

Pictofun



Egy kreatív asszociációs játék, Tervezők: Robert Leighton és Brad Ross

2 - 12 játékos, vagy 4 csapat részére, 12 éves kortól

Ebben a játékban fantáziadús játékosokra van szükség, mivel különböző fogalmakat kell bizonyos kategóriákhoz hozzárendelni. Csak egy kis fantázia, asszociáció és kreativitás kell, hogy például egy király képét hozzárendeljük a következő kategóriákhoz: Híres emberek: Hollandia királya, Zene: Elvis a rock & roll királya vagy Film Oroszlánkirály. Minél kreatívabb egy játékos annál több kártyát tud majd letenni a megadott időn belül! Készen áll a kihívásra?

Tartalom:

110 képkártya

1 játéktábla

1 homokóra (90 másodperces)

1 játékszabály

A játékhoz szükség van még papírra és ceruzára.

A játék célja:

Míg a homokóra pereg, minél több képkártyát kell elhelyezni a táblán úgy, hogy egy hosszú, folyamatos lánc alakuljon ki a képkártyákból. Egy kártya csak azután helyezhető le, miután a játékos egy elfogadható összefüggést mondott a képkártya és a játéktáblán illusztrált kategória között.

Előkészületek:

A játékosok eldönthetik, hogy egyedül játszanak, vagy csapatban. A játékot maximum 4 egyedüli játékos, vagy 4 csapat (legfeljebb 3 fős csapatok) játszhatja. Az egyszerűség kedvéért a továbbiakban a „játékos” szót használjuk az egyedülálló játékos és a csapat számára is.

A játéktáblát helyezzük az asztal közepére és állítsuk mellé a homokórát.

Keverjük meg a képkártyákat és minden játékosnak adjunk 15 lapot. A játékosok lapjaikból egy-egy lefordított paklit képeznek maguk előtt. A megmaradt kártyákból egy lefordított paklit alakítunk ki a játéktábla közepén az egyik üres helyen. Ez lesz a húzó-pakli. A másik üres hely a dobott lapoké lesz.



A játék menete:

Kiválasztjuk a kezdő játékost. Őt követően az óramutató járásával megegyező irányban következünk.

Amikor egy játékos sorra kerül, maga felé fordítja a játéktáblát, hogy jól láthassa a játéktábla összes kategóriáját.

Ezek után egy játékosársra lefordítja a homokórát... és kezdetét veszi a játék....

A soron lévő játékos felvesz egy képkártyát a lefordított paklijából, megnézi, megmondja a képkártyán lévő dolgot és megmutatja a képkártyát a játékosársaknak. Aztán megpróbálja a képet a kártyáról kapcsolatba hozni a játéktábla egyik üres kategóriájával. Hangosan és érthetően elmondja a képkártya és az üres kategória közötti összefüggést. Figyelem: A képkártya csak akkor helyezhető a játéktáblára, miután elhangzott az összefüggés! Csapatok játéka esetén elegendő, ha a csapat egyik tagja meghatároz egy összefüggést.



❓ Ha a többi játékos elfogadja a játékos által elmondott összefüggést, akkor a kártya képpel felfelé helyezhető a megfelelő kategóriára a játéktáblán. Minden mezőre csak egy kártyát lehet helyezni. A már lehelyezett kártyákat nem lehet sem elcsúsztatni, sem pedig eltávolítani.

❓ Ha egy összefüggésben a játékosársak kételkednek, mert nekik nem elfogadható a magyarázat, akkor a játékosnak

- a képkártya számára egy új kategóriát kell találnia, vagy
- a képkártyát a dobott lapokra kell tennie, majd egy új kártyát kell húznia a saját paklijából.

Ez idő alatt a homokóra folyamatosan pereg. Célszerű megállapodni a játék megkezdése előtt, hogy mennyire pontosan kell egy összefüggést elmagyarázni.

❓ Ha nem lehet egyetlen képkártyát sem letenni a játéktáblára, mert

- nincs összefüggés a képkártya és egy kategória között sem, illetve
- a kép csak egy kategóriához rendelhető hozzá és az a mező és a joker mező is már foglalt. (lásd: **A joker**)

A kártyát a képes oldalával felfelé a dobott lapokra kell tenni. Ezután a játékos felhúzza a következő kártyát a paklijából és megpróbál egy összefüggést találni.

❓ **Kártyalopás:** Ha egy kártya felfordítva a dobott lapokra kerül, akkor a játékosársaknak lehetőségük van arra, hogy ellopják ezt a kártyát. Egy játékosárs hangosan kimond egy összefüggést a képkártya és az egyik még üresen álló kategória között. Ha ezt az összefüggést a játékosársak elfogadják, akkor a kártyát ellopó játékos ráteheti a kártyát arccal lefelé a megfelelő kategóriára.

❓ Amikor a homokóra leperreg, a játékos lépése véget ér. Ha a játékosnak ekkor van képkártya a kezében, akkor az a dobott lapokra kerül. Ezt a kártyát egyik játékos sem lothatja el.

Most a játékosok összeszámolják a játéktáblára lerakott lapok közül a leghosszabb folyamatos láncot alkotó lapok darabszámát. Az eredményt felírjuk a játékosnak pluszpontként. Nem számít, hogy a lánc hol kezdődik és hol végződik. A lényeg az, hogy a kártyák egy olyan folyamatos láncot alkossanak, amit nem szakít meg egy üres mező vagy egy lopott kártya sem. Ha több „leghosszabb”, azonos számú kártyát tartalmazó lánc is kialakult, akkor a játékos csak

1x kapja meg a kártyák darabszámát pluszpontként. Azok a játékosok, akik el tudtak lopni egy képkártyát, 2 pontot kapnak.

Példa:



A játékos 4 pontot kap, mert a leghosszabb, összefüggő sora (amit nem szakít meg sem üres hely, sem pedig lopott lap) 4 kártyából áll.

❓ A pontok beírása után az összes kártyát le kell venni a játéktábláról és rá kell tenni a dobott lapokra. A játékos annyi kártyát húz a húzó-pakliból, amennyit kijátszott. A felvett lapokat a paklija alá csúsztatja. Ezután kezdődik a következő játékos köre. Ha a húzó-pakli lapjai elfogytak, akkor a dobott lapokból megkeverés után egy új, lefordított húzó-paklit kell kialakítani.

A játék vége és nyertese:

A játékot az a játékos, vagy csapat nyeri, aki elsőként elér 25 pontot.



A kategóriák:

A kategóriák értelmezése meglehetősen sokoldalú. Például a „Könyv” kategóriába tartoznak többek között a könyv címek, műfajok, írók, főhősök, vagy akár egy könyvkiadó is. A „Zene” kategóriába tartozhatnak dalok címei, előadók, zenészek, zeneszerzők.

A kategóriák a következő oldalon láthatóak.



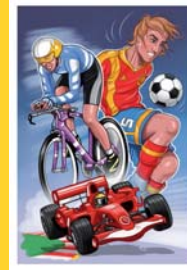
Könyv



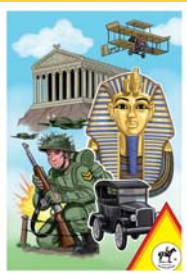
Film



Híres személy



Sport



Történelem



Szólás és közmondás



Étel és ital



Földrajz



TV sorozat



Márka és cég



Zene



A joker:

A joker helyettesítheti a fenti 11 kategória bármelyikét. Abban az esetben, ha az a kategória foglalt, amivel kapcsolatban az összefüggést a játékos felállította, akkor a jokerre teheti a képkártyát.



Példák:

A képkártyán alma képe van. Ezt összefüggésbe hozhatjuk a következő kategóriákkal: *Étel és ital* (Almás pite), *Márka és cég* (Apple), *Könyv* (Tell Vilmos), *Szólás és közmondás* (Nem esik messze az alma a fától).

Vagy...

A képkártyán egy ember képe van. Ezt összefüggésbe hozhatjuk a következő kategóriákkal: *Zene* (Mr. Tambourine Man), *Film* (Eszőember), *Könyv* (A kőszívű ember fiai).

A lehetőségeknek csak a fantáziánk szab határt!

Tippek:

☞ Mindig gondoljuk át, hogy melyik kategóriára tesszük le a képkártyát, mert egy kártya átgondolt elhelyezésével össze is kapcsolhatunk két láncot, ami több pontot hozna nekünk.

☞ A játék lényege nem az, hogy egy körben minél több kártyát letegyünk, hanem az, hogy minél hosszabb láncot alakítsunk ki a képkártyákból. Ezt akár kevesebb képkártya letételével is elérhetjük.

A változtatás jogát fenntartjuk.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
Szarmazási hely: EU
www.piatnikbp.hu

www.piatnik.com

