

# PicToFun



Kreativní hra plná asociací

pro 2 - 12 hráčů nebo 4 týmy od 12 let, autoři: Robert Leighton & Brad Ross

Nápaditost a bohatou fantazii, to vyžaduje tato hra plná asociací. Přiřazujte pojmy na kartičkách ke kategoriím na hrací desce. S trochou fantazie můžete propojit obrázek krále s kategoriemi *slavné osobnosti* (holandský král), *hudba* (Elvis The King) nebo *film* (Lví král). Čím kreativnější jsi, tím více obrázkových karet můžeš v daném čase odložit na hrací desku.

Jsi připraven na tuto výzvu?

## Obsah:

110 obrázkových karet

hrací deska

přesýpací hodiny, 90 vteřin

pravidla hry

dále budete potřebovat papír a tužku

## Cíl hry:

Zatímco běží čas, je nutné na hrací plán odložit co nejvíce obrázkových karet, a to tak, aby vytvořily dlouhou souvislou řadu. Kartu lze však odložit jen tehdy, pokud hráč uvede věrohodnou asociaci mezi obrázkem na kartě a kategorií znázorněnou na hrací desce.

## Příprava hry:

❓ Hráči se rozhodnou, zda chtějí hrát sami za sebe nebo raději v týmu. Hra je vhodná pro maximálně 4 jednotlivé hráče nebo 4 týmy s maximálně 3 hráči. Pro zjednodušení se v následujícím textu rozumí pojmem hráč zároveň i tým.

❓ Hrací deska se položí doprostřed stolu a vedle se připraví přesýpací hodiny.

❓ Všechny obrázkové karty se dobře zamíchají a každému hráči se rozdá 15 karet. Hráči položí před sebe svůj balíček karet lícem dolů. Zbývající karty se odloží lícem dolů na jedno ze dvou políček uprostřed hrací desky. Tyto karty slouží jako balíček na lízání karet. Druhé pole je určeno pro odkládací balíček, na který se karty odkládají.



## Průběh hry:

❓ Určí se hráč, který zahájí hru. Dále se hraje ve směru hodinových ručiček.

❓ Hráč, který je na řadě, si může otočit hrací desku před sebe tak, aby dobře viděl na všechny kategorie.

❓ Poté jeden ze spoluhráčů otočí přesýpací hodiny. A hra může začít ....

❓ Hráč, který je na řadě, si vytáhne jednu kartu ze svého zakrytého balíčku, prohlédne si ji, nahlas přečte pojem uvedený na kartě a ukáže kartu svým spoluhráčům. Poté se pokusí obrázek na kartě spojit s některou z volných kategorií znázorněných na hrací desce. Svou asociaci mezi obrázkem a kategorií musí přitom vyslovit nahlas. Pozor: kartu lze na hrací desku odložit jen tehdy, pokud hráč vysloví příslušnou asociaci! Při hře v týmu platí první vyslovená asociace jednoho z týmových hráčů.



**Pokud spoluhráči tuto asociaci akceptují, lze kartu lícem nahoru odložit na pole s příslušnou kategorií. Na každé pole lze odložit jen jednu kartu. Jednou odložené karty se nesmí přesouvat nebo odstraňovat.**

🔍 Pokud spoluhráči uvedenou asociaci zpochybní, protože se jim vysvětlení nezdá věrohodné,

- musí hráč pro daný obrázek nalézt novou kategorii, anebo
- kartu odložit na odkládací balíček a vytáhnout si z vlastního balíčku novou kartu.

Během této doby přesýpací hodiny nadále běží. Doporučujeme si před začátkem hry domluvit jasná pravidla pro vysvětlování asociace.

🔍 Nelze-li na hrací desku odložit žádnou kartu, ať už z důvodu,

- že obrázek nelze asociovat s žádnou z kategorií, nebo že
- obrázek lze přiřadit jen ke kategorii, která je již obsazena a i žolík je už obsazen (viz **Žolík**),

položí hráč kartu lícem nahoru na odkrytý odkládací balíček uprostřed hrací desky. Poté si ze svého balíčku vytáhne další kartu a pokusí se vytvořit asociaci.

➤ **Krádeže karet:** kartu odloženou na odkrytý odkládací balíček mohou spoluhráči ukrást. Přitom musí spoluhráč nahlas vyslovit asociaci mezi obrázkem na kartě a některou z volných kategorií. Pokud ostatní spoluhráči tuto myšlenkovou asociaci akceptují, smí kartu položit rubem nahoru na políčko s příslušnou kategorií.

Tah hráče končí ve chvíli, kdy se přesypou hodiny. Pokud má v tomto okamžiku v ruce ještě nějakou obrázkovou kartu, odloží ji na odkládací balíček. Tuto kartu už nemohou spoluhráči ukrást. Nyní se spočítají všechny karty, které na hracím plánu tvoří nejdelší souvislou řadu. Za každou kartu z této řady, dostane hráč bod. Přitom nehraje roli, kde řada začíná a končí. Důležité je jen, aby se jednalo o souvislou řadu karet nepřerušenou prázdným políčkem nebo ukradenou kartou. V případě, že sestavíte více řad, které obsahují stejný počet karet, můžete si připsat body pouze za jednu řadu. Hráči, kterým se podařilo ukrást kartu, získají 2 body.

### Příklad:



Hráč si může připsat 4 body, protože jeho nejdelší souvislou řadu bez přerušení, tvoří 4 karty.

➤ Po zapsání bodů se všechny karty odstraní z hrací desky a odloží na odkládací balíček. Nyní si hráč vytáhne z balíčku pro lízání tolik karet, kolik předtím vynesl, a zasune je dospodu svého balíčku. Poté je na řadě další hráč. Po spotřebování balíčku na lízání se zamíchají karty odkládacího balíčku a použijí se jako nový balíček.

## Konec hry:

Hra končí v okamžiku, kdy první hráč, nebo tým získá celkem 25 bodů, ten vyhrává.

**Kategorie:**

Jednotlivé kategorie lze interpretovat různě. Kategorie *Knihy* může znamenat mimo jiné název knihy, autora, pohádku nebo dokonce nakladatelství. Kategorii *Hudba* lze přiřadit například název skladby, hudebníka nebo skladatele. Jednotlivé kategorie:



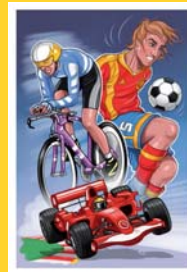
knihy



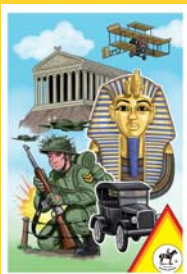
filmy



slavné  
osobnosti



sport



historie



příslloví &  
rčení



jídlo & pití



zeměpis



televizní seriály &  
zábavné pořady



značky & firmy



hudba



### **Žolík:**

políčko s žolíkem může zastoupit jakoukoliv z jedenácti kategorií. Pokud hráč asociuje pojem s již obsazenou kategorií a svou asociaci věrohodně vysvětlí, může odložit kartu na políčko s žolíkem.

### Příklady:

jablko znázorněné na kartě lze například asociovat s následujícími kategoriemi: *Jídlo & pití* (jablkový koláč), *značky & firmy* (počítačová firma Apple), *hudba* (Don't sit under the Apple Tree), *knihy* (Wilhelm Tell od Friedricha Schillera) nebo *přísluví & rčení* (Jablko nepadá daleko od stromu.).

Nebo ....:

karta znázorňuje muže (Mann), kterého lze asociovat například s následujícími kategoriemi: *Hudba* (Mr. Tambourine Man), *film* (The old man and the sea (Stařec a moře)), *zeměpis* (The Isle of Man), *knihy* (spisovatel Thomas Mann) nebo *přísluví & rčení* (Slovo dělá muže!). Vždy je k dispozici spousta různých možností.

### Tipy:

- 🔍 Vždy si dobře rozmyslete, na které políčko kartu odložíte. Podaří-li se hráči cíleným odkládáním karet propojit dvě řady mezi sebou, může tak na konci svého tahu získat více bodů.
- 🔍 Nezáleží na tom, kolik karet hráči v jednom kole odloží na hrací desku. Hráč, který sice odložil méně karet, ale vytvořil dlouhou souvislou řadu, může v jednom kole získat více bodů než hráč, který odložil více karet v několika krátkých řadách

Uschovejte kontaktní adresu.

Pokud máte ke hře „PictoFun“ otázky nebo připomínky, napište nám, prosím:  
Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha 6,  
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

[www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)

