



PICTIONARY™

Il gioco

Parole disegnate per risposte azzardate!

CONTENUTO: 120 carte per adulti, 80 carte Junior, 2 porta carte, 4 carte categoria, 2 pennarelli cancellabili
2 lavagnette cancellabili, 1 piano di gioco, 2 Pedine, 1 clessidra, 1 dado

OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco consiste nel disegnare dalla partenza fino al traguardo. La prima squadra a raggiungere la Casella del Traguardo e ad indovinare il disegno finale sarà la vincitrice.

PREPARATIVI

Estraete le carte categoria dal Mazzo di Carte per Adulti e posizionatele in un porta carte. Posizionate il Mazzo di Carte Junior nell'altro porta carte. Posizionate i porta carte e la clessidra in un punto raggiungibile da tutti i giocatori.

Dividetevi in 2 squadre.

Ogni squadra dovrà avere una Lavagnetta e un Pennarello cancellabili, una carta categoria e una pedina colorata (da posizionare sulla Casella di Partenza). Useranno la Lavagnetta e il Pennarello per disegnare durante il gioco.

NOTA: USARE UN PANNO UMIDO PER PULIRE IL PIANO DI GIOCO.

Ogni squadra seleziona un Disegnatore - il giocatore che disegnerà la prima parola.

Tirate il dado per stabilire l'ordine del gioco. La squadra con il numero più alto, inizia la partita.

CATEGORIE

Ogni carta del Mazzo di Carte per Adulti ha cinque categorie corrispondenti alle caselle colorate del tabellone.

GIALLO - Oggetto (oggetti che possono essere toccati o visti)

BLU - Persona/Luogo/Animale (i nomi sono inclusi)

ARANCIONE - Azione (Cose che possono essere eseguite)

VERDE - DIFFICILE (Parole impegnative)

ROSSO - CULTURA POP (film, TV, Celebrità e altro)

Per il Mazzo di Carte Junior, la categoria è indicata in cima alla carta e tutti gli indizi della carta fanno riferimento alla categoria.

COME SI GIOCA

La casella di Partenza è una casella gialla (OGGETTO del Mazzo di Carte per Adulti; la barra gialla del Mazzo di Carte Junior), quindi la prima parola da giocare appartiene alla categoria gialla. Il dado NON deve essere tirato per iniziare.

Il Disegnatore della prima squadra prende una carta dalla cima del mazzo di carte appropriato (se in una squadra vi fosse un giocatore più giovane, si usa sempre il Mazzo di Carte Junior) e dovrà guardare di nascosto la parola da giocare. Se fosse una carta Junior, il Disegnatore leggerà a voce alta alla sua squadra la CATEGORIA in cima alla carta (NON l'indizio nella barra gialla - quella sarà la parola segreta che dovrà disegnare).

La clessidra viene capovolta e il Disegnatore avrà a disposizione un minuto per disegnare gli indizi per la sua squadra. Continuate a disegnare e a fare tentativi fino a quando la parola non verrà identificata o il tempo non sarà scaduto. Se la squadra indovinasse la parola, ritirerà il dado e avanzerà del numero di caselle corrispondente al risultato del dado e selezionerà un nuovo Disegnatore. La squadra dovrà pescare una nuova carta dal mazzo di carte appropriato e disegnare la parola corrispondente alla casella colorata su cui si trova. Si dovrà cambiare Disegnatore ogni volta che una squadra disegna una nuova parola.

Fintanto che una squadra mantiene il controllo del dado, potrà continuare a disegnare e a tirarlo.

Se una parola non venisse identificata entro il limite di tempo, il dado passerà all'altra squadra. La squadra che riceve il dado inizierà il proprio turno prendendo una nuova carta dalla cima del mazzo e NON tirando il dado. Capovolgete la clessidra per iniziare un nuovo turno.

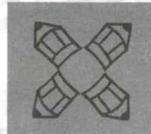
La parola che dovrà essere indovinata è quella corrispondente al colore della casella su cui si trova la pedina della squadra. L'UNICO momento in cui potrete tirare il dado per far avanzare un cubo sarà quando una parola viene indovinata entro il limite di un minuto o quando una squadra indovina per prima la parola nella fase TUTTI IN GIOCO (vedi la sezione TUTTI IN GIOCO).

Una squadra deve restare su una casella fino a quando non indovina la parola in gioco durante il suo turno.

Una casella può ospitare più di una pedina per volta.

TUTTI IN GIOCO

Se il numero ottenuto tirando il dado facesse fermare una squadra su una Casella Tutti in Gioco, ENTRAMBE le squadre cercheranno di indovinare CONTEMPORANEAMENTE l'indizio. Una volta pescata la carta dal mazzo corrispondente, la carta con la parola deve essere mostrata al Disegnatore di ogni squadra. Con il Mazzo di Carte per Adulti, i Disegnatori disegneranno l'indizio della CATEGORIA corrispondente al colore della Casella Tutti in Gioco. Con il Mazzo di Carte Junior, i Disegnatori annunceranno la categoria a voce alta e disegneranno l'indizio nella BARRA corrispondente al colore della Casella Tutti in Gioco. La clessidra viene capovolta e tutti i Disegnatori disegneranno la stessa parola contemporaneamente per le rispettive squadre.



NOTA: se durante Tutti in Gioco uno dei disegnatori fosse un giocatore junior, pescate un indizio dal Mazzo di Carte Junior ANCHE SE LA SQUADRA DEL GIOCATORE ADULTO SI TROVASSE SULLA CASELLA TUTTI IN GIOCO. Se tutti i disegnatori fossero adulti, dovrete usare una carta dal mazzo di Carte Adulti.

La squadra che indovina l'indizio per prima vincerà il round e potrà tirare immediatamente il dado e avanzare del numero di caselle indicato. Questa squadra continuerà il proprio turno con una nuova parola.

Se nessuna squadra scopre la parola nel limite di tempo concesso, il dado passa alla squadra che NON SI TROVA SULLA CASELLA TUTTI IN GIOCO. Questa squadra tuttavia NON tirerà il dado, ma inizierà il proprio turno prendendo una nuova carta e disegnando la parola corrispondente alla casella colorata su cui si trova. Se vi trovaste sulla casella Tutti in Gioco, entrambe le squadre dovranno disegnare la parola della carta come in un normale turno Tutti in Gioco.

RICORDATE: la squadra che identifica per prima una parola in TUTTI IN GIOCO riceverà immediatamente il dado da tirare, avanzerà del numero di caselle indicate e prenderà un'altra carta.

CASELLE JOLLY

Se una squadra si ferma su una Casella Jolly, il Disegnatore potrà guardare la carta e scegliere una qualsiasi categoria (o un indizio da giocare se sta utilizzando il Mazzo di Carte Junior). Se si utilizza il Mazzo di Carte per Adulti, il Disegnatore dovrà annunciare la categoria prima di iniziare a disegnare!



LA SQUADRA VINCITRICE

Per poter vincere, una squadra deve raggiungere la Casella TUTTI IN GIOCO (non occorre un tiro di dado esatto). Per vincere, una squadra deve avere il controllo del dado ed essere la prima ad identificare la parola durante il round successivo di Tutti in Gioco.

Se nessuna squadra riuscisse ad identificare la parola TUTTI IN GIOCO entro il limite di tempo, il dado passerà all'altra squadra.

Se l'altra squadra identificasse per prima la parola TUTTI IN GIOCO, il dado passerà a quella squadra.

La squadra che si trova già sulla casella TUTTI IN GIOCO finale non può vincere la partita vincendo un round controllato da un'altra squadra. Dovrà prima ottenere il controllo del dado per cercare di indovinare una parola vincente.

SI FA E NON SI FA POTETE...

Disegnare qualunque cosa si riferisca alla parola, indipendentemente da quanto sottile sia il legame

Suddividere le parole in più sillabe

Disegnare "primavera" per "prima" o "guancia" per "guancia", ecc.

NON POTETE...

Usare "orecchie" per "suona come" o i trattini per indicare il numero di lettere che compongono la parola.

Usare lettere o numeri

Parlare con i vostri compagni di squadra

Usare il linguaggio dei segni

RIGORE

Sono le squadre in gioco a determinare quanto precise devono essere le risposte e dovranno stabilirlo all'inizio di ogni partita. Per esempio, "castello" è accettabile per "letto a castello"? "Web" per "internet"?

La penna può macchiare o appiccicarsi ad alcune superfici, proteggere l'area di gioco prima dell'uso.