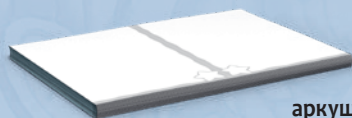


ВЛАДЯ ХВАТІЛ ПІКТОМАНІЯ

Усі малюють. Усі відгадують.
Усе й водночас!

ВМІСТ ГРИ



найпростіший

найскладніший



6 чорних
жетонів ПО



30 жетонів ПО
(6 кольорів)



Наклейте наліпки
на підставку, як показано на малюнку.



1 аркуш з
наліпками

1 точилка
для олівців



ОГЛЯД ГРИ

«Піктоманія» — це гра, в якій учасники одночасно малюватимуть свої завдання та відгадуватимуть, що малюють інші. Це виглядає так:



Усі гравці повинні чітко бачити 21 слово-завдання, доступне в цьому раунді.



Кожен гравець таємно отримує завдання, яке повинен намалювати.

2



Усі гравці малюють свої завдання одночасно.



Якщо ви здогадуєтеся, що малює інший гравець, зіграйте карту здогадки (число повинно збігатися з номером завдання на чорній карті, яку отримав гравець).

Завдяки продуманій системі підрахунку переможних очок (ПО) гравці здобуватимуть ПО за правильні здогадки та втрачатимуть їх за невідгадані малюнки. Докладніше про це написано далі у правилах.

3

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Кожен гравець вибирає собі колір і бере олівець, карти здогадок і жетони ПО відповідного кольору. Компоненти невикористаних кольорів покладіть у коробку.



У першому раунді вам знадобляться лише зелені карти завдань. Перетасуйте колоду карт. Візьміть з випадкові карти й розмістіть їх на підставці. Решту карт відкладіть убік.



Поставте підставку для карт так, щоб усім було чітко видно завдання.

У грі є 7 чорних карт із числами та 6 чорних карт із літерами. Використовуйте всі ці карти незалежно від кількості гравців. Окремо перетасуйте карти з числами та карти з літерами.

Кількість чорних жетонів ПО залежить від кількості гравців:



Покладіть жетони на центр стола, а решту поверніть у коробку.

Кожен гравець також бере аркуш для малювання і згинає його навпіл, щоб вийшла книжечка з 4 сторінками (по 1 сторінці на кожен раунд гри).

Покладіть свої жетони ПО ліворуч від аркуша для малювання. Кількість жетонів для гри залежить від загальної кількості гравців.



Решту жетонів покладіть у коробку.

Використовуйте всі 7 карт здогадок незалежно від кількості гравців. Радимо посортувати їх за порядком зростання чисел, щоб під час гри швидше знаходити потрібне число.

Кожен гравець має індивідуальну манеру малювання. Ви можете покласти аркуш для малювання вертикально або горизонтально. Переконайтеся, що сіра лінія розташована внизу аркуша. Так інші гравці знатимуть, де низ, а де верх вашого малюнка.

ВАШ ПЕРШИЙ РАУНД

Гра триває **чотири раунди**, і для кожного з них вам знадобиться окрема колода карт завдань. Розмістіть зелені карти на підставці. Ви готові розпочати перший раунд.

Зачекайте, поки кожен гравець прочитає всі доступні завдання. Зауважте, що слова на кожній карті пов'язані певною темою. Це робить завдання складнішими та цікавішими.

Перетасуйте окремо обидві колоди чорних карт і роздайте кожному гравцеві по 1 карті з літерою та 1 карті з цифрою. **Не показуйте ці карти іншим гравцям.** Решту карт відкладіть убік, не дивлячись на них.

Коли всі будуть готові, починайте раунд.

ПОЧАТОК РАУНДУ

Усі гравці одночасно дивляться на свої чорні карти. Літера визначає вашу карту завдання, а число — номер завдання на цій карті, яке ви повинні намалювати.



Ознайомившись зі своїм завданням, **покладіть обидві чорні карти стосом долілиць над аркушем для малювання** (незабаром ви зрозумієте, чому це так важливо).



МАЛЮВАННЯ

Тепер можна починати малювати, але будьте уважні! Решта слів на вашій карті завдань позначають речі, дуже схожі на ваше завдання. Отже, доведеться намалювати щось таке, що відповідатиме вашому завданню і відрізнятиме його від інших. Не соромтеся малювати на всьому аркуші — великий малюнок простіше розгледіти з іншого боку стола.

І поспішайте. У цій грі учасники не виконують ходи почергово — усі малюють одночасно.

ВІДГАДУВАННЯ

Закінчивши малювати, відкладіть олівець убік. Поверніть свій аркуш до інших гравців і спробуйте відгадати, що вони малюють. Не варто чекати, поки всі закінчать малювати. Можна ризикнути та спробувати відгадати незакінчене завдання. У цій грі важлива швидкість.

Якщо вам здається, ніби ви знаєте, що малює інший гравець, подивіться на карти завдань і знайдіть там відповідне завдання. Тоді знайдіть свою карту здогадки з **номером, що відповідає номеру цього завдання, і покладіть її долілиць у стос карт перед аркушем для малювання цього гравця.** (Вам не треба відгадувати літеру. Важливий лише номер.)

Кожен гравець отримує завдання з окремим номером. Це означає, що ви не можете відгадувати номер власного завдання. Іноді може виникнути ситуація, коли вам буде потрібна карта здогадки, яку ви вже зіграли на завдання іншого гравця. Це означає, що ви припустилися помилки. Що ж, таке трапляється. Але **використавши карту здогадки, ви вже не можете передумати та повернути її собі.** Також ви не можете використовувати на одне завдання іншого гравця більше ніж 1 карту здогадки.

Намагаючись відгадати, що малюють інші, гравці додають карти здогадок до стосів перед аркушами з малюнками. Карти здогадок, зіграні раніше, опиняться під картами, зіграними пізніше. Порядок карт має значення.

Ви не зобов'язані відгадати всі малюнки (хоч зазвичай варто спробувати). **Закінчивши грати карти здогадок, візьміть один із чорних жетонів ПО з центра стола.** Найпевніше, ви захочете взяти той, на якому найбільше зірок.

Гравці, які взяли чорні жетони, припиняють малювати й відгадувати. Вони можуть умотитися зручніше та перепочити. Якщо ви відгадували останнім, не баріться. Семеро одного не чекають (навіть якщо вас троє).

Щойно останній гравець візьме чорний жетон, раунд завершується і можна починати підрахунок ПО.

ТЕПЕР ВИ ГОТОВІ ЗІГРАТИ СВІЙ ПЕРШИЙ РАУНД У «ПІКТОМАНІЇ».

Тепер, коли всі гравці намалювали свої завдання та спробували відгадати завдання інших гравців, ми розповімо про підрахунок ПО.



НАСКІЛЬКИ ДОБРЕ ВИ ВПОРАЛИСЯ?

Настав час дізнатися, які здогадки були правильними. Кожен гравець по черзі відкриває стос карт, що лежить перед його малюнком.

Після того як ви перевернете стос карт, чорні карти з літерою та числом опиняться зверху. Тепер усі знають, яке завдання ви малювали. Карти здогадок гравців лежатимуть під цими картами послідовно, від першої до останньої здогадки.

Відкладіть чорні карти убік. Верхньою буде карта гравця, який першим спробував відгадати ваше завдання. **Якщо його здогадка правильна, гравець отримує ваш жетон ПО з найбільшою кількістю зірок.** Покладіть цей жетон на карту здогадки цього гравця та передайте її йому.

Якщо здогадка неправильна, ви не даєте гравцеві жетон і не повертаєте йому карту. Натомість **покладіть карту здогадки цього гравця на центр стола.**

Те саме повторіть для всіх інших карт у стосі.



Отже, карти правильних здогадок повертаються до гравців і дають їм ПО. Карти здогадок тих, хто помилився, кладуть на центр стола.

Після цього гравці побачать, що на центрі стола опинилося найбільше карт того гравця, який помилявся найчастіше. Поки що це неважливо, адже це тільки перший раунд. Але в повноцінній грі за це передбачено штраф.

ПЕРЕМОЖНІ ОЧКИ

Коли інші гравці розбиратимуть свої стоси карт здогадок, ви отримуватимете жетони ПО за правильні здогадки. Кладіть їх праворуч від аркуша для малювання, разом з бонусним жетоном, який ви берете, коли закінчуєте відгадувати. Це ваші ПО.

На початку раунду ваші особисті жетони ПО повинні розміщуватися ліворуч від аркуша для малювання. Якщо всі гравці відгадують ваше завдання, ви роздасте всі свої жетони. Однак якщо деякі гравці помиляться або зовсім не відгадують, у вас залишиться по 1 жетону за кожного такого гравця. Ці жетони повинні лежати ліворуч від вашого малюнка. Кількість зірок на цих жетонах ви віднімете від загальної кількості своїх ПО.



Тепер додайте всі зірки на жетонах праворуч і відніміть від них усі зірки на жетонах ліворуч. Це ваш результат. Впишіть його в зірку на своєму аркуші для малювання.

На малюнку вище Жовтий гравець здобув 5 зірок за правильно відгадані завдання і ще 2 зірки за чорний жетон ПО. Потім він втрачає 1 зірку, бо хтось не зміг відгадати його завдання. Отже, результат Жовтого гравця — 6 ПО.

Результат може бути від'ємним. Деякі раунди дуже непрості.

Записавши результат, віддайте кольорові жетони їхнім власникам, а чорні жетони покладіть на центр стола.

Усі гравці забирають свої жетони ПО та карти здогадок і розпочинають другий раунд.

ДРУГИЙ РАУНД

У другому раунді використовуйте жовту колоду карт завдань. Перетасуйте її та візьміть з випадкові карти.

Перш ніж роздати чорні карти з літерами та числами, переконайтеся, що всі гравці розуміють кожне завдання на всіх трьох картах. Якщо комусь із учасників незрозуміле принаймні одне завдання, замініть карту з ним на будь-яку іншу карту з тієї ж колоди.

Якщо всі гравці розуміють усі завдання, роздайте кожному гравцеві по 1 випадковій карті з літерою і 1 карті з числом. Зіграйте ще один раунд за тими самими правилами, що й попередній.



Використовуйте цю колоду в другому раунді.

Усі раунди грають за тими самими правилами. Нижче наведено моменти, за якими доведеться стежити під час перших партій:

- Ви повинні малювати завдання відповідно до отриманої літери та номера (дивіться правила малювання на останній сторінці).
- Зігравши свою першу карту здогадки, ви не можете змінювати свій малюнок.
- Зігравши карту здогадки, ви не можете замінити її на іншу.
- Ви не можете відгадувати власний малюнок.
- Ви не можете зіграти більше ніж 1 карту здогадки на той самий малюнок.
- Ви не зобов'язані відгадувати завдання всіх гравців. Можете навіть зовсім не розігрувати карти здогадок.
- Закінчивши малювати та відгадувати, гравці зазвичай беруть чорний жетон ПО з найбільшою кількістю зірок. Але правила не забороняють взяти будь-який жетон.
- Якщо ви взяли чорний жетон ПО, то припиняєте малювати й відгадувати.
- Ви можете не брати чорний жетон ПО. У такому разі просто повідомте іншим гравцям, що ви закінчили.

Зазвичай ви намагатиметеся відгадати малюнки всіх гравців і взяти доступний чорний жетон ПО з найбільшою кількістю зірок. Однак у повних правилах підрахунку ПО ви знайдете інформацію про штрафи за найбільшу кількість помилок.

ПОВНІ ПРАВИЛА ПІДРАХУНКУ ПО

У першому раунді ви навчилися підраховувати ПО, віднімаючи від кількості зірок на жетонах праворуч кількість зірок на жетонах ліворуч. Чорний жетон ПО ви розміщували праворуч. У навчальному раунді він завжди давав ПО. У наступних раундах (і в усіх майбутніх партіях) **ПО за чорний жетон можуть відніматися або не враховуватися.**

- Гравця, який припустився найбільшій кількості помилок, оголошують білою вороною (саме для цього карти неправильних здогадок розміщують у центрі стола, щоб усі могли їх бачити). **Якщо ви стали білою вороною, покладіть свій чорний жетон ПО ліворуч** від свого малюнка. Відніміть кількість зірок із цього жетона від загальної кількості ПО. Якщо кілька гравців припустилися однакової кількості помилок, ніхто з них не стає білою вороною.
- **Якщо ніхто не відгадав ваш малюнок і якщо ви не є білою вороною, поверніть свій чорний жетон ПО назад на центр стола. Ви не враховуватимете його під час підрахунку ПО.**

НЕПРАВИЛЬНИЙ МАЛЮНОК

Іноді малюнок може вийти таким дивним, що вам може здатися, ніби він підходить до завдання з іншої карти. Якщо ваша помилкова здогадка збігається за номером, то таку здогадку вважають правильною. Пощастило!

Але вам **усе ще заборонено свідомо малювати не те, що передбачено завданням.** Якщо ви зробили це випадково, ви повинні повідомити про це й **повернути всі карти здогадок** власникам. Ніхто не отримує ваших жетонів ПО, і під час визначення білої ворони ці здогадки ігнорують. Ви залишаєте всі свої жетони в себе та віднімаєте їхні зірки від загальної кількості ПО. **Поверніть свій чорний жетон на центр стола.** Усупереч цьому, ваші здогадки все одно дають вам ПО.

РІВНІ СКЛАДНОСТІ

У грі є чотири колоди, кожна із завданнями різного рівня складності. Ви можете грати кожен наступний раунд із картами вищого рівня складності. Спробуйте! Деякі завдання можуть видатися справді складними, але ж це весело! Не забудьте перевірити, чи всі гравці розуміють завдання на картах, і замінити карти в разі потреби.

Різні рівні складності дають змогу адаптувати гру для своєї компанії. Наприклад, коли ви граєте з восьмирічними дітьми, то можете кілька раундів поспіль використовувати зелені карти. Карти, зіграні в попередніх раундах, кладіть у скид (вони не повинні повторюватися в наступних раундах).

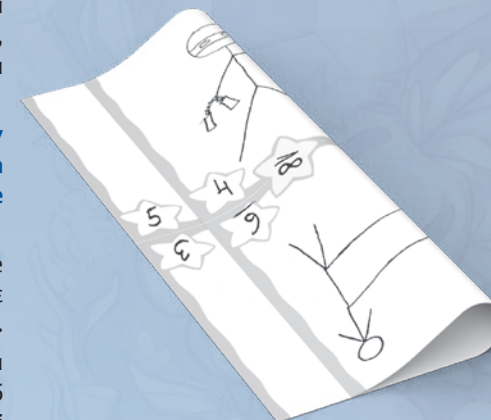
КІНЕЦЬ ГРИ

Після підрахунку ПО в четвертому раунді зігніть свій аркуш для малювання так, як показано на малюнку, щоб побачити результати всіх чотирьох раундів.

Підказка: варто підкреслювати низу цифри 6 та 9, щоб не сплутати їх одна з одною. (Ми сподіваємося, що 8 і ∞ ви не переплутаете!)

На аркуші є п'ята зірка, в яку ви можете вписати результат усієї гри. Перемагає гравець, який набрав найбільшу кількість ПО.

У «Піктоманії» немає способів розв'язання нічиєї, але ви можете обговорити, хто б переміг, якби гравці отримували додаткові ПО за найкрутіші малюнки.



УСКЛАДНЕНІ ПРАВИЛА ГРИ

Якщо вам хочеться пришвидшити гру, спробуйте цей варіант, щоб додати напруги.

Кількість чорних жетонів ПО має бути на 1 менша за кількість гравців.

У цьому варіанті правил раунд завершується, щойно один із гравців забирає останній чорний жетон ПО. Це означає, що останній гравець не отримує чорного жетона ПО й одразу припиняє грати карти здогадок.

(В окремих випадках, коли кілька гравців вирішили не брати чорний жетон, раунд завершується після того, як вони оголосять про його завершення.)

Цей варіант правил чудово підходить для гри вп'ятьох або вшістьох. Для гри втрьох чи вчотирьох він може бути заскладним.

ПРАВИЛА МАЛЮВАННЯ

- Ваш малюнок повинен зображати значення слова, а не саме слово. Ви не можете малювати символи, які нагадуватимуть літери чи частини слова або міститимуть будь-які натяки на структуру слова. Заборонено малювати картину лише для того, щоб натякнути на першу літеру слова.
- Заборонено коментувати завдання («Я дуже погано малюю тварин») або малюнок («Вона повинна бути круглішою»). Заборонено підказувати («Це є в тебе вдома»).
- Ви не можете використовувати літери та числа. Заборонено користуватися різними способами запису (наприклад, абеткою Морзе або ієрогліфами), щоб обійти це правило.
- Ваш малюнок не може натякати на розташування вашого слова на карті завдання або на позицію карти на підставці. Заборонено за допомогою малюнка натякати на літеру чи цифру вашого завдання.

ПРИГОТУВАННЯ ЖЕТОНІВ ПО

Кількість жетонів залежить від кількості гравців:

ЖЕТОНИ ГРАВЦІВ



ЧОРНІ ЖЕТОНИ



УСКЛАДНЕНІ ПРАВИЛА ГРИ



Автор гри: Владя Хватіл

Ілюстрації: **Тобі Аллен**

Графічний дизайн: **Міхаела Заоралова**

Завдання і правила гри: **Філіп Мурмак**
Джейсон Голт

Подяки: Джейсону Голту та Діті Лазарковій за незліченні години, проведені за роботою над картами завдань, мій дружині Марцелі та нашим дітям Аленці, Ганичі та Павліку за численні тестування та цінні поради, Полу, Джастіну та Джошу за проведення тестувань на різноманітних заходах, Філу, Бену та Ондре за консультації та ідеї для карт завдань, Віту за безліч важливих дрібниць, Міхаелі, Філіпу та Дейвіду за те, що зробили гру красивою, і всім з команд CGE та CGE digital за ентузіазм і те, що тестували мою гру знову і знову.

Було весело розробляти гру разом з вами й для вас :)

Якщо у вас закінчилися аркуші для малювання, можете завантажити їх за адресою: www.czechgames.com

Lord of Boards
м. Вінниця, просп. Юності,
8-А, офіс 1
lordofboards.com.ua

© Czech Games Edition
Липень 2018
www.CzechGames.com

Українське видання Lord of Boards
Керівник проекту: Роман Козумляк
Перекладач: Данило Рега
Випускова редакторка: Олена Науменко
Редактор: Святослав Мишаць
Коректор: Анатолій Хлівний
Особлива подяка: Андрій Журба



CGE
Czech Games Edition