

Pictomania

KRESLICÍ HRA, VE KTERÉ NEMUSÍTE UMĚT KRESLIT!
PRO 3 - 6 HRÁČŮ OD 9 LET

HERNÍ MATERIÁL



6 kreslicích tabulek



30 hodnoticích žetonů (5 žetonů v každé z 6 barev)



5 černých bonusových žetonů



6 smývatelných fixů



6 hadříků



2 stojánky na karty (každý se třemi symboly)

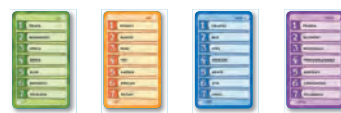
Před první hrou si oba stojánky složte podle náčrtu.



42 tipovacích karet (7 karet v každé z 6 barev)



6 černých karet se symboly 7 černých karet s čísly od 1 do 7



99 oboustranných karet se slovy ve 4 barvách

PRINCIP HRY

Hra sestává z pěti kol. Každé kolo má následující části:

PŘÍPRAVA: Hráči se před začátkem kola domluví, s jakou barvou karet budou hrát. Karty příslušné barvy poté dobře zamíchají a 6 karet umístí do obou stojánků na kraji stolu. Na každé kartě je 7 slov a každému hráči je tajně určeno jedno ze slov na jedné z karet.

KRESLENÍ A HÁDÁNÍ: Všichni hráči začnou zároveň kreslit přidělené slovo. Současně s kreslením se snaží uhodnout, která slova kreslí ostatní hráči a pokládají před ně karty se svými tipy.

VYHODNOCENÍ: Karty před jednotlivými hráči se vyhodnotí a hráči dostanou body za to, jak dobře a rychle kreslili a hádali.

Body z jednotlivých kol se sčítají. Kdo má po pátém kole nejvíce bodů, vyhrává hru.

PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč si na začátku hry zvolí svoji barvu a vezme si následující materiál:

- kreslicí tabulku ve své barvě
- fix a hadřík
- 7 karet s čísly 1 až 7 ve své barvě
- žetony své barvy podle počtu hráčů ve hře:



Při méně než šesti hráčích vraťte zbylé tabulky, fixy, hadříky a karty nehrajících hráčů do krabice, stejně jako nepoužité žetony v barvách hráčů.

Oba stojánky na karty umístěte na kraj stolu tak, aby na ně všichni hráči dobře viděli. Doprostřed stolu položte podle počtu hráčů černé žetony s hvězdičkami:



Zbylé černé žetony vraťte do krabice.

Černé karty s čísly a symboly nechte ležet poblíž.

www.pictomania.cz

KOLO HRY

1. PŘÍPRAVA



Černé karty se symboly a čísly každé zvlášť zamíchejte a hráčům skrytě rozdejte jednu kartu s číslem a jednu kartu se symbolem. Hráči se zatím na karty, které dostali, nesmí dívat! Zbylé karty s čísly a symboly dejte stranou, aniž by se na ně kdokoliv díval.

Před každým kolem hry se domluvte, s jakou obtížností karet budete hrát. Pro první hru vám doporučujeme začít s nejllehčími zelenými kartami.

	ZELENÁ	JEDNODUCHÁ
	ORANŽOVÁ	STŘEDNĚ OBTÍŽNÁ
	MODRÁ	OBTÍŽNÁ
	FIALOVÁ	PRO NÁROČNĚ HRÁČE

Vezměte balíček karet se slovy v barvě, kterou jste si pro toto kolo zvolili a dobře ho zamíchejte. Šest karet z balíčku umístěte do stojánků, ke každému symbolu jednu.

Poznámka: Karty se slovy jsou pro větší variabilitu oboustranné. Při rozdávání můžete kartu otočit k hráčům libovolnou stranou, druhou stranu v daném kole hry nevyužijete. Na každé kartě je uvedeno sedm slov (nebo slovních spojení) označených čísly 1 až 7.

2. KRESLENÍ A HÁDÁNÍ

Jakmile jsou karty rozdány, dá rozdávající hráč povel k zahájení hry. **Poznámka:** Před začátkem hry můžete nechat pár vteřin, aby se hráči alespoň zběžně podívali, jaké karty jsou ve stojánku.

KRESLENÍ

Všichni hráči se současně podívají na černé karty, které dostali. Tyto karty jim jednoznačně určí slovo, které mají kreslit. **Příklad:** Hráč, který dostal karty a 5, bude kreslit páté slovo z karty, která je umístěna ve stojánku u symbolu .

Tip: Slova v rámci jedné karty jsou si poměrně podobná, patří do společné tématické skupiny. Hráč by si měl, dříve než začne kreslit, pročíst všechna slova ze své karty, aby věděl, od jakých slov musí svůj obrázek jasně odlišit.

Poté, co si hráči přidělené slovo dobře zapamatují, položí obě černé karty rubem nahoru před svoji kreslicí tabulku. Černé karty poslouží jako základ balíčku, na který budou spoluhráči během hry umísťovat tipovací karty.

V tomto okamžiku mohou hráči začít kreslit určené slovo na tabulku. Při hře se smí pouze kreslit, není povoleno mluvit ani psát, tzn. používat písmena nebo čísla.

Poznámka: Podrobnější pravidla a tipy, co je a není povoleno, najdete v rámečku na poslední straně pravidel.

Pozor: Hráč musí vždy kreslit slovo, které si vylosoval. **Příklad:** Určí-li hráči karty slovo 5, nemůže se záměrně rozhodnout kreslit raději například slovo 5. Pokud hráč omylem začne kreslit jiné slovo, ve fázi hodnocení se jeho slovo nebude počítat.

HÁDÁNÍ

Současně s kreslením se mohou hráči již od začátku kola dívat také na to, co kreslí ostatní. Pokud si hráč myslí, že uhodl slovo, které kreslí některý ze spoluhráčů, vybere ze své sady karet číslo odpovídající pozici spoluhráčova slova na kartě. Kartu s číslem se poté snaží co nejrychleji položit rubem nahoru na hromádku u kreslicí tabulky spoluhráče. **Příklad:** Pokud si hráč myslí, že spoluhráč kreslí slovo 2 (cyklista), položí lícem dolů před hráče svou kartu s číslem 2. Hráč, který hádá jako první, pokládá svoji kartu přímo na dvojici černých karet ležících před hádaným obrázkem, další pak na kartu prvního hádajícího atd.

Pozor: Hráč může dát každému spoluhráči vždy pouze jednu kartu. Jednou položenou kartu není možné vzít zpět.

Pokud hráč zjistí, že se ukvapil (např. proto, že spoluhráč mezitím svůj obrázek doplnil o další prvky), nejenže nemůže svůj omyl již napravit a položit před stejného spoluhráče kartu s dalším číslem, ale navíc mu špatně umístěná karta může chybět při hodnocení obrázků dalších hráčů.

Příklad: Hráč si může uvědomit, že daný spoluhráč ve skutečnosti nekreslil cyklistu (číslo 2), ale motocyklistu, který je na stejné kartě pod číslem 3. Trojku však nesmí před hráče položit, protože mu jednu kartu s číslem již dal. Navíc přišel i o svoji 2, která mu může chybět, pokud některý hráč kreslí obrázek uvedený na kartě pod číslem 2.

Tip: Hráči mohou hádat a dávat tipy i v době, kdy ještě neukončili kreslení. Pokud máte pocit, že váš obrázek je těžký a časově náročný, může se vyplatit kreslení přerušit, zkusit uhádnout některý z obrázků spoluhráčů, a poté se ke kreslení vrátit.

UKONČENÍ KRESLENÍ A HÁDÁNÍ

Pokud hráč považuje svůj obrázek za dokončený, tzn. již k němu nechce nic přidávat ani ho nijak měnit, a rozdal svoje tipy, může si vzít ze středu stolu černý žetonek s nejvyšším počtem hvězdiček, který tam zbývá. Tím pro něj kolo hry končí a nemůže již dále kreslit ani hádat. Ostatní hráči dále pokračují ve hře. **Poznámka:** Hráč se může rozhodnout ukončit hádání předčasně, i když nerozdal tipy všem hráčům.

Příklad: V pěti hráčích si 2 nejrychlejší hráči vezmou žeton se 3 hvězdičkami, další hráč se 2 hvězdičkami atd.

KONEC KOLA

Kolo hry končí, jakmile některý z hráčů sebere ze stolu poslední černý žeton a řekne „stop“.

Poznámka: Žetonů je o jeden méně, než hráčů. Odebráním posledního žetonu končí kolo i pro posledního zbývajícího hráče.

Kolo hry může skončit rovněž po domluvě hráčů, pokud žádný z nich nechce dále kreslit ani hádat. Přitom zbudou na stole černé žetony, které si hráči nechtěli vzít, například v obavě, že by si jeho bodovou hodnotu nakonec odečetli (viz dále „Počítání bodů“).

3. VYHODNOCENÍ

Hráči jeden po druhém vyhodnocují hromádky karet, které leží před nimi na stole. Přitom přidělují hráčům, kteří jejich slovo uhodli, žetony s hvězdičkami ve své barvě.

Doporučení: Pro přehlednost doporučujeme hráčům umístit své barevné žetony před začátkem každého kola nalevo od kreslicí tabulky (zbylé žetony zde budou po vyhodnocení představovat záporné body). Černý žeton ukončení kola a barevné žetony získané od spoluhráčů si hráči ve fázi hodnocení mohou umístit naopak napravo od tabulky, kde se budou počítat jako kladné body (viz obrázek).

Hráč, který je na řadě, vezme svoji hromádku karet a otočí ji lícem k sobě a poté začne karty odshora postupně vykládat. Jako první vyloží na stůl černé karty s číslem a symbolem, a nahlas řekne spoluhráčům, které slovo kreslí. Poté postupně vyhodnotí barevné karty ostatních hráčů v pořadí, v jakém je dostal:

- Pokud číslo na barevné kartě odpovídá číslu na hráčově černé kartě, je tip správný. Hráč vrátí kartu s číslem spoluhráči, kterému patří, a spolu s ní mu dá svůj barevný žeton s největším počtem hvězdiček.
- Pokud číslo na barevné kartě neodpovídá číslu obrázku na kartě, tip nebyl správný a hráč položí kartu spoluhráče doprostřed stolu.

Tímto způsobem hráč postupně vyhodnotí všechny tipy spoluhráčů a rozdělí žetony za správné tipy. **Poznámka:** Žeton s nejvyšší hodnotou získává spoluhráč, který uhodl jako první správně hráčovo slovo. Druhý nejlepší žeton získá hráč, který uhodl jako druhý atd. Hráči zbyde v ruce tolik žetonů, kolik hráčů jeho obrázek uhodlo špatně nebo vůbec neuhodlo.

ČERNÁ OVCE

Nakonec se vyhodnotí hromádka špatných tipů uprostřed stolu. Hráč, který má na hromádce nejvíce karet, se stává „černou ovci“ kola. Pokud má černý žeton za ukončení kola, přesune si ho z pravé strany tabulky doleva (při hodnocení za něj tak získá namísto kladných bodů záporné). Má-li na hromádce nejvíce karet více hráčů, nestává se černou ovci žádný z nich. Nakonec si všichni hráči vezmou své karty zpět do ruky, aby měli pro další kolo k dispozici opět kompletní sadu 7 tipovacích karet.

ŠPATNÝ OBRÁZEK

Pokud hráč není černou ovci, ale jeho obrázek nikdo neuhodl, vrátí svůj černý žeton doprostřed stolu (body za něj tak v tomto kole nezíská).

POČÍTÁNÍ BODŮ

Po vyhodnocení všech hráčů a „černé ovce“ by měl mít každý hráč vpravo od kreslicí tabulky barevné žetony od hráčů, jejichž slovo uhodl a případně jeden černý žeton. Pokud některý z hráčů jejich slovo neuhodl, mají hráči navíc svoje zbylé žetony vlevo od tabulky. Vaše body za kolo spočítáte následujícím způsobem:

Kladné body:

- Sečtete hvězdičky na všech žetonech vpravo od tabulky (barevné žetony od spoluhráčů a případně jeden černý žeton – pokud nejste „černou ovci“ a váš obrázek uhodl alespoň jeden hráč).

Záporné body:

- Sečtete hvězdičky na všech žetonech nalevo od tabulky (zbylé žetony vlastní barvy a případně jeden černý žeton – pokud jste „černou ovci“, kola).

Bodyové hodnocení za kolo získáte odečtením záporných bodů od získaných kladných bodů (viz obrázek). Výsledek hodnocení (může být i záporný) napíšete do prvního volného políčka na okraji kreslicí tabulky. Body získané v dalších kolech budete postupně vepisovat do dalších políček. Po ukončení posledního kola se získané výsledky sečtou.

Tip: Při hře je důležitá jak rychlost a srozumitelnost kreslení (zbavuje záporných bodů za vlastní žetony i za „černé ovce“), tak schopnost rychle a správně hádat (pomáhá k získání kladných bodů od ostatních hráčů a za bonusové žetony). Všimněte si, že čím rychleji jste rozdali své špatné tipy, tím cennější černý žeton jste si vzali a tudíž si jako „černá ovce“ odečítáte vyšší hodnotu. Někdy je lepší se zamyslet, než náhodně tipovat.

KRESLENÍ NESPRÁVNĚHO SLOVA

Pokud se během hry nebo vyhodnocení zjistí, že hráč kreslil jiné slovo, než které dostal zadáno, tipy na jeho obrázek se nevyhodnocují (bez ohledu na to, zda jsou správné). Hráči dostanou své karty s tipem zpět bez žetonů s hvězdičkami. **Poznámka:** K podobné situaci dochází mnohdy neúmyslně, když hráč přehledně symbol nebo číslo, případně si špatně zapamatuje kartičky.

Pozor: Vyše uvedené řešení se týká pouze situace, kdy hráč evidentně kreslil nesprávné slovo. Při hře se může také stát, že hráč kreslí správné slovo a jiný hráč se trefí omylem.

Příklad: Hráč kreslí „autobus“ a spoluhráč tipuje, že se jedná o „krabičku sardinek“, která má shodou okolností stejné číslo. V takovém případě měli oba hráči štěstí, a tip se počítá jako správný.

4. KONEC KOLA

Po ukončení hodnocení hráči pomocí hadříků smažou své obrázky. Přitom dávají pozor, aby omylem nesmazali také své bodové hodnocení.

Poté hráči připraví hru na následující kolo:

1/ Všichni hráči si vezmou zpět do ruky svoje barevné žetony s hvězdičkami. Černé žetony vraťte zpět doprostřed stolu.

2/ Použité karty se slovy ze stojánků dejte stranou.

3/ Posbírejte od hráčů všechny černé karty a přidejte k nim karty, které jste na začátku kola odložili stranou. Zkontrolujte, že máte 6 karet se symboly a 7 karet s čísly.

KONEC HRY

Po pátém kole sečtou všichni hráči skóre v políčkách na svých kreslicích tabulkách. Výsledné číslo napíšou výrazně doprostřed tabulky a vystaví na odív ostatním. Hru vyhrává hráč, který získal nejvíce bodů. Při rovnosti se o vítězství dělí všichni hráči s největším počtem bodů.

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ



SPRÁVNÉ TIPY –
KARTY S ŽETONY
DOSTANOU
SPOLUHRÁČI



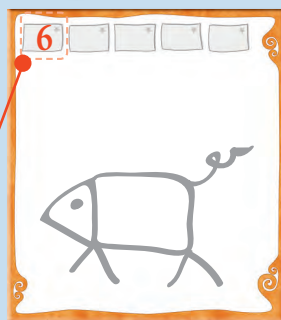
ČERNÉ KARTY URČUJÍ,
CO HRÁČ KRESLÍ

ŠPATNÝ TIP – KARTA SE UMÍSTÍ
DOPROSTŘED STOLU

ZBYLÉ ŽETONY
HRÁČE

SOUČET
ZÁPORNÝCH
BODŮ

1



ČERNÝ ŽETON
ZA RYCHLÉ UKONČENÍ KOLA

ŽETONY SPOLUHRÁČŮ
ZÍSKANÉ ZA UHODNUTÍ
JEJICH OBRÁZKŮ

SOUČET
KLADNÝCH BODŮ

7

ROZDÍL MEZI ZÁPORNÝMI A Kladnými body

PRAVIDLA A TIPY PRO KRESLENÍ

Následující pravidla podrobně popisují, co je a není povoleno, aby se omezily spory. Před první hrou se můžete domluvit, která pravidla budete dodržovat. Pokud hráč smluvená pravidla nedodrží, jeho slovo se počítá, jako kdyby ho nikdo neuhodl. Hráči přitom zůstanou všechny žetony v jeho barvě a nezískává body za černý žeton. Kladné body tak může získat pouze od spoluhráčů za své správné tipy. **Tip:** Před první hrou postačí, když hráčům řeknete, že nesmějí psát písmena ani číslice v žádném druhu zápisu. Ostatní pravidla jsou buď intuitivně zřejmá (že se nesmí mluvit) nebo představují speciální případy. Hodnocení je samozřejmě na vás, můžete být benevolentnější a menší neúmyslné prohřešky přehlížet – hra má být především o zábavě.

PŘI KRESLENÍ JE ZAKÁZÁNO

- **Komentovat nahlas své slovo** (např. „já zvířata kreslit neumím“) **nebo obrázek** (např. „tohle se mi nepovedlo, to má být jako kulaté“) nebo jakkoliv jinak napovídat hádajícím („no tak, tohle přece znáš, máte to doma...“).
- **Jakkoliv verbálně či neverbálně naznačovat, co kreslíte.**
Příklad: Vrčet, když kreslíte psa, broukat si písničku vztahující se k danému slovu, nebo cokoliv naznačovat pantomimicky.
- **Psát jakákoliv písmena nebo čísla, a to ani v jiných zápisech** (morseovka, řecká abeceda). Pokud chcete naznačit, že na obrázku je text, smíte použít pouze nečitelné klikiháky.
- **Kreslit písmennou podobu slova místo jeho významu.**
Příklad: Kreslit psa, protože vaše slovo „pestík“ začíná stejně nebo se snažit naznačit začínající písmeno, nebo naznačit šesti pomlčkami, že vaše slovo má šest písmen, nebo třeba dvěma čarami, že se jedná o dvouslovný pojem.
Váš obrázek by měl být jazykově nezávislý (tedy měli byste ho kreslit stejně, i kdyby byl zadán třeba v angličtině nebo svařilštině).
- **Jakkoliv se odkazovat na polohu slova na kartě nebo na stole.**
Příklad: Nakreslit kartičku se sedmi řádky a na ní vyznačit pátý řádek, pokud kreslíte páté slovo.
- **Jakkoliv se odkazovat na okolí.**
Příklad: Kreslit šipku směrem k jinému hráči, nebo nakreslit šipku a položit fix tak, aby na něj ukazovala... Váš obrázek by měl být srozumitelný i pokud by byl přemístěn na jiné místo.
- **Záměrně kreslit jiné slovo.** Zejména je zakázáno kreslit slovo na stejné pozici, ale na jiné kartičce.

PŘI KRESLENÍ JE POVOLENO

- **Mazat obrázek nebo jakoukoli jeho část, když chcete něco nakreslit znovu nebo jinak.**
Pozor: Mazání a překreslování obrázku je zakázáno využít za účelem „animace“, ostatní hráči by měli hádat slovo ze statického obrázku.
- **Kreslit kontext k danému slovu.**
Příklad: Kreslíte-li „fotbalový míč“, můžete nakreslit i hřiště, fotbalisty apod.
- **Použit šipku nebo označit kroužkem část obrázku, kterou chcete zvýraznit – zpravidla to, co je v daném obrázku hádaným slovem.**
Příklad: Ve výše uvedeném příkladu můžete šipkou označit „míč“.
- **Používat šipky k znázornění postupných dějů.**
Příklad: Kreslíte-li stárnutí, můžete nakreslit miminko, od něhož vede šipka ke starci. Nezapomeňte, že čísla povolena nejsou, číslovat jednotlivá stádia dějů tedy nemůžete.
- **Používat symbol přeškrtnutí.**
Příklad: Kreslíte-li „bezobratlé“, můžete nakreslit přeškrtnutou páteř. Obdobným způsobem se můžete vymezovat také vůči ostatním slovům na kartě. Můžete nakreslit a škrtnout „javorový list“, když kreslíte slovo „buk“.
- **Používat běžné symboly:** matematické (plus, rovnítko), grafické (kříž pro nemocnici, komiksovou bublinu pro znázornění, že někdo něco říká, apod.), interpunkční znaménka (otazník, vykřičník) nebo například značku libry nebo dolaru (přestože vycházejí z písmen).
Pozor: Značky a zkratky sestavené ze samotných písmen jsou zakázány.
- **Rozdělit slovo na části podle významu.**
Příklad: Tedy můžete kreslit psa a vodítko, když kreslíte „psovoda“. Zatímco slovo „psovod“ je významovou složeninou obsahující slovo pes, „pestík“, uvedený mezi zakázanými příklady, obsahuje pouze stejný shluk písmen.

DALŠÍ PRAVIDLA

VYŘAZENÍ KARTY

Nabídka slov ve hře je velmi rozmanitá a některá slova, především z obtížnějších kategorií, mohou hráčům dělat problémy. Vzhledem k tomu, že ve hře Pictomania jde především o zábavu, nikoli o procvičování znalostí, můžete použít následující pravidlo:

Po umístění karet do stojánek (dříve než se hráči podívají na karty s čísly a symboly) ponechte hráčům přibližně 5 – 10 sekund, aby si slova na kartách prohlédli. Pokud hráč považuje slova na některé z karet za neznámá nebo nerozumí jejich významu, může požádat o výměnu karty.

Poznámka: Pokud se pro svoji hru nerozhodnete jinak, každý hráč má právo vyřadit tímto způsobem pouze jednu kartu za celou hru. Přitom se může stát, že v jednom kole vyřadí kartu více hráčů.

Doporučení: Pravidlo by nemělo sloužit k odstraňování slov, která vám připadají příliš těžká na kreslení. Zatím nevíte, které slovo budete kreslit, a můžete se tak připravit o zábavu, až se nad kartou bude potit jiný hráč.

ODMÍTNUTÍ KRESLENÍ

Hráč se může rozhodnout, že obrázek kreslit nebude. Například proto, že neví, co dané slovo znamená (této situaci je možné zabránit pravidlem o vyřazení karty) nebo ho nenapadá, jak slovo nakreslit a nechce se mu do kreslení pouštět. V takovém případě nechá svou tabulku prázdnou, nebere si černý bonusový žeton a ostatní jeho slovo nehádají. Hráč si tak všechny své žetony na konci kola odečte. **Poznámka:** Hráč, který nekreslí, může ale stále hádat slova ostatních. Vzhledem k tomu, že se na hádání plně soustředí, může i tak dosáhnout kladného bodového hodnocení.

ZJEDNODUŠENÁ VARIANTA HRY

Při hře s dětmi můžete použít slova nižších obtížností. Dále můžete hru zjednodušit tak, aby hráči nemuseli číst tolik slov.

Vezměte libovolný stojánek a odložte černé karty se symboly.

Při přípravě kola dejte každému hráči pouze černou kartu s číslem.

Vyberte a do stojánek umístěte jednu kartu. Po zahájení hry se hráči podívají na svoji kartu s číslem, a začnou kreslit příslušné slovo z karty na stojánek. Všichni tak kreslí různá slova ze stejné karty. Ostatní pravidla zůstávají stejná.

© Czech Games Edition,
říjen 2011
www.CzechGames.com



Grafika a ilustrace: Andreas Resch, Martin Váša

Sazba: Filip Murmak

Poděkování: Petr Murmak, dilli, Paul Grogan,
Tomáš, Klub deskových her Paluba, Klub Bedna

Testeři: Vít Vodička, Petr Šabata, Zuzka Šabarová,
David Korejtko, Hanka Korejtková, Juraj Sulík,
Marián Gablovský, Falco, Ondra Mysliveček,
Glee, Radim Křivánek, Monika Křivánková,
Filip Murmak, František Horálek, Miloš Procházka

Dino Toys
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Česká republika
www.dinotoys.cz

