

FRANC ȘI LA TANC

UN JOC DE PETRECERE PENTRU CEI CARE ȘTIU CE ȘI CUM CÂND

Autori: Laurent Prin, Rémi și Nathalie Saunier. Ilustrații: Laura Michaud

CONȚINUT

- 110 cărți de **cuvinte**  • 10 cărți de **blestem** 
- 1 cartonaș **Pisica neagră**  • Regulament

SCOPUL JOCULUI

Ghicește cuvintele secrete ale oponentilor și fă-i să-l ghicească și ei pe al tău. Câștigi dacă strângi mai multe puncte decât ei.

PREGĂTIREA JOCULUI

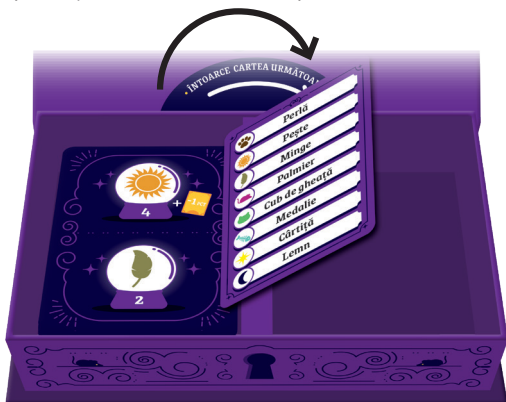
- Aruncă toate cărțile de **cuvinte** și împarte-le în două teancuri (egale sau aproape egale).
- Pune un teanc în compartimentul stâng al cutiei, cu fața cu simboluri în sus (aceste cărți intră în joc), iar celălalt teanc în mijlocul mesei (aceste cărți servesc contorizarea punctelor). Așază tot aici cartonașul **Pisica neagră** și cărțile de **blestem**, așa cum vezi mai jos.
- Jucătorul care seamănă cel mai mult cu o pisică / un motan este desemnat povestitor și ia cutia.



DESFĂȘURAREA JOCULUI

CUM SE JOACĂ?

- 1 În secret, povestitorul întoarce prima carte din teanc și o așază în compartimentul drept (cu fața cu cuvinte în sus).



- 2 Se uită la cele două cărți din cutie și alege **cuvântul secret** care trebuie ghicit. Are două opțiuni: pe **cartea din stânga** apar 2 simboluri cărora le corespund câte 1 cuvânt de pe **cartea din dreapta**. Sub fiecare simbol este indicat și **un anumit număr de indicii**. Povestitorul alege în secret unul dintre cuvinte și nu le spune celorlalți (nici numărul de indicii).



În exemplul de mai sus povestitorul alege ori **simbolul SOARE** ori simbolul **PANĂ**. În primul caz trebuie să-i facă pe adversari să ghicească cuvântul „Pește” din **exact 4 indicii**, în al doilea caz cuvântul „Minge” din **exact 2 indicii**.

- 3 Acum trebuie să dea câte un indiciu pe rând (un singur cuvânt care se referă la cuvântul secret) în așa fel încât adversarii să ghicească **cuvântul secret** din **exact atâtea indicii** cum indică numărul care apare sub simbolul ales (nu mai repede).

După ce dă un indiciu:

- Ceilalți pot sugera răspunsuri **fără să își aștepte tura**.
- Fiecare poate face **maxim 1 sugestie** și doar **primele 3 sugestii** sunt luate în considerare.





SFÂRȘITUL RUNDEI:

- Dacă **cuvântul secret** este ghicit din **exact** atâtea indicii cum apare pe carte, atunci atât jucătorul care l-a ghicit cât și povestitorul primesc maxim de puncte: numărul de indicii de pe carte.
- Dacă **cuvântul secret** este ghicit **dintr-un număr mai mic** de indicii decât apare pe carte, atunci **numai jucătorul care a ghicit** primește puncte: atâtea puncte din câte indicii a ghicit cuvântul.
- Dacă **cuvântul secret** **nu este ghicit**, atunci nimeni nu primește puncte.

Notă: Dacă mai mulți jucători ghesesc cuvântul secret în același timp, atunci primesc punctele în modul descris mai sus. Mai bine așa decât să nu primești puncte, nu?

Cum contorizați punctele?

*Jucătorii care obțin puncte, iau pentru fiecare punct obținut câte o carte de **cuvinte** din mijlocul mesei.*

Exemplu de joc în 3 jucători:

Ioana este povestitoarea și alege cuvântul „**Pește**” care trebuie ghicit din **exact 4 indicii**.

Ioana dă primul indiciu: „Astrologie”.

↳ Iulia sugerează „**Simbol**”, iar Bogdan „**Horoscop**”.

Ioana dă al doilea indiciu: „Apă”.

↳ Bogdan sugerează „**Vărsător**”, Iulia „**Lună**”.

Ioana dă al treilea indiciu: „Coadă”.

↳ Bogdan sugerează „**Pește**”. Runda se termină imediat. Bogdan câștigă **3 puncte** (3 indicii date), iar Iulia și Ioana 0.

Indiciile:

Fiecare indiciu trebuie să fie **un singur cuvânt** și trebuie să se refere la **cuvântul secret**. Un substantiv compus sau propriu este considerat un cuvânt.

Este interzis:

- Să folosești cuvinte din familia lexicală a cuvântului secret sau a indiciilor anterioare.
- Să traduci cuvântul secret și să îl dai ca indiciu.
- Să îi faci pe ceilalți să ghicească cuvântul secret din litere.

FINALUL RUNDEI:

Povestitorul dă cutia jucătorului din stânga lui. Acela devine noul povestitor și repetă pașii anterior menționați.

BONUS:

Pe unele cărți de **cuvinte** pot apărea simbolurile de mai jos:



Dacă numărul de indiciu este 1 și are o săgeată **replay** în jurul lui, iar povestitorul face încât jucătorii să ghicească cuvântul dintr-un singur indiciu, atunci povestitorul păstrează cutia și joacă încă o rundă ca povestitor.



Dacă lângă numărul de indiciu apare simbolul cu cartea galbenă, atunci jucătorul care ghicește cuvântul (indiferent de numărul indiciilor primite) ia din mijlocul mesei și o carte galbenă (de **blestem**) și o pune în fața unui adversar, care astfel va pierde 1 punct la sfârșitul jocului.



De ce ai face asta? E lent, trage cu ochiul la cutie, nu-i plac pisicile (DE NEIERTAT!) sau pentru că așa vrei. Pe tine să nu te ia nimeni la rost.

În orice moment al jocului dacă majoritatea jucătorilor consideră că povestitorul trage de timp, îi pot da o carte de blestem (-1 punct la sfârșitul jocului). Totuși aveți grijă la karma voastră și țineți minte că este nevoie de timp pentru a da indicii bune.

CARTONAȘUL PISICA NEAGRĂ:

Dacă majoritatea jucătorilor consideră că un indiciu nu s-a referit la cuvântul secret, atunci povestitorul trebuie să pună cartonașul **Pisica neagră** în fața sa, indiferent unde se află acela în momentul de față. **La sfârșitul jocului** jucătorul care deține acest cartonaș va pierde 4 puncte. Și mai rău, dacă un jucător trebuie să ia cartonașul și îl are deja, își pierde toate punctele, dar păstrează cărțile de **blestem** și cartonașul **Pisica neagră**.



De exemplu: Indiciul „alb” este incorect pentru cuvântul „câine” pentru că nu fiecare câine este alb. Am avut impresia că toată lumea știe asta...

FINALUL JOCULUI

Jocul se termină când fiecare jucător a fost povestitor de două ori. Câștigă cel care a strâns cele mai multe puncte. Nu uitați să scădeți punctele minus pentru cărțile de blestem și cartonașul **Pisica neagră**!

Pentru un și mai mare suspans puteți încerca și următoarea variantă de punctaj:

Dacă **cuvântul secret** este ghicit din **exact** atâtea indicii cât indică numărul de pe carte, atunci atât jucătorul care l-a ghicit cât și povestitorul primesc maxim de puncte: numărul de indicii de pe carte.

Dacă **cuvântul secret** este ghicit **dintr-un număr mai mic** de indicii decât apare pe carte, atunci **numai jucătorul care a ghicit** primește puncte: atâtea puncte câte indicii nu s-au spus. În exemplul de mai sus Bogdan ar fi primit 1 punct (4 indicii cerute pe carte - 3 indicii date de Ioana).

Dacă **cuvântul secret** **nu este ghicit**, nimeni nu primește puncte.



Importator și distribuitor:

Ludicus Games Srl
Str. 1 Decembrie 1918, nr. 7,
Odorheiu Secuiesc, România
www.ludicugames.ro



 facebook.com/jeux.cocktailgames

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles
www.cocktailgames.com

