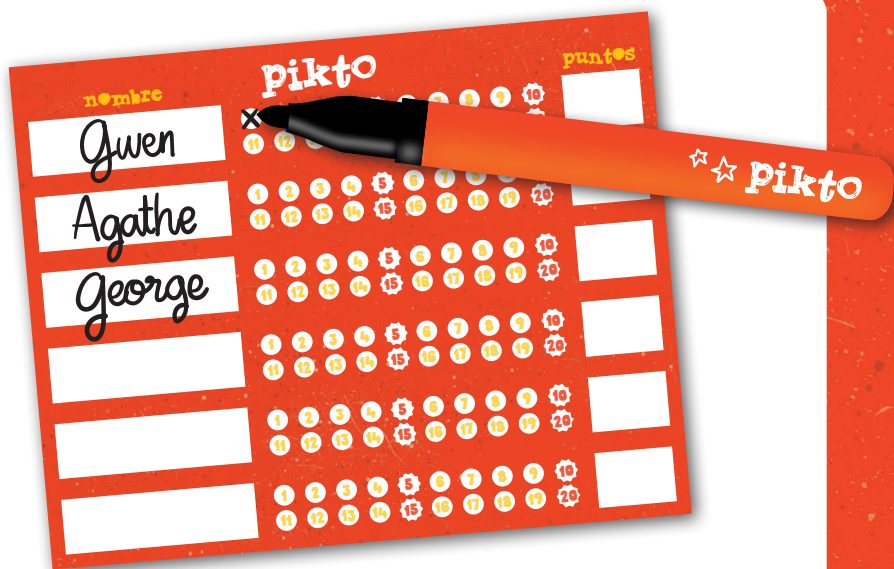
¿UNA CALABAZA?

¡SÍ!



- ☀ En el caso de que logre adivinar el enigma, el jugador que realizó el dibujo gana **2 puntos** y el jugador que lo adivinó gana **1 punto**. Anotad estos puntos en el tablero de puntuación.





SIGUIENTE RONDA

El jugador a la izquierda del jugador que estaba adivinando toma su rol y el juego continúa de igual forma con una nueva carta.

☆ FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando todos los jugadores han jugado un número de turnos adivinando:



■ PARA 3 Y 4 JUGADORES → 2 TURNOS

■ PARA 5 Y 6 JUGADORES → 1 TURNO

El jugador que tenga más puntos gana la partida.





★ **VARIANTE EN FORMA**

Después de unas cuantas partidas podéis añadir esta regla. En cada ronda se elige una carta de **Forma** al azar. Los jugadores que dibujan pueden incorporar esta forma a su dibujo, de manera que pueden usar líneas rectas, círculos Y esa forma.

- Se puede cambiar el tamaño de la forma, pero no las proporciones (por ejemplo, un cuadrado no puede convertirse en un rectángulo).
- Al contar el número total de elementos utilizados, cada una de estas formas cuenta como un elemento.





★ **VARIANTE POR EQUIPOS**

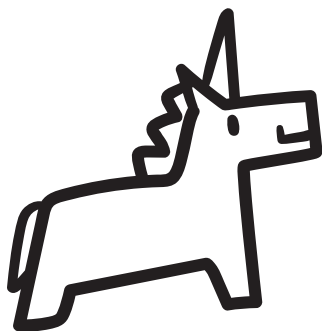
Para 4, 6, 8 o bien 10 jugadores

Se hacen las siguientes modificaciones:

- Formad equipos de dos personas. Los miembros de cada equipo se sientan en sitios opuestos.
- En cada ronda, un lado de la mesa (es decir, un miembro de cada equipo) mira el enigma que tiene que adivinar su compañero, y todos lo dibujan en secreto.
- Los jugadores que han dibujado muestran los dibujos terminados.
- Cada jugador que ha dibujado puede enseñarle la pizarra sólo a su compañero de equipo que, acto seguido, escribirá su respuesta en la pizarra sin decir nada.
- A continuación, se revelan todas las pizarras y los equipos que adivinaron el enigma ganan 1 punto. De entre estos equipos, se otorga 1 punto adicional al equipo que haya utilizado **menos** elementos (este punto adicional se obtiene incluso si sólo un equipo ha podido adivinar el enigma).
- Para la siguiente ronda, los jugadores intercambian su papel; el jugador que dibujó el enigma pasa a tratar de adivinar el enigma.

★ **VARIANTE VALORACIÓN ARTÍSTICA**

En cada ronda, una vez que se han enseñado todos los dibujos, el jugador que haya adivinado el enigma otorga un punto adicional al jugador cuyo dibujo le haya gustado más: al más divertido, al que le ayudo más, al más bonito... ¡Él decide a cuál!





Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
+33 1 30 83 21 21
info@cocktailgames.com
www.cocktailgames.com
f /jeux.cocktailgames

