# PiCTiNA

6-99 LAT



# PICTINA

## ZAWARTOŚĆ:



x 4




x 4

x 1



x 6



x 25



x 1

**Cel gry:** Rzuć kostką, odkryj temat przewodni, a następnie stwórz obrazek, uwzględniając wszystkie wylosowane kształty. Użyj wyobraźni, aby uzyskać jak najlepszą interpretację tematu.

**Przygotowanie do gry:**
Każdy z graczy bierze tablicę i marker.

Karty z tematami należy potasować i umieścić na środku stołu, zakryte obok klepsydry.



*Uwaga: liczba kostek może być przystosowana do wieku i liczby graczy. Dla ułatwienia polecamy zacząć od 3 kostek, a następnie stopniowo dodawać inne wraz z postępem gry.*

**JAK GRAĆ:**

## WERSJA KOOPERACYJNA
(1-4 GRACZY)

Wszyscy gracze grają jednocześnie, każdy na swojej tablicy, w duchu dzielenia się i kreatywności.
Należy wybrać lidera gry: bierze on kartę z tematem, który ogłasza wszystkim. Następnie rzuca kostkami i odwraca klepsydrę, aby zacząć rundę.

Kartę należy umieścić na środku stołu.

**Etap rysowania:**

Lider gry odwraca klepsydrę i zaczyna rundę. W tym samym czasie wszyscy gracze rysują scenę odnoszącą się do tematu, włączając w rysunek wszystkie wylosowane symbole na kostkach.
Kształty można interpretować dowolnie: kółko może stać się kołem pojazdu, spirala wiatrem, a linia ścieżką... Muszą pozostać rozpoznawalne, ale mogą być przekształcone lub twórczo włączone do całości.

Gracze mogą również dodawać inne elementy, linie lub szczegóły, aby nadać swojej scenie znaczenie i ją wzbogacić.

**Koniec gry**

Kiedy klepsydra odmierzy koniec rundy, każdy z graczy pokazuje swój rysunek. Wspólnie sprawdzają czy wszystkie symbole zostały użyte, a obrazek pasuje do wylosowanego tematu. Mogą wymienić się pomysłami, komentować lub oceniać się nawzajem w przyjaznej atmosferze.



**Przykłady kryteriów dyskusji:**

- Czy rysunek jest oryginalny czy nowatorski?
- Co było inspiracją dla tej sceny lub tego pomysłu?

Po skończonej dyskusji gracze zmazują swoje tablice. Gracz, który znajduje się na lewo od obecnego lidera przejmuje jego rolę, itd. na początku każdej rundy.

## WERSJA RYWALIZACYJNA (GŁOSUJMY!)
(3-4 GRACZY)

Każdy gracz rysuje obrazek na swojej tablicy i stara się stworzyć najlepszy obrazek według symboli na kostkach i karcie z tematem przewodnim. Gdy klepsydra wskaże koniec czasu, gracze przestają rysować i i pokazują swoje dzieła. Gracze porównują swoje rysunki i sprawdzają:
- czy wszystkie symbole na kostkach zostały użyte,
- czy temat został jasno przedstawiony

Jeśli tylko jeden gracz zdoła uwzględnić wszystkie symbole przed upływem czasu, jednocześnie trzymając się tematu, wygrywa kartę.

Jeśli kilku graczom uda się wykonać zadanie w całość, należy przeprowadzić głosowanie: gracze odliczają 1, 2, 3 i wskazują obrazek, który podoba im się najbardziej (mogą głosować również na swoje dzieło). Gracz z największą ilością głosów wygrywa kartę tematyczną.

Kiedy gracze się wahają lub wystąpił remis, nikt nie wygrywa, a gracze zaczynają nową rundę.

Pierwszy z graczy, który zdobędzie pięć kart tematycznych wygrywa grę.

DJ00842

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