

Pictomania

Mindenki rajzol és találgat egyszerre.

A játék tartozékai

- 6 fekete betűkártya és 7 fekete számkártya
- 6 fekete pontozólapka
- 30 pontozólapka 6 színben
- 42 tippkártya 6 színben
- 1 kártyatartó
Ragasszátok a matricákat a kártyatartóra a képen látható módon.
- 1 lap matricákkal
- 1 papírtömb
- 1 hegyező
- 6 ceruza 6 színben
- 99 kétoldalú szókéártya 4 nehézségi szinten
legkönnyebb
legnehezebb

A játék áttekintése

A Pictomania egy olyan rajzolás játék, amelyben mindenki egyszerre rajzol és találgat. A játék menete a következő:

A játékosok megnézik a 21 szót, amelyek közül egyet le kell majd rajzolniuk.

Mindenki kap két kártyát, ami meghatározza a saját rajzolandó szavát.

Mindenki lerajzolja a titkos szavát.

Ha úgy érzed, kitaláltad, melyik szót rajzolja valaki, tedd elé a tippkártyádat.

Pontokat kapsz, ha kitalálsz a többiek rajzait, de pontlevonás jár azért, ha a te rajzodat a többiek nem találják ki. És most lássuk a részletes szabályokat!

A játék előkészületei

Mindenki választ egy színt, és magához veszi a színhez tartozó ceruzát, tippkártyákat és pontozólapkákat. A nem használt színekhez tartozó alkatrészeket tegyétek vissza a dobozba.

Mindenki kap egy papírlapot is. Hajtsátok félbe a papírokat oly módon, hogy egy kis 4 oldalas füzet legyen belőle, amelybe 4 rajzot készíthettek a játék 4 fordulója során.

Tegyétek a saját színű pontozólapkáitokat a papíroktól balra. A részt vevő játékosok számától függ, hogy melyik pontozólapkákat kell használni.

A nem használt pontozólapkákat tegyétek vissza a dobozba.

Függetlenül a résztvevők számától, mind a 7 tippkártyájukra szüksége lesz a játékosoknak. Célszerű növekvő sorrendbe elrendezni őket, mert a játék folyamán gyorsan kell majd kiválasztani a megfelelő értékűeket.

Az első fordulóban a zöld szókétyákat fogjátok használni. Keverjétek meg a zöld szókétyákat, húzzatok 3-at, és tegyétek őket a kártyatartóba. A többi lapot tegyétek félre.

A kártyatartót úgy helyezétek el az asztalon, hogy mindenki el tudja olvasni a lapokon lévő szöveget.

(????) Használjátok a 7 fekete számkártya és a 6 fekete betűkártya mindegyikét a játékosok számától függetlenül. Keverjétek meg külön-külön a két paklit, és tegyétek képpel lefordítva az asztalra.

A játékosok számától függően használjátok a következő fekete pontozólapkákat:

Tegyétek a szükséges fekete pontozólapkákat az asztal közepére, a többit pedig tegyétek vissza a dobozba.

Mindenki tetszése szerint rajzolhat álló vagy fekvő képet – csak arra kell ügyelnetek, hogy a papír szélén lévő vastag szürke vonal mindig alul legyen, hogy egyértelműen látsszon, hol van a kép alja.

Az első forduló

A játék 4 fordulón át tart, és minden fordulóhoz tartozik 1-1 pakli. Az első fordulót a kártyatartóban lévő zöld lapokkal fogjátok játszani.

Hagyjatok elég időt arra, hogy mindenki elolvassa a kártyatartóban látható 21 szót. Észrevehetitek, hogy az egy kártyán lévő szavak kapcsolatban vannak egymással – ez teszi igazán érdekessé a játékot.

Keverjétek meg külön-külön a két fekete kártyából álló paklit, és osszatok minden játékosnak képpel lefelé egy-egy betű- illetve számkártyát. Ezek a lapok titkosak, csak a gazdájuk nézze meg őket. A ki nem osztott fekete kártyákat tegyétek félre, anélkül, hogy megnéznétek őket.

Amikor mindenki készen áll, kezdődhet az első forduló.

A forduló kezdete

Mindenki egyszerre megnézi a kapott betű- és számkártyáját. A betűkártya mutatja, hogy melyik kártyán lesz a szavad, a számkártya pedig, hogy a kártyán lévő 7 szó melyikét kell lerajzolnod.

Ha megtaláltad a lerajzolandó szavad, tedd a két fekete kártyádat a papírod fölé az asztalra képpel lefordítva – nemsokára eláruljuk, hogy ennek miért van jelentősége.

Rajzolás

Kezdődhet a rajzolás! Ne feledd, hogy több olyan szó van a kártyán, amelyek hasonlóak a tiédhez. Igyekezz olyan képet rajzolni, amelyikről csakis a te szavadat fogják kitalálni, és nem egy hasonlót. Nyugodtan használd az egész lapot – a nagyobb rajzokat könnyebb felismerni.

Próbáld meg minél gyorsabban rajzolni, mert a játékban nincsenek körök, mindenki egyszerre rajzol.

Találgatás

Amikor elkészültél a rajzoddal, tedd le a ceruzádat. Fordítsd a papírodat a többiek felé, és elkezdheted kitalálni, hogy ők mit rajzolnak. Nem kell megvárnod, amíg a többiek is végeznek a rajzolással, nyugodtan leadhatod a tippedet egy félkész rajzra is, ha biztos vagy a dolgodban. Ebben a játékban fontos a gyorsaság.

Ha úgy érzed, kitaláltad, mit rajzol valamelyik játékos, keresd meg a szót a kártyatartón lévő 3 szókétya valamelyikén. Nézd meg a szókétyán, hányas számú a kitalált szó, és keresd meg a tippkártyáid közül ezt a számot. Tedd ezt a tippkártyádat a kitalált kép felett lévő fekete kártyákra

képpel lefelé. (emlékeztető: a forduló elején mindenki a papírlapja fölé tette a húzott fekete betű- és számkártyáját, amelyek megadják a lerajzolandó szó helyét a kártyatartón). Elég csak a számra tippelni, arra nem kell, hogy melyik betűjelű kártyán van a szó.

Minden játékos különböző számot kapott, amiből következik, hogy nem érdemes azt a számot tippelned, amit te kaptál. Ha azt veszed észre, hogy egy olyan számra lenne szükséged a tippeléshez, amit már leraktál egy korábbi tipphez, biztos lehetsz benne, hogy legalább az egyik tipped hibás. A letett tippkártyákat nem veheted vissza, és minden rajz mellé csak egy tippkártyát tehetsz.

Ahogy a játékosok leadják tippjeiket, a rajzok mellé tippkártya paklik kerülnek. Aki korábban tippelt, annak tippkártyája van alul – fontos a lerakás sorrendje.

Nem kötelező minden játékosra rajzra tippelned (de általában megéri). Amikor úgy döntesz, nem akarsz több tippet leadni, vedd el a lap közepéről egy fekete pontozólapkát: érdemes mindig a legnagyobb pontértékűt elvenni.

Ha elvettél egy fekete pontozólapkát, ezzel a találgatás számodra befejeződött – dőlj hátra, és várd ki a többieket. Ha már csak te vagy egyedül, aki nem végzett, igyekezz gyorsan leadni tippjeidet, hogy a többieknek ne kelljen sokat várniuk rád.

Amint az utolsó játékos is elvesz egy fekete pontozólapkát, a forduló lényegi része véget ér, és kezdődhet a pontozás.

Most már készen is álltok az első Pictomania fordulók lejátszására.

Játsszátok le az első fordulót, mielőtt elolvasnátok a pontozás menetét.

Mennyire voltál jó?

Itt az idő megnézni, melyik tipp bizonyult helyesnek. Egymás után mindenki fordítsa fel a rajza felett összegyűlt kis kártyapaklit.

A kis pakli tetején a két fekete kártyán a rajzod betűjele és száma látható – ebből mindenki láthatja, melyik szót rajzoltad le. A két fekete kártya alatt a többiek által adott tipppek vannak a leadásuk sorrendjében.

Tedd félre a két fekete kártyát. A felső lap ahhoz a játékoshoz tartozik, aki először tippelt a rajzodra. Ha a tipp helyes (azaz, ha a kártyán lévő szám megegyezik a fekete számkártyádon lévővel), a kártya birtokosa megkapja a legnagyobb értékű pontozólapkát – add át neki a lapkát, és add vele vissza a kártyáját.

Ha a tipp helytelen, a kártya birtokosa nem kap pontozólapkát. Tedd a helytelen tippkártyát az asztal közepére.

Értékelj ki az összes tippkártyát a fent leírt módon.

Tehát a helyes tipppek pontokat érnek a tippelőnek, aki visszakapja a kártyáját, a helytelen tipppek pedig bekerülnek az asztal közepére.

Miután minden játékos rajzát kiértékeltek, annak lesz a legtöbb tippkártyája az asztal közepén, aki a legtöbb rossz tippet leadta. Miért fontos ez? Egyelőre még nincs jelentősége, hiszen ez volt az első forduló a játékkal. Később, a teljes pontozás szabályai szerint azonban majd büntetőpontok fognak járni annak, aki a legtöbb rossz tippet adja le.

Pontozás

Amikor a többiek kiértékelik a rajzukat, pontokat kapsz minden rajzért, amit kitaláltál. A kapott pontozólapkádat tedd a rajzod jobb oldalára a fekete pontozólapkád mellé – ezek a megszerzett pontjaid.

A forduló elején a saját színű lapkáid a rajzod bal oldalán voltak, és ha mindenki kitalálta a rajzodat, az összes lapkádat kiosztottad. Ahányan nem találták ki (vagy meg sem próbálták kitalálni) a rajzodat, annyi lapkád maradt a rajzod bal oldalán. Ezek a megmaradt lapkák mínusz pontokat érnek.

Add össze a rajzod jobb oldalán lévő lapkák csillagjainak számát, és vond ki belőlük a rajzod bal oldalán lévő lapkák csillagjait: ez lesz a fordulóban elért pontszámod. Írd bele a pontszámodat a papíron lévő kis csillagba.

A fenti képen látható példában a sárga játékos 5 csillagot szerzett a többiek rajzainak kitalálásával, plusz 2 csillagot a fekete pontozólapkával, viszont elveszít 1 csillagot a rajza bal oldalán látható megmaradt lapkája miatt. A sárga játékos összpontszáma ebben a fordulóban 6.

Lehetséges negatív pontszámot is szerezni, ha a fordulód balul sült el.

Miután felírtad a pontszámodat, told az asztal közepére a rajzod jobb oldalán lévő összes lapkát.

Végül mindenki visszaveszi az asztal közepéről a saját lapkáit és tippkártyáit. A fekete lapkák az asztal közepén maradnak, és kezdődhet is a második forduló.

A második forduló

A második fordulóban a sárga szókétyák pakliját kell használnotok. Keverjétek meg őket, húzzatok 3 lapot, és tegyétek őket a kártyatartóra.

Keverjétek meg a fekete betű- és számkártyákat, de mielőtt kiosztanátok őket, győződjétek meg róla, hogy mindenki elolvasta és érti a kártyákon lévő összes szót. Ha van olyan szó, amit valaki nem ismer, dobjátok el a kártyát, és húzzatok helyette másikat.

Ha mindenki elolvasta és érti az összes szót, osszatok minden játékosnak egy-egy betű- és számkártyát, pont úgy, ahogy az első fordulóban.

[]

A második fordulóhoz ezt a paklit használjátok.

Minden forduló pontosan ugyanúgy zajlik, mint az első. Emlékeztetőül felhívjuk a figyelmet néhány alapvető szabályra:

- Csak a kapott fekete kártyáid által meghatározott szót rajzolhatod le (a rajolás további szabályait lásd később).
- Miután az első tippkártyádat letetted valaki elé, már nem módosíthatsz a rajzodon.
- Ha egy tippkártyát letettél valaki elé, azt már nem veheted vissza.
- A saját rajzodra nem tippelhatsz.
- Egy rajzhoz legfeljebb egy tippkártyát tehetsz, többet nem.
- Nem kell tippelned minden játékos rajzára, megteheted, hogy akár egyetlen rajzra sem adsz le tippet.
- A tippelés befejezésekor általában a legnagyobb értékű megmaradt fekete pontozólapkát érdemes elvenni, de ha akarsz, elvehetsz kisebbet is.
- Miután elvettél egy fekete pontozólapkát, nem rajzolhatsz, és nem is tippelhetsz többet a fordulóban.

- Ha nem akarsz, nem kell elvenned fekete pontozólapkát – ez esetben szólj a többieknek, amikor végeztél.

Ideális esetben minden társad rajzára tippelsz, és elveszed a legnagyobb értékű fekete pontozólapkát az asztalról. A teljes pontozáskor azonban büntetés jár annak, aki túl gyorsan túl sok helytelen tippet adott.

A teljes pontozás szabályai

Az első forduló pontozásakor egyszerűen ki kellett vonnod a papírod jobb oldalán összegyűjtött pontjaidból a papírod bal oldalán megmaradt pontjaidat. A fekete pontozólapkát az első fordulóban a papírod jobb oldalára tetted, így mindenképp plusz pontot ér. A második fordulótól kezdve – és ezentúl minden későbbi játék során is – a fekete pontozólapka mínuszpontokat is érhet.

- Számoljátok meg, kinek hány tippkártyáját kellett bedobnia az asztal közepére: a legtöbb rossz tippet leadó játékos lesz a forduló fekete báránya. Ha te vagy a fekete bárány, tedd át a fekete pontozó lapkát a papírod bal oldalára, ezáltal ez a lapka nem plusz, hanem mínusz pontoknak számít. Nem minden fordulónak van fekete báránya. Ha egyenlőség alakul ki a legtöbb leadott rossz tipp tekintetében, akkor senki sem lesz fekete bárány a fordulóban.
- Ha senki nem találta ki a rajzodat, és nem te vagy a fekete bárány, a fekete pontozólapkát pontjait nem kapod meg, tedd vissza azt az asztal közepére.

Ha rossz szót rajzoltál

Előfordulhat, hogy egy rajz nagyon félreérthetőre sikerül, és összetéveszthető egy másik kártyán lévő szóval. Ha a rajz számát eltaláltad, de valójában egy másik kártyán lévő szóra gondoltál, attól az még helyes tippnek számít – neked és a rajzolónak is szerencséje volt.

Nem szabad viszont szándékosan más szót rajzolni, mint amit a betű- és számkártyád meghatározott. Ha véletlenül másik szót rajzoltál, mint a feladatod volt, ismerd be a hibádat, és add vissza a többieknek a tippkártyájukat – ezek a rossz tippek nem számítanak a fekete bárány meghatározásakor. Senki nem kap tőled pontozólapkát, a saját lapkáid pedig mind mínuszpontot érnek. A fekete pontozólapkát is vissza kell tenned közepre – ezért sem kapsz pontot. Egyedül a helyes tippjeidért kaphatsz pontokat.

Egyre nehezedő fordulók

A játék 4 különböző nehézségű paklit tartalmaz, amint az az első oldalon is látható. Lépjetelek egy nehézségi szintet a játék minden fordulójában. A nehezebb szavak komolyabb kihívást támasztanak, ugyanakkor több mókát és kacagást okoznak. Ne feledjétek, hogy a szókárttyák lecserélhetők, ha valamelyik szót nem érni valaki.

A szókárttyák 4 nehézségi szintje skálázásra is alkalmas: ha például 8 éves gyerek is játszik, használhatjátok akár mind a négy fordulóban a zöld szókárttyákat. Arra azért figyeljetelek, hogy a már használt kártyák ne keveredjenek össze a még nem használtakkal: ugyanaz a kártya ne kerüljön elő kétszer.

A játék vége

A 4. forduló végi pontozás befejeztével hajtsátok össze a lapjaitokat a képen látható módon, hogy mind a 4 fordulóban szerzett pontotok egyszerre látsszon.

Jó tanács: a 6-ost és a 9-est az egyértelműség kedvéért érdemes aláhúzni (a 8-ast pedig nem ér [VÉGTÉLEN JEL]-nek számolni).

Az 5. csillagba írjátok be a másik 4 csillagban lévő számok összegét: ez lesz a végső pontszámotok. Az a győztes, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

Döntetlen esetén a játéknak több győztese van, de ha gondoljátok, választhattok egy szempontot, ami alapján eldöntitek, ki az igazi győztes: például a legkirályabb rajz alkotója.

Játékvariáns gyorsabb játékhoz

Ha fel akarjátok pörgetni a játékot, próbáljátok ki az alábbi játékverziót.

Ahelyett, hogy minden játékosra 1-1 fekete pontozólapka jutna, használjátok az utolsó oldalon látható kis táblát.

Ebben a változatban a forduló akkor ér véget, amikor az utolsó fekete pontozólapkát elvette valaki. Ez azt jelenti, hogy mindig lesz egy játékos, akinek nem jut fekete pontozólapka, és esetleg nem is marad ideje befejezni a találgatást.

Abban a ritka esetben, amikor többen is úgy döntenek, hogy nem vesznek el a fekete pontozólapkát, a forduló akkor ér véget, amikor mindenki bejelentette, hogy végzett.

Ez a variáns 5 vagy 6 játékosal működik legjobban. 3 vagy 4 játékos esetén túlságosan stresszes tud lenni.

A rajzolás szabályai

- A szó jelentését kell lerajzolni, nem a leírt formáját. Nem rajzolhatsz vonalkákat, hogy azzal a szó betűinek számát jelöld. Nem alkalmazhatsz olyan jelölést, amivel például arra utalsz, hogy a szó két részből áll. Nem rajzolhatsz olyan jelet, ami például a szó kezdőbetűjére utal.
- Nem fűzhetsz megjegyzést a szavadhoz („Nem rajzolok jól állapot.”) vagy a rajzodhoz („Ez kerek akart lenni.”). Nem adhatsz semmilyen más segítséget sem („Neked is van egy ilyened.”).
- Nem rajzolhatsz betűket vagy számokat, és semmilyen egyéb írásformát, például morzekódot vagy cirill betűket.
- A rajzod nem utalhat arra, melyik kártyán van a szavad, sem arra, hogy a kártya melyik pozícióján van. A rajzodban nem jelezheted sem a kártya betűjelét, sem a számát.

A pontozólapkák elosztása

Az alábbi táblázatokban látható, hogy hány játékos esetén melyik pontozólapkákra lesz szükségetek a játékhoz.

Játékosok pontozólapkái

Fekete pontozólapkák

Fekete pontozólapkák a gyors játékváltozat esetén

Vlaada Chvatil játéka

Illusztráció: Toby Allen

Grafikai tervezés: Michaela Zaoralová és Filip Murmak

Köszönetnyilvánítás: Köszönöm Jason Holtnek és Dita Lazárkovának a szókérdőkkel töltött számolatlan órákat, a feleségemnek, Marcelának, a gyerekeimnek, Alenkának, Hanučkának és Pavliknak a rengeteg játékesztelést és az értékes kritikát. Köszönöm a vezető játékesztelőknek, Paulnak,

Justinnak és Joshnak a tesztjátékok megszervezését, Philnek, Bennek és Ondrának a rengeteg ötletet a szókétyákhoz, Viťának a sok apró, de fontos megjegyzést, Miřának, Filipnek és Dávidnak, hogy a játék ilyen jól néz ki, és végül a CGE a CGE Digital csapatok minden tagjának a lelkesedést és a játékesztelést.

Öröm volt veletek és értetek fejleszteni ezt a játékot :)