PiCTiNA

6-99 LET



CZ Obsah

PICTINA



x 4



x 4 x 1



x 6



x 25



x 1

Cíl hry: Hoď kostkami, odhal téma a pak nakresli obrázek, v němž použiješ všechny padlé tvary. Dej prostor fantazii a vymysli co nejlepší výklad tématu.

Příprava hry:
Každý hráč si vezme tabulku a fix.

Karty s tématy se zamíchají a položí lícem dolů doprostřed stolu vedle přesýpacích hodin.

Kostky také položte na dosah všem hráčům.

Poznámka: počet kostek lze přizpůsobit věku a počtu hráčů. Aby byla hra snáze pochopitelná, doporučujeme začít se 3 kostkami a postupně přidávat další, jak hra postupuje.



PRŮBĚH HRY:

KOOPERATIVNÍ VERZE

(1 až 4 hráči)

Všichni hráči kreslí současně, každý na svou tabulku, v duchu sdílení a tvořivosti.

Určí se vedoucí hráč: vezme si kartu s tématem, nahlas řekne téma, hodí kostkami a otočí přesýpací hodiny, čímž zahájí kolo.

Karta se poté položí doprostřed stolu.

Fáze kreslení

Vedoucí hráč otočí přesýpací hodiny a kolo začíná.

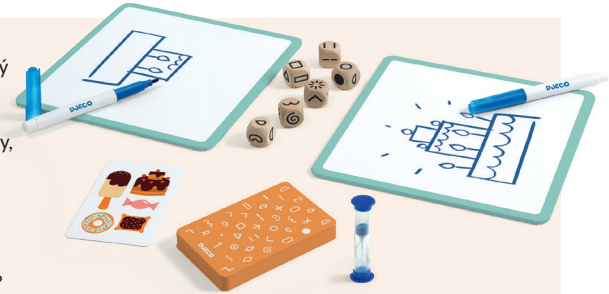
Všichni hráči současně nakreslí scénu související s tématem a do obrázku zahrnou všechny symboly viditelné na kostkách.

Tvary lze vykládat volně: kruh se může stát kolem, spirála větrem, čára cestou… Musí zůstat rozpoznatelné, ale mohou být přetvořeny nebo kreativně začleněny.

Hráči mohou přidat i další prvky, čáry nebo detaily, aby své scéně dali smysl a ozdobili ji.

Čas vypršel

Když v přesýpacích hodinách dojde písek, každý hráč ukáže svůj obrázek. Společně zkontrolují, zda byly použity všechny symboly a zda bylo téma dodrženo. Poté si mohou vyměnit nápady, komentovat nebo se v zábavné a přátelské atmosféře sami hodnotit.



Příklady kritérií pro diskusi

– Je obrázek originální nebo vynalézavý?
– Co inspirovalo tuto scénu nebo tento nápad?

Když všichni dokončí diskusi, tabulky smažou. Hráč po levici vedoucího hráče se stane vedoucím a tak dále s každým novým kolem.

SOUTĚŽNÍ VERZE „HLASUJME!“

(3 nebo 4 hráči)

Hráči kreslí sami a snaží se vytvořit co nejlepší obrázek podle symbolů a tématu. Když přesýpací hodiny doběhnou, přestanou kreslit a ukážou svá „umělecká díla“.

Hráči porovnají své obrázky a zkontrolují:
→ zda byly použity všechny symboly na kostkách,
→ zda bylo téma jasně dodrženo.

Pokud se pouze jednomu hráči podařilo začlenit všechny symboly před uplynutím času a přitom se držet tématu, získá kartu s tématem.

Pokud se všechny symboly z kostek a téma podařilo dodržet více hráčům, rozhodne mezi nimi hlasování: hráči napočítají „1, 2, 3“ a poté současně ukážou na svůj oblíbený obrázek (mohou hlasovat i pro vlastní). Hráč s nejvíce hlasy získá kartu s tématem.

Když hráči váhají nebo nastane remíza, nikdo kartu nezíská a začne nové kolo.

Kdo první získá pět karet s tématem, vyhrává hru.

DJ00842

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