

# ПРАВИЛА

PICTORIC  
В \* О \* Х

ТИ вже майже в грі!

## Знайомтесь! Це - Пікторики

До кожного Пікторика – кубик відповідного кольору  
Перед початком гри кожен гравець обирає собі свою пару  
«Пікторик+ кубик», якими він хоче грати.



## Що іде на ігровому полі?



Сектори, куди викладають картки

7	8	9	10	11	12	13
6	29	30	31	32	33	14
5	28	43	44	45	34	15
4	27	42	PICTORIC В * О * Х	46	35	16
3	26	41	48	47	36	17
2	25	40	39	38	37	18
1	24	23	22	21	20	19



Ігрові клітинки якими рухаються Пікторики  
Це – номер сектору  
Це – помаранчеві фанти

\* \*



**Помаранчеві фанти**  
**Що очікувати?**

Гра може бути більш фановою та непередбачуваною, якщо додати момент несподіванки та фарту. Саме такою несподіванкою є помаранчеві фанти. Ще перед початком гри між собою можна домовитися грати з використанням магії фантів, чи ні. Якщо ви обрали гру з помаранчевими фантами, то перед початком кожного ходу, гравець, що стає Ведучим, викидає свій кубик. Якщо на кубику випадає, наприклад, «6», то виконується дія фанту. Ведучий знаходитьсь на ігровому полі поряд з сектором під номером «6». Якщо на кубику випадає «3», то виконується фант, який знаходитьсь поряд з сектором під номером «3». І так далі.

## Значення помаранчевих фантів

### 1 Пощастило

Ще до того, як загадувати асоціацію, Ведучий додатково робить хід своїм Пікториком вперед. Кількість кроків визначається за допомогою кубика.

### 2 Трішки не пощастило

Ведучий, повертає свого Пікторика назад ще до того, як загадати асоціацію. Кількість кроків визначається за допомогою кубика. Якщо це перший хід у грі – просто залишається на місці.

### 3 Уп!.. Картки Ведучого у біді

Ведучий викидає свій кубик і дізнається кількість карток, що підлягають заміні серед його карток. Ця кількість наосліп вилучається у Ведучого будь-яким іншим гравцем і замінюється новими картками з колоди.

### 4 Повна тиша..

Ведучий виказує іншим гравцям свою асоціацію без допомоги слів та звуків (жести, міміка тощо)

### 5 Дуже пощастило, якщо..

Бали, отримані Ведучим після голосування помножуються на два. Якщо отримано «0» балів – залишається на місці.

### 6 Асоціація «в темі»

Гравець, що йде у грі наступним за Ведучим, за годинниковою стрілкою, називає Ведучому тему, в рамках якої ним має бути загадана асоціація до картки.

# Ведучий.

Кожен хід гри один з гравців по черзі стає Ведучим.

Визначення Ведучого в перший хід: усі гравці кидають свої кубики на стіл. У кого випадає найбільша кількість балів – той стає першим Ведучим. Якщо одразу у декількох гравців випадає однакова кількість балів – вони продовжують викидати кубики до тих пір між собою, поки не визначиться перший Ведучий.



## Як грати

Перемішуються всі картки. Кожен гравець отримує по 6 карток.

Гра починається з позиції «1» на полі.

Ведучий викладає в сектори 1-6, які позначені на ігровому полі, свої 6 карток ілюстраціями вгору («світить» всі картки) і загадує асоціацію тільки до однієї.

Загадавши асоціацію, Ведучий ставить свій кубик тією гранню вгору, яка відповідає номеру сектору, де знаходиться задумана ним картка і поки не показує іншим гравцям вірну відповідь (це робиться до голосування, щоб уникнути хитрості з боку Ведучого з підміною правильної відповіді вже після загального голосування).

Мета Ведучого, щоб загадану ним картку хтось вгадав, але як можна менша кількість інших гравців.

## Голосування

Всі голосують кубиками, виставляючи вгору грань свого кубика з номером сектора, під яким, на їхню думку, знаходиться картка, яку загадав Ведучий.

Після того як всі гравці проголосували – Ведучий показує свій кубик з гранню з правильною відповіддю.

## Підрахунок балів

- Якщо ніхто не відгадав картку Ведучого – всі отримують по «0» балів.
- Якщо всі відгадали – всі отримують по «2» бали, Ведучий – «0» балів.
- При всіх інших результатах після голосування:

Ведучий отримує кількість балів, яка відповідає формулі:  $6-X$  (де  $X$  – кількість гравців, які відгадали картку Ведучого).

Гравець, який відгадав картку Ведучого отримує «3» бали.

Гравець, який не відгадав картку Ведучого – отримує «0» балів.

Гравці рухають своїх Пікториків по полю на ту кількість клітинок, скільки заробили балів за ігровий раунд.



## Перехід ходу

Одна картка, яка загадувалась Ведучим – скидається у відбій, інші залишаються у нього на руках і він добирає з колоди собі одну картку. І тепер їх знову на руках 6 шт.

Гра йде за годинниковою стрілкою. Наступний Ведучий повторює все те саме.

Коли закінчуються картки у колоді, то беруться картки із віdboю, добре перемішуються і знову вступають в гру.

## Кінець гри

Переможцем стає той гравець, чий Пікторик першим дістався сектору «PICTORICBOX» у центрі.

