PiCTiNA

6-99 ÉV



HU **Tartalom**

PICTINA



x 4



x 4 x 1



x 6



x 25



x 1

A játék célja: Dobj a kockákkal, fedezd fel a témát, majd készíts egy rajzot, amelyen felhasználod az összes kidobott formát. Képzeleted segítségével találd meg a téma legjobb értelmezését.

Előkészületek:
Minden játékos kap egy táblát és egy filcet.

A témakártyákat megkeverjük, és lefordítva az asztal közepére tesszük a homokóra mellé.

A kockákat is tegyük mindenki számára elérhető helyre.

Megjegyzés: a kockák száma a játékosok életkorához és számához igazítható. A játék könnyebb megértése érdekében azt javasoljuk, hogy 3 kockával kezdjetek, majd a játék előrehaladtával fokozatosan adjatok hozzá továbbiakat.



A JÁTÉK MENETE:

EGYÜTTMŰKÖDŐ VÁLTOZAT

(1–4 játékos)

Minden játékos egyszerre rajzol, mindegyik a saját táblájára, a megosztás és a kreativitás szellemében.

Kiválasztunk egy vezető játékost: ő húz egy témakártyát, hangosan kimondja a témát, dob a kockákkal, és megfordítja a homokórát, ezzel elindítva a kört.

A kártyát ezután az asztal közepére tesszük.

Rajzolási szakasz

A vezető játékos megfordítja a homokórát, és elkezdődik a kör.

Minden játékos egyszerre rajzol egy, a témához kapcsolódó jelenetet, amelybe beépíti a kockákon látható összes szimbólumot.

A formákat szabadon lehet értelmezni: egy kör lehet kerék, egy spirál lehet a szél, egy vonal lehet út... Felismerhetőnek kell maradniuk, de át lehet alakítani vagy kreatívan be lehet építeni őket.

A játékosok további elemeket, vonalakat vagy részleteket is hozzáadhatnak, hogy értelmet adjanak a jelenetüknek, és díszítsék azt.

Letelt az idő

Ha lepergett a homokóra, minden játékos megmutatja a rajzát. Közösen ellenőrzik, hogy minden szimbólumot felhasználtak-e, és hogy a téma teljesült-e. Ezután ötleteket cserélhetnek, megjegyzéseket fűzhetnek hozzá, vagy vidám, barátságos hangulatban saját magukat is értékelhetik.



Példák a megbeszélés szempontjaira
– Eredeti vagy ötletes a rajz?
– Mi inspirálta ezt a jelenetet vagy ötletet?

Ha mindenki befejezte a megbeszélést, letörlik a táblákat. A vezető játékostól balra ülő játékos lesz az új vezető, és így tovább minden új körben.

VERSENY VÁLTOZAT: „SZAVAZZUNK!”

(3 vagy 4 játékos)

A játékosok önállóan rajzolnak, és igyekeznek a lehető legjobb képet létrehozni a szimbólumok és a téma alapján. Ha lepergett a homokóra, abbahagyják a rajzolást, és megmutatják „műalkotásaikat”.

A játékosok összehasonlítják rajzaikat, és ellenőrzik:
→ felhasználták-e a kockákon látható összes szimbólumot,
→ egyértelműen teljesült-e a téma.

Ha csak egy játékosnak sikerült az időkorlát lejárta előtt az összes szimbólumot beépítenie, miközben a témánál maradt, ő nyeri a témakártyát.

Ha több játékosnak is sikerült beépítenie a kockák összes szimbólumát, és a témánál maradni, szavazás dönt köztük: a játékosok elszámolnak „1, 2, 3”-ig, majd egyszerre mutatnak a kedvenc rajzukra (a sajátjukra is szavazhatnak). A legtöbb szavazatot kapó játékos nyeri a témakártyát.

Ha a játékosok bizonytalankodnak, vagy döntetlen van, senki sem nyeri a kártyát, és új kör kezdődik.

Az első játékos, akinek öt témakártyája van, megnyeri a játékot.

DJ00842

3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com