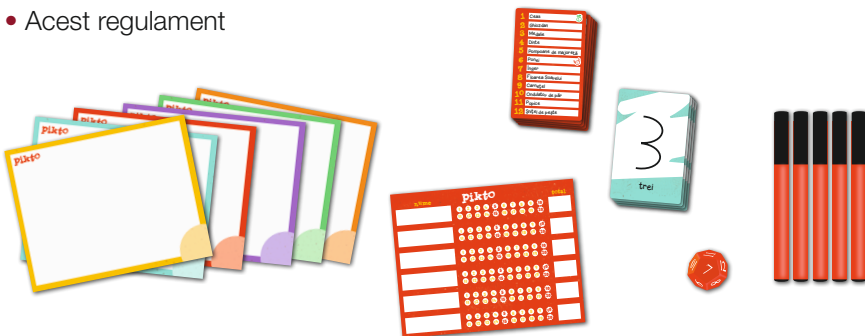


pikto

Un joc de Chikasuzu
Pentru 3 – 6 jucători de la 12 ani în sus

☆ COMPONENTE

- 6 tăblițe
- 1 tablă de scor
- 46 cărți **Cuvinte** (1104 cuvinte)
- 10 cărți **Formă** (pentru o variantă alternativă)
- 5 markere
- 1 zar
- Acest regulament



☆ SCOPUL JOCULUI

Câștigă cele mai multe puncte ghicind desene și făcându-ți adversarii să ghicească desenele tale.

☆ PREGĂTIREA

- Scrie numele jucătorilor pe tabla de scor.
- Fiecare jucător primește o tăbliță.
- Amestecă toate cărțile **Cuvinte** și formează un teanc.

☆ DESFĂȘURAREA JOCULUI

Decideți cine va fi primul jucător.

JOCUL

- 1** Jucătorul care ghicește da cu zarul, în timp ce ceilalți jucători întorc cartea de deasupra teancului și o studiază. Numărul de pe zar indică ce cuvânt vor trebui să deseneze.



Dacă vă jucați pentru prima dată vă recomandăm să nu dați cu zarul, ci să folosiți cuvântul din dreptul **simbolului verde** pentru fiecare carte. Aceste cuvinte sunt mai ușor de desenat pentru jucătorii începători.



Dacă sunteți experți, în loc să dați cu zarul puteți folosi cuvântul din dreptul **simbolului roșu**. Această categorie „specială” este mai provocatoare și mai surprinzătoare (persoane faimoase, titluri de opere de artă...).

- 2** După ce toți jucătorii (în afara celui care ghicește) au citit cuvântul (și nu înainte), aceștia vor desena pe tăblițele lor, ascunzând desenele de adversarii lor.



ATENȚIE!

- ✗ Poți folosi doar linii drepte și cercuri în desenul tău. Fără linii curbe!
- ✗ Nu poți desena litere, numere (sau orice alt simbol al tastaturii). Săgețile → sunt permise.
- ✗ Folosește cât mai puține elemente în desenul tău, pentru a fi primul care îți arată desenul.

Toată lumea notează numărul de elemente (totalul liniilor și cercurilor) în colțul tăbliței sale, apoi întoarce tăblița cu fața în jos pe masă.

NOTĂ: Nu există o limită de timp, dar dacă a rămas un singur jucător care desenează și îi ia prea mult timp, numărați cu voce tare descrescător de la 10 la 1 pentru a-l determina să se grăbească.



Sunt 17 elemente în total:
15 linii și 2 cercuri.



✗ Interzis! Cercurile trebuie să fie întregi.



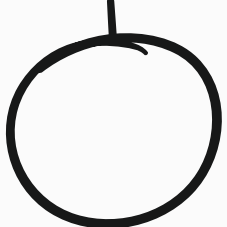
✓ Un punct este considerat a fi un cerc mic. Așadar, poate fi folosit.
✗ Nu aveți voie să folosiți curbe!

3 De îndată ce toate desenele sunt terminate, fiecare jucător anunță câte elemente a folosit. Jucătorul care a folosit **cele mai puține elemente** își arată **primul desenul**.

Jucătorul care ghicește are dreptul să ghicească **o dată**. Dacă nu ghicește corect, al doilea jucător care a folosit cele mai puține elemente își arată desenul și jocul continuă astfel, până când răspunsul corect a fost găsit sau toate desenele au fost arătate.

NOTĂ: Dacă jucătorii au același număr de elemente, jucătorul care a terminat de desenat primul își arată primul tăblița cu desenul.

pikto



2

Liviu nu a dat răspunsul corect pentru desenul Biancăi.

UN MĂR?

NU!

Acum își încearcă norocul cu desenul următor.

UN DOVLEAC?

DA!

pikto



19

4 Dacă s-a ghicit răspunsul corect, jucătorul care a desenat câștigă **2 puncte**, iar jucătorul care a ghicit câștigă **1 punct**. Notați punctele pe tabla de scor.



RUNDA URMĂTOARE

Jucătorul din stânga celui care a ghicit în runda anterioară, urmează la ghicit și jocul continuă în același fel, cu o carte nouă.

☆ SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul ia sfârșit când fiecare jucător a avut rolul de ghicitor:

- PENTRU 3 – 4 JUCĂTORI → DE **DOUĂ ORI**
- PENTRU 5 – 6 JUCĂTORI → **O DATĂ**



Jucătorul cu cele mai multe puncte este câștigător!

☆ VERSIUNEA ÎN MARE FORMĂ

După câteva partide puteți adăuga următoarea regulă. Pentru fiecare rundă trageți o carte **Formă** la întâmplare. Jucătorii care desenează pot adăuga această formă la desenele lor. Acum pot folosi linii drepte, cercuri și această formă.

- Jucătorii pot schimba mărimea dar nu și proporțiile (de exemplu un pătrat nu poate deveni un dreptunghi).
- La numărul total de elemente utilizate, fiecare dintre aceste forme se numără o dată.



☆ VERSIUNEA PE ECHIPE

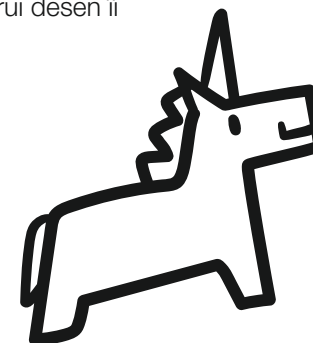
Pentru 4, 6, 8 sau 10 jucători

Faceți următoarele modificări:

- Formați echipe de câte 2 jucători. Membrii aceleiași echipe stau față în față.
- În fiecare rundă, jucătorii situați pe o latură a mesei (adică câte un membru din fiecare echipă) se uită la cuvântul pe care trebuie să-l deseneze, astfel încât coechipierul să îl ghicească. Toți desenează cuvântul în secret.
- Jucătorii care desenează pot să-și arate reciproc desenele finale.
- Fiecare jucător care desenează își prezintă tăblița doar coechipierului său. Coechipierul notează ce a ghicit pe tăbliță, fără a rosti un cuvânt.
- Apoi, toate tăblițele sunt dezvăluite și toate echipele care au ghicit corect câștigă 1 punct. Un punct bonus este acordat echipei care a folosit **cele mai puține elemente** (chiar dacă este o singură echipă).
- În runda următoare jucătorii își inversează rolurile.

☆ VERSIUNEA IMPRESIE ARTISTICĂ

În fiecare rundă, odată ce au fost văzute toate desenele, jucătorul care ghicește oferă un punct bonus jucătorului al cărui desen îi place cel mai mult: cel mai de succes, cel care l-a ajutat cel mai mult, cel mai atractiv ... decizia este a lui!



Importat și distribuit de:
Ludicus Games SRL
Odorheiu Secuiesc,
Str. 1 Decembrie 1918, nr. 7
www.ludicus.ro



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

