

Zawartość:

4 owalne żetony liczb
4 owalne żetony liter
4 znaczniki orientacji obrazków
materiałowy woreczek
notes z arkuszami punktacji



91 kart ze zdjęciami (dwustronnych)



48 żetonów współrzędnych (po 3 każdego rodzaju)



zestaw 1:
24 kolorowe kostki (po 3 każdego koloru) i ramka na obrazek



zestaw 2:
6 różnych klocków



zestaw 3:
długa i krótka sznurówka



zestaw 4:
19 kart z symbolami



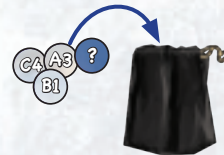
zestaw 5:
4 patyki i 4 kamienie

Przygotowanie gry

Potasujcie wszystkie 91 kart ze zdjęciami i pośrodku stołu połóżcie 16 z nich tak, jak pokazano po prawej stronie (4 na 4). Oznaczcie wiersze za pomocą żetonów liter, a kolumny za pomocą żetonów liczb. Zdjęcia pozostaną na swoich miejscach przez całą rozgrywkę.

Wrzućcie wszystkie żetony współrzędnych do materiałowego woreczka i pomieszajcie je.

Następnie losowo weźcie po 1 zestawie materiałów. Połóżcie pozostałe zestawy (tylko w grze 3- i 4-osobowej) po prawej stronie najstarszego gracza. Weźcie po 1 arkuszu punktacji i ołówek albo długopis (niezawarte w grze). Następnie każde z Was w swoim arkuszu wpisuje imiona pozostałych graczy w pierwszym wierszu arkusza punktacji.



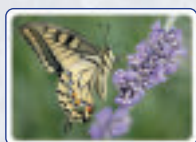
	Daniel	Kezys	Klaudia	Piotrek	
1					

Rozgrywka

Przebieg rundy

- Każdy z graczy losuje z woreczka 1 żeton współrzędnych i nie pokazuje go innym.** Współrzędne na żetonie wskazują sekretne zdjęcie danego gracza. Następnie każdy kładzie przed sobą swój zakryty żeton.
- Wszyscy gracze jednocześnie odtwarzają obrazek z sekretnego zdjęcia za pomocą swojego zestawu materiałów.** Materiały mogą zostać użyte w dowolny sposób i nie trzeba wykorzystywać każdego z elementów. Istnieją 2 wyjątki: należy użyć od 2 do 5 kart z symbolami (położyć je obok siebie) oraz należy wykorzystać dokładnie 9 kostek i ułożyć je w kwadrat (3 na 3) w ramce na obrazek. Aby wskazać dół obrazka, gracze mogą położyć pod swoim dziełem „znacznik orientacji”. (Karty z symbolami nie potrzebują znacznika orientacji, a ramka na obrazek już posiada taki znacznik).

Przykłady:



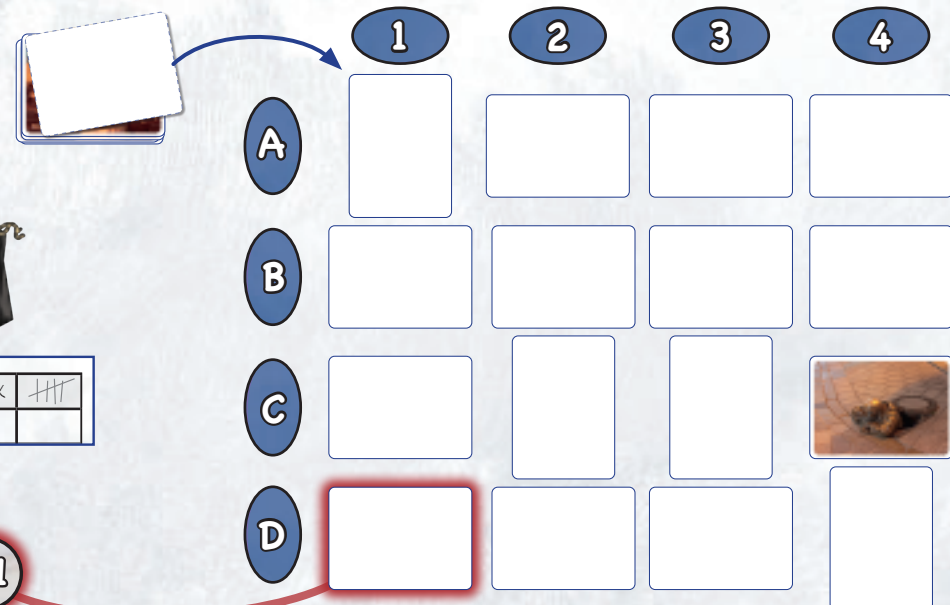
- Które zdjęcie mają pozostali gracze?** Gdy wszyscy gracze skończą tworzyć swoje obrazki, wpisują na arkuszu punktacji współrzędne zdjęć, które ich zdaniem dane osoby odwzorowały. Jeśli ktoś nie może się zdecydować przez dłuższy czas, musi zdać się na los.

	Daniel	Kezys	Klaudia	Piotrek
1	B2	A3	B2	C4
2				

Każdy z żetonów współrzędnych występuje 3 razy. W związku z tym jest możliwe, że dane zdjęcie będzie odwzorowywane za pomocą tego samego zestawu materiałów. Aby tego uniknąć, możecie wprowadzić jeden z poniższych wariantów.

a) Gracz losuje nowy żeton współrzędnych, a następnie zwraca poprzedni do woreczka.

b) Wymieńcie wykorzystane zdjęcia na nowe na koniec każdej rundy. Po wymienieniu zdjęć zwróćcie wszystkie żetony współrzędnych do woreczka.



- Następnie nadchodzi czas na sprawdzenie, kto miał które zdjęcie. Zanim dany gracz odkryje swój żeton współrzędnych, pozostali gracze podają swoje przypuszczenia.** Każdy, kto zgadnie poprawnie, otrzymuje 1 punkt. Za każdą dobrą odpowiedź innych graczy gracz, który wykonał obrazek, również otrzymuje 1 punkt. Wszystkie punkty są zapisywane w ostatniej kolumnie arkusza punktacji. W ten sposób gracze odgadują (albo nie) powiązania dzieł kolejnych osób ze zdjęciami zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (w lewą stronę).

Przykład. Podczas rundy Marta poprawnie odgadła 2 zdjęcia innych graczy, a jej zdjęcie odgadły 3 osoby, więc zdobywa w sumie 5 punktów.

Gdy każdy z graczy podliczy swoje punkty, odłóżcie użyte w tej rundzie żetony współrzędnych do pudełka.

- Przygotowanie kolejnej rundy.** Każdy zestaw materiałów jest przesuwany do następnego gracza. W grze 5-osobowej zestawy przechodzą do następnego gracza zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W grze 4- albo 3-osobowej odpowiednio 1 albo 2 zestawy znajdują się po prawej stronie najstarszego gracza. Te również przesuwane są w lewą stronę. W związku z tym najstarszy gracz otrzymuje zestaw materiałów, który nie był używany w poprzedniej rundzie, a zestaw gracza po jego prawej stronie nie jest używany w kolejnej rundzie.

Koniec gry

Gra kończy się po 5 rundach. W czasie całej rozgrywki każdy z graczy odwzoruje 1 zdjęcie przy pomocy każdego z zestawów materiałów.

Podliczcie punkty za każdą z rund. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu wszyscy gracze z największą liczbą punktów współdzielą zwycięstwo.