

АВТОР: ВЛАДА ХВАТИЛ

# Пиктомания

ТВОРЧЕСКАЯ ИГРА ДЛЯ 3-6 ПИКТОМАНОВ ОТ 9 ЛЕТ



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

В «Пиктомании» вы тайно получаете задание и рисуете его. В то же самое время вы стараетесь угадать, что рисуют ваши товарищи. Каждая верная догадка приносит очки. Чем быстрее вы заканчиваете свой рисунок и угадываете чужие задания, тем больше очков получаете. Побеждает тот, кто набирает больше очков по результатам 5-ти раундов.

## КОМПОНЕНТЫ



6 планшетов для рисования



30 жетонов очков

(по 5 каждого из 6-ти цветов)



5 бонусных жетонов очков

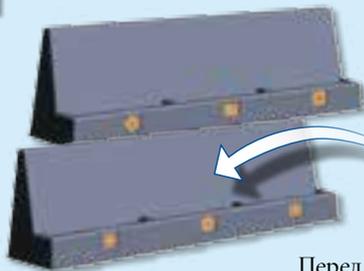
(чёрные)



6 сменяемых маркеров



6 губок



2 подставки для карт



6 наклеек

Перед самой первой игрой наклейте их на подставки для карт в любом порядке



42 карты догадок

(по 7 каждого из 6-ти цветов)



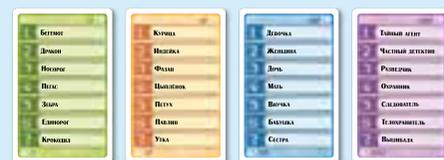
6 карт символов

(чёрные)



7 карт номеров

(чёрные)



99 карт заданий

(двусторонние) 4-х уровней сложности



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки выбирают **цвет** и получают компоненты выбранного цвета: **планшет для рисунков**, **7 карт догадок**, несколько **жетонов очков**. Точное число жетонов зависит от количества участников.

- 3 игрока:
- 4 игрока:
- 5 игроков:
- 6 игроков:

Также участники получают по **маркеру** и **губке**. Поставьте две **подставки для карт** так, чтобы выкладываемые на них карты были хорошо видны всем игрокам. Разделите **карты заданий** на 4 колоды по цвету, положите их на стол рядом со стопками **карт символов** и **номеров**. В зависимости от числа игроков положите посередине стола несколько **жетонов бонусных очков**.

- 3 игрока:
- 4 игрока:
- 5 игроков:
- 6 игроков:

Если игроков меньше шести, уберите все оставшиеся планшеты, жетоны, карты и т. п. обратно в коробку. В текущей партии они не понадобятся.

## КРАТКИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Привет, меня зовут Пикто! Хотите начать игру прямо сейчас, не вникая во все эти правила целиком?

Тогда просто прочтите мои комментарии, не обращая внимания на текст между ними.

Если в ходе первой игры у вас возникнут какие-то вопросы, вы всегда сможете вернуться к полным правилам. Кстати, я рекомендую прочесть их хотя бы перед второй игрой в «Пиктоманию».

**Примечание.** Если ускоренное обучение «Пиктомании» не для вас, прочтите этот буклет целиком (комментарии Пикто и то, что между ними).



# КАК ИГРАТЬ

Партия в «Пиктоманию» длится **5 раундов**. Каждый раунд состоит из следующих **3-х фаз**.

- 1 Подготовка
- 2 Рисунки и догадки
- 3 Подсчёт очков

## 1 ПОДГОТОВКА



Перемешайте по отдельности **стопки карт символов** и **карт номеров**, в закрытую раздайте игрокам **по одной карте** из каждой стопки. **Не смотрите** пока полученные карты!

Посоветуйтесь и выберите **уровень сложности** текущего раунда. В самом первом раунде мы советуем играть **зелёными картами**, так как они **проще**. Возьмите **6 верхних карт заданий** из колоды выбранного уровня сложности и поместите их на подставки.

Случайным образом выберите сторону каждой карты. Для игры используются **лицевые стороны** карт, **обратные** игнорируются. На каждой карте 7 заданий, которые могут быть чем угодно: от простых слов до фраз, названий и так далее.

Для каждого последующего раунда вы вольны выбирать любой уровень сложности (тот же самый или другой). Уровни легко отличить по цвету карт.

	Зелёный	Легко
	Оранжевый	Чуть посложнее
	Синий	Сложно
	Сиреневый	Очень сложно

## 2 РИСУНКИ И ДОГАДКИ

### Рисунки

Ознакомьтесь со всеми заданиями на картах.

**Важное замечание.** Не обсуждайте их друг с другом.



Один из игроков подаёт **сигнал к началу игры**. Каждый из вас тайно смотрит полученные **карты номеров** и **символов**. Эти карты определяют задание, которое вам предстоит нарисовать.

Посмотрев карты, отложите их в закрытую рядом с планшетом — это ваша личная **стопка догадок**. Приступайте к **рисованию**. Вам запрещается писать, говорить или каким-то другим способом намекать на то, что вы рисуете. Подробнее о правилах рисования читайте на последней странице этого буклета.

А теперь поподробнее. Карта символа указывает на конкретную карту в подставке, а карта номера определяет одно из семи заданий этой карты. Например, у вас символ и номер 5, это означает, что вам нужно нарисовать пятое задание карты в подставке с символом .

Обычно все задания карты относятся к какой-то одной категории, поэтому хорошенько прочтите **все** задания вашей карты. Вам нужно будет сделать такой рисунок, который нельзя было бы спутать с каким-нибудь другим заданием той же карты.

### Догадки



Пока рисуете собственное задание, смотрите, что рисуют другие. Если вы догадались, какое задание рисует какой-то игрок, положите в закрытую свою **карту догадки** с соответствующим номером поверх его **стопки догадок**.

На картах догадок указаны одни лишь номера (от 1 до 7), поэтому правильность догадки определяется только по номеру, символ не учитывается. Например, если вы уверены, что Кристина рисует задание 3 (велосипед), в закрытую положите карту догадки с номером 3 поверх стопки догадок Кристины.

**Примечание.** Если на самом деле Кристина рисует очки ( 3), ваша догадка по-прежнему верна, так как номера обоих заданий совпадают.

Всегда кладите карту догадки поверх уже выложенных карт догадок. Две самые нижние карты каждой стопки догадок – карты номера и символа. Первый, кто пытается угадать задание игрока, в закрытую кладёт карту догадки поверх двух карт, которые тот получил в начале раунда. Второй, кто угадывает задание, кладёт свою карту поверх карты предыдущего игрока. И так далее.

Вы можете выкладывать карты догадок, даже если ещё не дорисовали своё задание. Например, если вы понимаете, что на рисунок уйдёт много времени, будет разумно прервать его, чтоб заняться догадками.



В стопки догадок игроков можно класть и **несколько карт**, однако нельзя забирать их обратно или менять на другие.

Например, вы предположили, что Кристина рисует 3 (велосипед), но вскоре стало ясно, что это 7 (мотоцикл). Вы уже никак не можете забрать карту догадки «3» обратно, поэтому вынуждены положить в стопку догадок Кристины карту «7». К сожалению, теперь догадка с номером 3 нужна вам, чтобы угадать задание Дениса ( 3), но она вам уже недоступна.

### Выход из игры



Каждый участник сам выбирает момент, когда выйти из игры, то есть прекратить рисовать и угадывать задания. Выйдя из игры, вы берёте **жетон бонусных очков** с **наибольшим числом звёзд**, после чего лишаетесь дальнейшей возможности угадывать задания или вносить изменения в рисунок.

После того как вы вышли из игры, продолжающие её участники по-прежнему могут пытаться угадать ваше задание. При желании вы можете выйти из игры, не выложив ни одной карты догадок, ведь чем быстрее вы закончите, тем больший бонус получите.

## Конец фазы



Забрав **последний жетон бонусных очков**, игрок тут же выкрикивает: «Стоп!». Последний оставшийся в игре участник **немедленно** прекращает рисовать и угадывать задания. Бонусного жетона очков он не получает. Начинается фаза **подсчёта очков**.

Вы не обязаны брать жетон бонусных очков, если не хотите. Если кто-то из игроков отказался от бонусного жетона, фаза заканчивается, как только последний оставшийся игрок забирает последний жетон. Однако если от бонусных жетонов отказываются несколько игроков (из-за опасения получить штраф, см. «Подсчёт бонусных очков» ниже), фаза завершается, когда все игроки без бонусных жетонов соглашаются её закончить. В этом случае на столе остаётся один или несколько жетонов.

## 3 ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

### Раздача жетонов очков



Настало время по достоинству оценить старания всех, кто пытался угадать ваш рисунок. Неважно, кто из игроков начнёт первым, главное, делать это **по очереди**.

Переверните личную стопку догадок, **не меняя порядок карт в стопке**.

Две верхние карты – полученные в начале раунда карты номера и символа. Остальные карты – догадки ваших товарищей, лежащие в том порядке, в котором они клали их в вашу стопку догадок.



Покажите **карты символа и номера** остальным. Убедитесь, что нарисовали правильное задание.

Если вы нарисовали **явно** не то (и только в этом случае!), считается, что никто не угадал ваше задание! Верните все карты догадок их владельцам. Вы не раздаёте жетоны очков. Если вы взяли бонусный жетон, то и он **очков не приносит**, но всё ещё может их отнять (см. «Подсчёт бонусных очков» ниже). Пользуйтесь этим правилом, только если вы и правда нарисовали не то задание!



Далее **одну за другой** проверьте догадки игроков — в том порядке, в котором они были сделаны (начиная с первой и заканчивая последней картой).

**Верно!** Если номер на карте догадки **соответствует** вашей чёрной карте номера, догадка **верна**. Верните карту догадки владельцу и вручите ему жетон очков своего цвета **с наибольшим числом звёзд**.

**Неверно!** Если номер на карте догадки **не соответствует** чёрной карте номера, догадка **ошибочна**. Вы **не даёте жетон очков** владельцу карты. Более того, вы не возвращаете ему и саму карту, она откладывается **на середину стола**.

Раздача карт очков продолжается, пока каждый игрок не разберёт личную стопку догадок.

Итак, вы проверяете догадки игроков и раздаёте жетоны очков. **Первому**, кто правильно угадал ваше задание, вы вручаете **самый ценный** жетон очков. **Второму** — **второй по ценности** жетон. И так далее. Число жетонов очков, оставшихся у вас после просмотра всех полученных карт догадок, соответствует количеству неверных догадок. Если ни один игрок не угадал ваше задание, значит, все жетоны вашего цвета по-прежнему у вас.

## Сумма очков



**Положительные очки.** Все жетоны, полученные от других игроков (за их правильно угаданные задания), приносят по **1 очку** за каждую **звезду**.

**Отрицательные очки.** Все оставшиеся у вас жетоны отнимают по **1 очку** за каждую **звезду**.

Получается, что правильные догадки выгодны и вам, и вашим товарищам. Они получают очки за ваши жетоны, а вы не получаете за них штраф. Если вы угадаете чужие задания быстрее других, вам достанутся жетоны с большим числом звёзд, а значит, вы заработаете больше очков.

## Подсчёт бонусных очков



Подсчитайте, сколько **карт догадок** каждого игрока лежит **посередине стола** (они выкладывались туда при неверных догадках). Бонусные очки игрока, который сделал в текущем раунде наибольшее число неправильных догадок, становятся **отрицательными** (только за этот раунд). В случае **ничьей** никто не получает отрицательных очков.

Остальным игрокам **каждая звезда** бонусного жетона приносит по **1 очку**, но только при условии, что хотя бы кто-то угадал задание этого игрока. Если задание игрока не угадал **никто**, жетон бонусных очков **не приносит и не отнимает** очки.

Чем быстрее вы выйдете из игры, тем лучший бонусный жетон получите. Чтобы он принёс очки, ваше задание должно быть кем-то угадано. А чтобы он не отнял очки, вы должны будете сделать как можно больше правильных догадок. Вот почему иногда выгодно вообще не брать бонусные жетоны.



Подсчитайте **общий результат** текущего раунда (сложите жетоны очков других игроков, вычтите собственные жетоны очков, прибавьте или вычтите жетон бонусных очков) и запишите его в одном из квадратиков верхней части **планшета**.

## КОНЕЦ РАУНДА



Осторожно сотрите рисунок **губкой**, не задев квадратик с результатом раунда. Если сыгранный раунд не был пятым, подготовьтесь к новому раунду.

Более подробно.

- Отложите все **жетоны бонусных очков** на середину стола.
- Возьмите обратно **жетоны очков и карты догадок** своего цвета.
- Сложите все чёрные **карты символов и номеров** в две отдельные стопки. Не забудьте про не использовавшиеся в прошлом раунде карты.
- Уберите 6 сыгранных **карт заданий** в коробку.
- Начните новый раунд с фазы 1 «Подготовка».

## КОНЕЦ ИГРЫ



Игра заканчивается после **5-го раунда**. Сложите результаты всех раундов и напишите на планшете общую сумму. Игрок, набравший наибольшее число очков, объявляется победителем. В случае ничьей в игре несколько победителей.

## ЧТО МОЖНО И ЧТО НЕЛЬЗЯ ВО ВРЕМЯ РИСОВАНИЯ

Чтобы избежать споров во время игры, следуйте этим правилам, они расскажут, что можно и что нельзя делать во время рисования. Вообще, самое главное правило — **запрещается рисовать слова и цифры**. Всё остальное большинство из вас сочтёт либо очевидным, либо применимым лишь в особых случаях. «Пиктомания» – игра для развлечения, поэтому при возникновении споров вы сами можете решить, насколько строго следовать изложенным здесь правилам.

### МОЖНО

#### Внесение изменений

До тех пор пока вы не вышли из игры, вы вольны как угодно менять рисунок, стирая отдельные его фрагменты или вообще весь рисунок. При этом вам запрещено комментировать свои действия, игроки должны угадать ваше задание сами.

#### Контекст

Задание можно рисовать в контексте. Например, теннисный мячик можно нарисовать вместе с ракеткой и теннисистом.

#### Стрелочки

На части рисунка можно указывать стрелочками. В приведённом выше примере вы могли бы нарисовать ракетку и мячик, а затем указать на мячик стрелкой. Также стрелочками можно отметить результат или направление. Если ваше задание – старение, вы могли бы нарисовать ребёнка и старика, а между ними поставить стрелку (в принципе, вместо стрелки можно было бы просто поставить цифры, но рисовать цифры нельзя).

#### Зачёркивания

Не запрещается зачёркивать части рисунка. Например, ёлку, чтобы игроки сосредоточились на нарисованном рядом дубе.

#### Символы

Вы можете рисовать математические знаки и другие символы, если они важны для понимания вашего задания и не указывают на его номер на карте задания. Например, можно нарисовать крест на больнице или комиксовую реплику (но без текста). Можно рисовать символы, произошедшие от букв (такие, как € и \$), но не сами буквы или аббревиатуры (например, «см» вместо сантиметра).

#### Части слов и словосочетаний

Сложные слова и словосочетания можно рисовать по частям. Например, если задание – дверной звонок, вы могли бы нарисовать дверь, а рядом с ней звонок.

#### Пустой планшет

Если не можете ничего придумать, не запрещается оставить планшет пустым. В этом случае вы не берёте жетоны бонусных очков, но по-прежнему можете угадывать задания других. Это же правило действует, если вы нарисовали не то задание.

### НЕЛЬЗЯ

Если вы сделали одну из указанных ниже вещей, считается, что ваше задание никто не угадал. Верните все карты догадок владельцам. Вы не раздаёте жетоны очков и не получаете очки за бонусный жетон (хотя он по-прежнему может их отнять). Тем не менее, вы получаете очки, если правильно угадали задания других.

#### Цифры, буквы (знаки)

Запрещается рисовать цифры и буквы (знаки) какого-либо алфавита (римского, греческого, японского, морзянки и т. п.). Однако вы можете рисовать символический нечитаемый текст. Например, вы могли бы нарисовать книгу, как раскрытые страницы со строчками в виде волнистых линий.

#### Комментарии

Запрещены любые комментарии относительно задания («Не умею рисовать животных») или рисунка («В жизни оно более круглое»). Также запрещены подсказки («Это есть в каждом доме»).

#### Звуки, жесты, мимика

Запрещается разговаривать и выражать эмоции звуками, а также делать жесты, которые могли бы помочь игрокам угадать задание.

#### Ребусы

Вы рисуете не слова, а смысл этих слов, поэтому запрещается рисовать ребусы и символы, заменяющие буквы или части слова. Игроки должны угадать ваше задание независимо от языка, на котором говорят.

#### Намёк на номер задания

В рисунке не должно быть никаких намёков на номер задания. Также запрещается рисовать символы подставок для карт.

#### Намёк на предметы вокруг

В рисунке не должно быть никаких намёков на предметы и людей в комнате (например, стрелочка, указывающая на стакан с водой или на другого игрока). Ваши товарищи должны угадать задание независимо от того, что их окружает.

#### Другое задание

Запрещается рисовать задание с другой карты задания.

## ПОСЛЕСЛОВИЕ

«Пиктомания» — не викторина, каждый игрок должен понимать все задания всех карт заданий. Для некоторых людей некоторые задания могут быть легче других. Выбирая карты заданий, мы рекомендуем делать следующее. Выложив 6 карт заданий на подставки, перед тем как взглянуть на свои карты номера и символа, потратьте 5-10 секунд, чтобы изучить все задания. Если игрок видит слово, которое не знает или не понимает, он может заменить карту задания на новую карту из той же колоды. По умолчанию в течение всей партии каждый игрок может заменить не более одной карты. Этим правилом нельзя пользоваться, чтобы не рисовать сложные задания. Вам определённо понравится выражение лиц ваших товарищей, когда им придётся их рисовать!

## ВАРИАНТ

Для более простой игры (например, с маленькими детьми) используйте только зелёные карты заданий. Для ещё более простой – используйте 1 карту задания для всех игроков. При этом:

- у вас только одна подставка для карт (не имеет значения, какая именно);
- игрокам раздаются одни лишь карты номеров, карты символов остаются в коробке.
- на подставку выкладывается только 1 карта;
- игроки рисуют задания этой карты.

Остальные правила не меняются.

Если Вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) – там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

## СОЗДАТЕЛИ

**Автор:** Влаада Хватил

**Художник:** Андреас Реш

**Графическое оформление:** Андреас Реш,  
Филип Мурмак,  
Ханс-Георг Шнайдер

**Редактор:** Хеннинг Крёнке

**Правила:** «Thygra Board Game Agency»

**Перевод:** Александр Петрунин

**Спасибо,** Петр Мурмак, dilli, Пол Прогэн, Томаш, Вытик, Аленка, Ганичка, клуб настольных игр «Vrno», клуб настольных игр «Paluba», клуб «Vedna» и Штефан Мальц.  
**Тестеры:** Вит Водичка, Петр Шабата, Жижка Шабатова, Давид Корейтко, Ганка Корейткова, Юрай Сулик, Мариан Габловский, Falco, Ондра Мысливечек, Glee, Радим Кршиванек, Моника Кршиванкова, Филип Мурмак, Франтишек Горалек, Милош Прохазка.

Издано по лицензии Czech Games Edition и Pegasus Spiele.  
© 2013 by Pegasus Spiele GmbH.  
All rights reserved.  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



Игра от компании  
**СТИЛЬ ЖИЗНИ**



**Pegasus Spiele**