

PICTO BRIC

Kirszbaum Greg & Alex Sander – Muriel Kerba



7 ^{ans years}
^{años Jahre}
-99



PL

Zasady gry

PICTO BRIC



Wiek: 7-99 lat



Liczba graczy: 3-6



Zawartość: 20 kart wyzwań (120 zadań), 1 kostka, 26 prostokątnych płytek "cegielek", 4 okrągłe płytki "cegiełki", 20 żetonów "zwycięstwo", 1 klepsydra o czasie 45 sekund.



Cel gry: Posiadać największą ilość punktów na koniec gry.



Przygotowanie do gry:

Potasuj karty wyzwań i połóż je na kupce zakryte na środku stołu. Połóż prostokątne i okrągłe płytki "cegiełki", klepsydrę i żetony "zwycięstwa" obok. Dla rozgrywki w której bierze udział 3 lub 6 graczy: usuń 2 karty wyzwań z kupki tak, aby każdy z graczy posiadał tę samą liczbę ruchów w trakcie gry.



Jak grać:

Zaczyna najstarszy z graczy, następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gracz losuje kartę wyzwań i rzuca kostką, która wyznacza obiekt z karty, którego nazwę będą musieli odgadnąć pozostali gracze. Na przykład: jeśli na kostce zostanie wylosowany czerwony kolor, gracze będą mieli za zadanie odgadnąć obiekt z karty wyzwania, który jest czerwony.

Następnie gracz kładzie kartę zakrytą przed sobą. **Upewnij się, że inni gracze nie widzieli karty.**

Należy odwrócić klepsydrę, która odmierza 45 sekund. W tym czasie gracze muszą odgadnąć obiekt.

Gracz prezentujący obiekt, używa do tego celu płytek, które układa tak, aby przypominały opisywaną rzecz.

Pozostali gracze starają się jak najszybciej odgadnąć o jaki obiekt chodzi i mogą w tym celu zgadywać dowolną ilość razy. Gracz prezentujący może układać płytki, aż do momentu podania właściwej odpowiedzi. Nie może rozmawiać podczas "rysowania" ani dawać odpowiedzi innym graczom.

Kiedy dany gracz odgadnie, o jaki przedmiot chodzi, gracz prezentujący odkrywa kartę wyzwania i sprawdza, czy odpowiedź jest prawidłowa. Gracz który poprawnie odgadł hasło, zdobywa żeton "zwycięstwa", a gracz prezentujący zdobywa kartę wyzwania.

Jeśli żaden z graczy nie zdoła odgadnąć hasła, zanim upłynie wskazany czas, nikt nie wygrywa żetonu "zwycięstwa". Kartę wyzwania należy odrzucić.

Uwaga:

- Jeśli gracze nie zgadzają się ze sobą (w przypadku kilku poprawnych odpowiedzi udzielonych w tym samym czasie), gracz prezentujący decyduje, która odpowiedź była pierwsza.
- Gracz prezentujący nie może rozmawiać lub pokazywać, kiedy inni gracze próbują odgadnąć.
- Gracz prezentujący może użyć dowolnej liczby płytek "cegiełek" i układać je w dowolny sposób.

Następnie czas na kolejną rundę. Płytki "cegiełki" zostają odłożone z powrotem na środek, a klepsydra zresetowana.

Kolejny gracz losuje nową kartę wyzwania i w swojej kolejce próbuje przedstawić obiekt tak, aby inni gracze odgadli co to.

Koniec gry:

Gra kończy się, kiedy zabraknie kart wyzwań.

Gracze podliczają punkty: 1 punkt za każdy zdobyty żeton "zwycięstwa" oraz 1 punkt za każdą zdobytą kartę wyzwań.

Wygrywa gracz, który zgromadzi najwięcej punktów!

Jeśli dwóch graczy posiada tę samą liczbę punktów, wygrywa gracz, który zdobył najwięcej kart wyzwań.

Autorzy gry: Grégory Kirschbaum i Alex Sanders

DJ00801



3, rue des Grands Augustins
75006 Paris - France
www.djeco.com
Made in China
Designed in France

Uwaga! Małe elementy!



Adresses sur quefairedemesdechets.fr