Pictureka!

Tu liczy się refleks!

F2564

6+ | 2+

CEL GRY

Znajdź rysunki szybko lub znajdź je jako pierwszy gracz, by z powodzeniem wykonać polecenie z karty zadań!

Zawartość: 9 plansz, kość do gry, klepsydra, 106 kart zadań i 4 karty pomocy

PRZYGOTOWANIA DO GRY

1. Ułóż wszystkie plansze, tworząc z nich kwadrat 3x3.
2. Rozdziel karty zadań według koloru. Potasuj każdą talię i połóż karty awersami do dołu obok plansz.



3. Trzymaj karty pomocy pod ręką, aby móc łatwo przypomnieć sobie zasady.



GRA

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz! Gra odbywa się dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

TWOJA TURA

1. **Rzuć kością!** Weź kartę zadań w odpowiednim kolorze, ale nie podglądaj jej jeszcze.
2. **Czy na karcie jest symbol działania?** Jeżeli tak, natychmiast wykonaj działanie.



- **ZAMIEŃ** miejscami dowolne dwie plansze.
- **ODWRÓĆ** dowolną planszę.
- **PRZEKREŚĆ** dowolną planszę.

3. **Wykonaj swoje zadanie!** Każdy kolor oznacza co innego.

ZIELONY: GRA W POJEDYNKĘ
Ty kontra licznik czasu!



1. Przeczytaj treść swojej karty na głos i rzuć kością. Wynik oznacza, ile rysunków podanych na karcie musisz znaleźć w ciągu 30 sekund!
2. Odwróć licznik czasu i zacznij szukać. Wskazuj każdy znaleziony rysunek i kontroluj ich liczbę.
3. Udało Ci się znaleźć wystarczającą liczbę, zanim upłynął czas?

   TAK: Zachowujesz kartę dla siebie!

   NIE: Następnym razem pójdzie lepiej. Odłóż kartę na spód odpowiedniej talii.

NIEBIESKI: WSZYSCY DO GRY
Wszyscy rywalizują!



1. Odwróć kartę tak, by wszyscy ją widzieli. Ten rysunek występuje na planszach tylko raz!
2. Wszyscy natychmiast go szukają. Pierwszy gracz, który znajdzie rysunek wskazuje go i krzyczy „PICTUREKA!". Ten gracz zachowuje kartę dla siebie.

CZERWONY: LICYTACJA
Nie odwracaj jeszcze tej karty!



1. Nie znając treści karty, wszyscy licytują się, ile rysunków potrafią znaleźć w 30 sekund. Licytacja zaczyna się od gracza, który wziął kartę, i kontynuuje w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Możesz licytować wyższą liczbę niż poprzedni gracz lub zrezygnować z udziału. *Uwaga: Dobrze jest mierzyć wysoko — ale upewnij się, że licytowana liczba stanowi realistyczny cel!*
2. Gdy wszyscy wylicytują lub zrezygnują, gracz, który podał najwyższą liczbę, wykonuje zadanie.
3. Czyta zadanie na głos, odwraca licznik czasu i zaczyna szukać!
4. Udało mu się znaleźć wystarczającą liczbę, zanim upłynął czas?

   TAK: Ten gracz zachowuje kartę dla siebie!

   NIE: Musi odłożyć kartę na spód odpowiedniej talii ORAZ stracić jedną ze swoich kart zadań jeśli jakieś posiada.

JAK WYGRAĆ

Gracz, który jako pierwszy zbierze sześć kart, wygrywa!

INNE SPOSOBY GRY

Młodsi gracze, szczególnie dzieci, które nie potrafią jeszcze czytać, mogą grać, wykorzystując tylko niebieskie karty.

- Aby skrócić lub wydłużyć grę, dostosuj liczbę kart potrzebnych do wygranej.
- Aby grać w drużynach, podzielcie się na dwie grupy. Zasady gry są takie same, lecz drużyny wykonują zadania wspólnie.

Licencjodawca: Arne Lauwers. PICTUREK, AHASBRO oraz wszystkie powiązane znaki towarowe i logotypy są znakami towarowymi firmy Hasbro, Inc. © 2021Hasbro.

Wyprodukowany przez: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Reprezentowany przez: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.
Obsługa klienta: Hasbro Poland Sp.z.o.o, Al. Jerozolimskie 93, Budynek Nowogrodzka Square, IV piętro, 02-001 Warszawa, Polska.
TEL. 800-190-880 połączenie bezpłatne. kontakt@hasbro.co.uk

CE

0321F2564120

DLA RODZICÓW:
HASBROGAMING.COM

Hasbro Gaming

7.5 x 7.5” 4C2S