

ПРАВИЛА



Сценарій #1 гра «У ВІДКРИТУ»

ТИ вже майже в грі!

Знайте! Це - Пікторики

До кожного Пікторика – кубик відповідного кольору
Перед початком гри кожен гравець обирає собі свою пару
«Пікторик+ кубик», якими він хоче грати.



Що і де на ігровому полі?



Сектори, куди викладають картки

	7	8	9	10	11	12	13	
6	29	30	31	32	33	14		
5	28	43	44	45	34	15		
4	27	42	PICTORIC B*O*X	46	35	16		
3	26	41	48	47	36	17		
2	25	40	39	38	37	18		
1	24	23	22	21	20	19		

Ігрові клітинки якими рухаються Пікторики

Це – номер сектору

Це – помаранчеві фанти



Помаранчеві фанти

Що очікувати?

Гра може бути більш фановою та непередбачуваною, якщо додати момент несподіванки та фарту
Саме такою несподіванкою є помаранчеві фанти.
Ще перед початком гри між собою можна домовитися грати з використанням магії фантів, чи ні.
Якщо ви обрали гру з помаранчевими фантами, то перед початком кожного ходу, гравець, що стає
Ведучим, викидає свій кубик. Якщо на кубуку випадає, наприклад, «6», то виконується дія фанту,
що знаходиться на ігровому полі поряд з сектором під номером «6». Якщо на кубуку випадає «3»,
то виконується фант, який знаходиться поряд з сектором під номером «3». І так далі.

Значення помаранчевих фантів



Пощастило

Ще до того, як загадувати асоціацію,
Ведучий додатково робить хід своїм
Пікториком вперед. Кількість кроків
визначається за допомогою кубика.



Трішки не пощастило

Ведучий, повертає свого Пікторика назад ще до
того, як загадати асоціацію. Кількість кроків
визначається за допомогою кубика. Якщо це
перший хід у грі – просто залишається на місці.



Упс!.. Картки Ведучого у біді

Ведучий викидає свій кубик і дізнається кількість
карток, що підлягають заміні серед його карток.
Ця кількість наосліп вилучається у Ведучого
будь-яким іншим гравцем і замінюється новими
картками з колоди.



Повна тиша..

Ведучий виказує іншим гравцям свою
асоціацію без допомоги слів та звуків
(жести, міміка тощо)



Дуже пощастило, якщо..

Бали, отримані Ведучим після
голосування помножуються на
два. Якщо отримано «0» балів –
залишається на місці.



Асоціація «в темі»

Гравець, що йде у грі наступним за
Ведучим, за годинниковою стрілкою,
називає Ведучому тему, в рамках
якої ним має бути загадана асоціація
до картки.

Ведучий.

Кожен хід гри один з гравців по черзі стає Ведучим. Визначення Ведучого в першій хід: усі гравці кидають свої кубики на стіл. У кого випадає найбільша кількість балів – той стає першим Ведучим. Якщо одразу у декількох гравців випадає однакова кількість балів – вони продовжують викидати кубики до тих пір між собою, поки не визначиться перший Ведучий.



Як грати



Перемішуються всі картки. Кожен гравець отримує по 6 карток.

Гра починається з позиції «1» на полі.

Ведучий викладає в сектори 1-6, які позначені на ігровому полі, свої 6 карток ілюстраціями вгору («світить» всі картки) і загадує асоціацію тільки до однієї.

Загадавши асоціацію, Ведучий ставить свій кубик тією гранню вгору, яка відповідає номеру сектору, де знаходиться задумана ним картка і поки не покаже іншим гравцям вірну відповідь (це робиться до голосування, щоб уникнути хитрості з боку Ведучого з підміною правильної відповіді вже після загального голосування).

Мета Ведучого, щоб загадану ним картку хтось вгадав, але як можна менша кількість інших гравців.



Голосування

Всі голосують кубиками, виставляючи вгору грань свого кубика з номером сектору, під яким, на їхню думку, знаходиться картка, яку загадав Ведучий.

Після того як всі гравці проголосували - Ведучий показує свій кубик з гранню з правильною відповіддю.

Підрахунок балів

- Якщо ніхто не відгадав картку Ведучого - всі отримують по «0» балів.
- Якщо всі відгадали - всі отримують по «2» бали, Ведучий – «0» балів.
- При всіх інших результатах після голосування:

Ведучий отримує кількість балів, яка відповідає формулі: $6-X$ (де X - кількість гравців, які відгадали картку Ведучого).

Гравець, який відгадав картку Ведучого отримує «3» бали.

Гравець, який не відгадав картку Ведучого – отримує «0» балів.

Гравці рухають своїх Пікториків по полю на ту кількість клітинок, скільки заробили балів за ігровий раунд.



Перехід ходу

Одна картка, яка загадувалась Ведучим - скидається у відбій, інші залишаються у нього на руках і він добирає з колоди собі одну картку. І тепер їх знову на руках 6 шт.

Гра йде за годинниковою стрілкою. Наступний Ведучий повторює все те саме.

Коли закінчуються картки у колоді, то беруться картки із відбою, добре перемішуються і знову вступають в гру.

Кінець гри

Переможцем стає той гравець, чий Пікторик першим дістався сектору «PICTORICBOX» у центрі.



ПРАВИЛА



Сценарій #2 гра «В ЗАКРИТУ»

ТИ вже майже в грі!

Знайомтесь! Це - Пікторики

До кожного Пікторика – кубик відповідного кольору
Перед початком гри кожен гравець обирає собі свою пару
«Пікторик+ кубик», якими він хоче грати.



Що і де на ігровому полі?



Сектори, куди викладають картки

7	8	9	10	11	12	13
6	29	30	31	32	33	14
5	28	43	44	45	34	15
4	27	42	PICTORIC B*O*X	46	35	16
3	26	41	48	47	36	17
2	25	40	39	38	37	18
1	24	23	22	21	20	19

Ігрові клітинки якими рухаються Пікторики

Це – номер сектору

Це – помаранчеві фанти



Помаранчеві фанти

Що очікувати?

Гра може бути більш фановою та непередбачуваною, якщо додати момент несподіванки та фарту
Саме такою несподіванкою є помаранчеві фанти.
Ще перед початком гри між собою можна домовитися грати з використанням магії фантів, чи ні.
Якщо ви обрали гру з помаранчевими фантами, то перед початком кожного ходу, гравець, що стає
Ведучим, викидає свій кубик. Якщо на кубуку випадає, наприклад, «6», то виконується дія фанту,
що знаходиться на ігровому полі поряд з сектором під номером «6». Якщо на кубуку випадає «3»,
то виконується фант, який знаходиться поряд з сектором під номером «3». І так далі.

Значення помаранчевих фантів



Пощастило

Ще до того, як загадувати асоціацію,
Ведучий додатково робить хід своїм
Пікториком вперед. Кількість кроків
визначається за допомогою кубика.



Трішки не пощастило

Ведучий, повертає свого Пікторика назад ще до
того, як загадати асоціацію. Кількість кроків
визначається за допомогою кубика. Якщо це
перший хід у грі – просто залишається на місці.



Упс!.. Картки Ведучого у біді

Якщо у Ведучого на руках на момент випадіння цього
фанту максимум карток банку (8), то Ведучий викидає
свій кубик і дізнається кількість карток, яка підлягає
вилученню із його банку, тим самим зменшує вибір
асоціацій на наступний хід.
Якщо на руках Ведучого менше 8 карток,
то вилученню підлягають будь-які 2 картки.



Повна тиша..

Ведучий виказує іншим гравцям свою
асоціацію без допомоги слів та звуків
(жести, міміка тощо)



Дуже пощастило, якщо..

Бали, отримані Ведучим після
голосування помножуються на
два. Якщо отримано «0» балів –
залишається на місці.



Асоціація «в темі»

Гравець, що йде у грі наступним за
Ведучим, за годинниковою стрілкою,
називає Ведучому тему, в рамках
якої ним має бути загадана асоціація
до карток.

Ведучий.

Кожен хід гри один з гравців по черзі стає Ведучим. Визначення Ведучого в перший хід: усі гравці кидають свої кубики на стіл. У кого випадає найбільша кількість балів – той стає першим Ведучим. Якщо одразу у декількох гравців випадає однакова кількість балів – вони продовжують викидати кубики до тих пір між собою, поки не визначиться перший Ведучий.



Як грати



Перемішуються всі картки. Кожен гравець отримує по 2 картки – мінімальний «банк» карток у кожного гравця протягом усієї гри.

Гра починається з позиції «1» на полі.

Ведучий бере картку з колоди і загадує асоціацію до неї і викладає цю картку на стіл "сорочкою" догори (важливо не показувати всім картку яку загадав).

Всі інші гравці обирають між своїх двох карток найбільш підходящу під загадану Ведучим асоціацію і викладають до картки Ведучого «сорочкою» догори (важливо нікому не показувати свою картку).

Потім ці картки перемішуються і викладаються по секторах, що позначені на ігровому полі, зображеннями догори.



Голосування

Всі голосують кубиками, виставляючи вгору грань свого кубика з номером сектора, під яким, на їхню думку, знаходиться картка, яку загадав Ведучий.

Підрахунок балів

- Якщо ніхто не відгадав картку Ведучого - всі отримують по «0» балів.
- Якщо всі відгадали - всі отримують по «2» бали, Ведучий – «0» балів.
- При всіх інших варіантах розподілу голосів після голосування:



Ведучий отримує кількість балів, яка відповідає формулі: $6-X$ (де X - кількість гравців, які відгадали картку Ведучого).

Гравець, який вгадав картку Ведучого отримує «3» бали.

Гравець, який не вгадав картку Ведучого – нічого не отримує.

Також, кожен гравець, котрий не був Ведучим в ігровому раунді, але за його картку проголосували інші гравці, отримує «1» бал за кожний голос на користь своєї картки.

Гравці рухають своїх Пікториків по полю на ту кількість клітинок, скільки заробили балів за ігровий раунд.



Важливо! Не можна навмисно голосувати за свою власну картку.

Перехід ходу та видача карток

Після закінчення ходу всі картки, що брали участь в раунді, скидаються.

Всі гравці, окрім Ведучого, отримують по одній новій картці із колоди.

Гравці, які відгадали в ігровому раунді картку Ведучого, отримують по одній додатковій картці, таким чином збільшуючи вибір асоціацій для наступного ходу. Максимальна кількість карток на руках в банку одного гравця – 8.

У випадку, коли картку Ведучого ніхто не вгадав (або всі відгадали), Ведучий скидає одну картку із свого банку до колоди.

Кінець гри

Переможцем стає той гравець, чий Пікторик першим дістався сектору «PICTORICBOX» у центрі.

