
PiCTiNA
6–99 LET
CZ
DJECO
DJECO

Obsah hry

PICTINA



x 4



x 1

x 4



x 6



x 25



x 1

Cíl hry

Hoďte kostkami, odhalte téma a nakreslete obrázek se všemi tvary, které padly. Zapojte fantazii a zkuste téma vystihnout co nejlépe.

Příprava hry

Každý hráč si vezme tabulku a fix.

Zamíchejte karty témat a položte je lícem dolů doprostřed stolu vedle přesýpacích hodin.

Kostky položte tak, aby na ně všichni dosáhli.

Počet kostek můžete přizpůsobit věku a počtu hráčů. Pro seznámení s hrou začněte se 3 kostkami a další přidávejte postupně.



PRŮBĚH HRY

KOOPERATIVNÍ VERZE

(1 až 4 hráči)

Všichni hráči kreslí současně, každý na svou tabulku. Společně si pak prohlédnou své výtvory.

Určete vedoucího kola. Vytáhne kartu tématu, nahlas oznámí téma a hodí kostkami. Kartu pak položí doprostřed stolu.

Kreslení

Vedoucí otočí přesýpací hodiny a tím zahájí kolo. Všichni současně kreslí obrázek na zadané téma a zapojí do něj všechny symboly, které padly na kostkách.

Tvary můžete využít podle fantazie. Z kruhu může být kolo, ze spirály vítr a z čáry cesta. Tvary můžete upravit nebo nápaditě začlenit, ale musí zůstat rozpoznatelné.

Můžete přidat další prvky, čáry nebo detaily, aby obrázek dával smysl a byl zajímavější.

Konec času

Jakmile se písek přesype, každý ukáže svůj obrázek. Společně zkontrolujte, zda každý použil všechny symboly a dodržel téma. Pak si můžete vyměnit nápady, komentovat obrázky nebo zhodnotit vlastní výtvor.



Otázky k diskusi

– Je obrázek originální nebo nápaditý?
– Co tě inspirovalo k tomuto obrázku nebo nápadu?

Po diskusi smažte obrázky z tabulek. Další kolo vede hráč po levici dosavadního vedoucího. Takto se střídejte v každém kole.

SOUTĚŽNÍ VERZE „HLASUJEME“

(3 nebo 4 hráči)

Každý kreslí sám za sebe a snaží se co nejlépe vystihnout téma pomocí symbolů. Jakmile se písek přesype, všichni přestanou kreslit a ukážou své výtvory.

Porovnejte obrázky a zkontrolujte, zda každý hráč

→ použil všechny symboly, které padly na kostkách,
→ dodržel zadané téma.

Pokud do vypršení času splnil obě podmínky jediný hráč, získá kartu tématu.

Pokud obě podmínky splnilo více hráčů, rozhodne hlasování. Hráči napočítají do tří a současně ukážou na obrázek, který se jim líbí nejvíc. Mohou hlasovat i pro svůj obrázek. Kartu tématu získá hráč s nejvyšším počtem hlasů.

Pokud se hráči nedokážou rozhodnout nebo hlasování skončí remízou, kartu nezíská nikdo a začne nové kolo.

Vyhrává hráč, který jako první získá pět karet témat.

DJ00842

3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com