

PICTO BRIC

Kirszbaum Greg & Alex Sander – Muriel Kerba



7 ^{ans years}
^{años Jahre}
-99



F

Règle du jeu

PICTO
BRIC

Âge : 7-99 ans



Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs



Contenu : 20 cartes défi (120 défis), 1 dé, 26 tuiles « brik » rectangulaires, 4 tuiles « brik » rondes, 20 jetons « victoire », 1 sablier de 45 secondes.



But du jeu : Obtenir le maximum de points à la fin de la partie.

**Préparation du jeu :**

Mélangez puis disposez en pile, face cachée, les cartes défi au centre des joueurs. Posez à côté les tuiles « brik » rectangulaires et rondes, le sablier et les jetons « victoire ». Pour une partie à 3 ou 6 joueurs : retirez 2 cartes défi (de la pile des cartes défi), afin que chacun des joueurs réalise le même nombre de dessins au cours de la partie.

**Déroulement du jeu :**

Le joueur le plus âgé commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il tire une carte défi et lance le dé, qui lui indique quel objet de la carte il doit faire deviner aux autres joueurs. Par exemple : il obtient la face rouge au dé, il doit alors faire deviner l'objet rouge.

Puis il pose la carte, face cachée, devant lui. **Attention, les autres joueurs ne doivent pas voir la carte.**

Le sablier est retourné et le joueur dispose de 45 secondes pour faire deviner cet objet. Pour cela, il dessine avec les tuiles « brik » sur la table de façon à faire deviner aux autres joueurs l'objet de la carte défi.

Les autres joueurs tentent d'être les plus rapides à deviner quel est cet objet : ils peuvent faire autant de propositions qu'ils le souhaitent. Tant que la bonne réponse n'est pas donnée, le joueur qui dessine ne doit ni parler, ni donner d'indication et continue de dessiner.

Lorsqu'un joueur donne la bonne réponse, le dessinateur révèle la carte défi pour le confirmer à tous les joueurs. Le joueur qui a deviné l'objet gagne un jeton « victoire », et le joueur qui a dessiné remporte la carte défi.

Si personne ne trouve l'objet dessiné avant la fin du sablier : personne ne remporte de jeton « victoire ». La carte défi est écartée du jeu.

NB :

- S'il y a litige entre les joueurs (plusieurs bonnes propositions en même temps), c'est au joueur qui dessine d'arbitrer en indiquant lequel des joueurs a été le plus rapide.
- Le joueur qui dessine n'a pas le droit de parler ni de mimer l'objet pour le faire deviner aux autres joueurs.
- Le joueur qui dessine utilise autant de tuiles « brik » qu'il le souhaite, du côté qu'il le souhaite.

Puis un nouveau tour de jeu démarre. Les tuiles « brik » sont remises au centre des joueurs, le sablier est remis à zéro.

Le joueur suivant tire une nouvelle carte défi, et c'est à son tour de faire deviner un objet aux autres joueurs.

Fin du jeu :

Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pile des cartes défi, la partie prend fin.

Les joueurs comptabilisent leur nombre de points : 1 point par jeton « victoire » et 1 point par carte défi.

C'est le joueur qui a remporté le plus de points qui est le gagnant de la partie !

S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, c'est celui qui a remporté le plus de cartes défi qui remporte la partie.

Un jeu de Grégory Kirszbaum et Alex Sanders.

GB

Rules of the game

PICTO BRIC



Ages: 7-99 years old



Number of players: 3 to 6 players



Contents: 20 challenge cards (120 challenges), 1 die, 26 rectangular "brik" tiles, 4 circular "brik" tiles, 20 "win" tokens, 1 45-second hourglass.



Aim of the game: To have the most points at the end of the game.



Game set-up:

Shuffle the challenge cards and lay them out in a pile, face down, in the middle of the players. Put the rectangular and circular "brik" tiles, hourglass and "win" tokens next to them. For a game of 3 or 6 players: remove 2 challenge cards from the pile of challenge cards so that each player has the same number of drawing turns during the game.



How to play:

The oldest player starts, then play continues in a clockwise direction.

The player draws a challenge card and rolls the die, which tells them which object from the card they need to get the other players to guess. For example: if the die shows the red face, the player must get the other players to guess the red object.

The player then places the card face down in front of them. **Make sure that the other players do not see the card.**

The hourglass is turned over and the player has 45 seconds to get the others to guess the object.

To get the other players to correctly guess the object on the challenge card, the artist draws a picture on the table using the “brik” tiles.

The other players try to be the quickest to guess the object, and may make as many guesses as they like. The artist continues drawing until the correct answer is given, and is not allowed to speak or give any hints.

When a player makes a correct guess, the artist turns over the challenge card to confirm the correct guess to all players. The player who guessed correctly earns a «win» token, and the artist wins the challenge card.

If no player makes a correct guess before the time runs out, no one wins the «win» token. The challenge card is then discarded.»

Note:

- If players cannot agree (in the event of several correct answers at the same time), the artist is responsible for choosing which player guessed first.
- The artist must not talk or mime when getting the other players to guess.
- The artist can use as many “brik” tiles as they like, whichever way up they like.

Then a new round begins. The “brik” tiles are put back in the middle of the players and the hourglass is reset. The next player draws a new challenge card, and it is their turn to get the other players to guess the object.

End of the game:

When there are no more cards in the pile of challenge cards, the game is over.

The players count up their points: 1 point for each “win” token and 1 point for each challenge card.

The player with the most points wins!

If two or more players are tied on points, the player with the most challenge cards wins.

A game by Grégory Kirszbaum and Alex Sanders.

D

Spielregeln

PICTO BRIC



Alter: 7-99 Jahre



Anzahl der Spieler: 3 bis 6 Spieler



Inhalt: 20 Challengekarten (mit 120 Aufgaben), 1 Würfel, 26 rechteckige Ziegelstein-Plättchen, 4 runde Ziegelstein-Plättchen, 20 Punktechips, 1 Sanduhr (45 Sekunden)



Ziel des Spiels: Wer am Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt.



Spielvorbereitung:

Mischt die Challengekarten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Legt die rechteckigen und die runden Plättchen sowie die Sanduhr, den Würfel und die Chips daneben.

Bei 3 oder 6 Spielern nehmt ihr 2 Challengekarten aus dem Spiel. Dadurch ist jeder Spieler gleich oft mit dem Aufdecken einer Challengekarte dran.



Spielablauf:

Der älteste Spieler beginnt, danach seid ihr einzeln im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Bist du am Zug, nimmst du die oberste Challengekarte vom Stapel und würfelst mit dem Würfel. Er bestimmt, welches Objekt von der Karte du die Mitspieler erraten lässt. Zeigt der Würfel z. B. Rot, müssen deine Mitspieler das rote Objekt erraten.

Du schaust dir das durch den Würfel bestimmte Objekt an und legst die Karte dann verdeckt vor dir ab. **Dabei dürfen deine Mitspieler die Karte auf keinen Fall sehen!**

Die Sanduhr wird umgedreht, und dann hast du 45 Sekunden Zeit, um deine Mitspieler das Objekt raten zu lassen. Dafür stellst du mit den Ziegelstein-Plättchen das Objekt auf dem Tisch dar.

Jeder Mitspieler versucht, das Objekt am schnellsten zu erraten. Dafür dürfen die Mitspieler so oft raten, wie sie möchten. Bis die Lösung gefunden ist, darfst du nicht reden oder Hinweise geben, du stellst einfach weiter das Objekt mit den Ziegelplättchen dar.

Sobald ein Spieler die richtige Lösung sagt, deckst du als Beweis die Challengekarte auf. Der Spieler, der die richtige Lösung gefunden hat, nimmt sich einen Punktechip. Und du nimmst dir die Challengekarte.

Findet kein Mitspieler die Lösung, bevor die Sanduhr abgelaufen ist, nimmt sich niemand einen Punktechip. Die Challengekarte geht aus dem Spiel.

Könnt ihr euch bei mehreren gleichzeitig gesagten, richtigen Lösungen nicht einigen, wer sie zuerst gesagt hat, entscheidet der Spieler am Zug.

Du darfst beim „Malen“ nicht sprechen oder Reaktionen mit deinem Gesicht zeigen, wenn ein Mitspieler einen Lösungsversuch sagt.

Beim „Malen“ darfst du beliebig viele Ziegelstein-Plättchen benutzen. Du darfst die Plättchen auch umdrehen.

Danach beginnt eine neue Runde. Legt die Ziegelstein-Plättchen wieder in die Mitte und macht die Sanduhr bereit. Der nächste Spieler nimmt die oberste Challengekarte, würfelt und versucht die Mitspieler das gesuchte Objekt erraten zu lassen.

Spielende:

Ist der Nachziehstapel mit den Challengekarten aufgebraucht, endet das Spiel.

Die Spieler zählen ihre Punkte zusammen: 1 Punkt pro Punktechip und 1 Punkt pro Challengekarte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

Bei einem Unentschieden entscheidet die Anzahl der Challengekarten, wer von den Beteiligten gewinnt.

Ein Spiel von Grégory Kirszbaum und Alex Sanders.

NL

Spelregels

PICTO BRIC



Leeftijd: 7-99 jaar



Aantal spelers: 3 tot 6 spelers



Inhoud: 20 uitdagingskaarten (120 uitdagingen), 1 dobbelsteen, 26 rechthoekige brik-tegels, 4 ronde brik-tegels, 20 overwinningfiches, 1 zandloper van 45 seconden.



Doel van het spel:

Zoveel mogelijk punten halen.



Vorbereiding van het spel:

De uitdagingskaarten schudden en met de zichtbare kant naar beneden in een stapeltje tussen de spelers neerleggen. De zandloper en de overwinningfiches naast de rechthoekige en ronde brik-tegels leggen.

Wanneer met 3 of 6 spelers gespeeld wordt: 2 uitdagingskaarten uit de stapel (met uitdagingskaarten) halen, zodat elke speler hetzelfde aantal tekeningen moet maken tijdens het spel.



Spelverloop:

De oudste speler begint en vervolgens wordt er in de richting van de klok verder gespeeld.

Hij/zij trekt een uitdagingskaart en gooit met de dobbelsteen waarop aangegeven staat welk voorwerp hij/zij aan de andere spelers moet laten raden. Voorbeeld: de dobbelsteen geeft rood aan; de tekenaar moet dan het rode voorwerp laten raden.

Hij/zij legt de kaart met de zichtbare kant naar beneden voor zich neer. **Let op: de andere spelers mogen de kaart niet zien.**

De zandloper wordt omgedraaid en de tekenaar heeft 45 seconden om dit voorwerp te laten raden.

Hij/zij gebruikt de brik-tegels en om het voorwerp op de tafel uit te beelden om de andere spelers het voorwerp van de uitdagingskaart te laten raden.

De andere spelers proberen zo snel mogelijk te raden wat het voorwerp is. Ze mogen zo vaak raden als ze willen.

Zolang het voorwerp nog niet geraden is, mag de tekenaar niet praten, geen aanwijzingen geven en gaat hij/zij door met 'tekenen'.

Als een speler het goede antwoord geeft, laat de tekenaar de kaart ter bevestiging aan alle spelers zien. De speler die het voorwerp geraden heeft, wint een overwinningsfiche en de tekenaar een uitdagingskaart.

Als niemand het voorwerp geraden heeft als de zandloper leeg is, wint niemand een overwinningsfiche. De uitdagingskaart wordt uit het spel gehaald.

NB:

- Als er onenigheid is tussen de spelers (meerdere goede antwoorden worden tegelijkertijd gegeven), dan bepaalt de tekenaar welke speler het snelst heeft geantwoord.
- De tekenaar mag niet praten en geen hints geven om de andere spelers het voorwerp te laten raden.
- De tekenaar gebruikt net zoveel brik-tegels als hij/zij wil en bepaalt zelf welke kant hij/zij gebruikt.

Daarna begint een nieuwe spelronde. De brik-tegels worden weer tussen de spelers gelegd en de zandloper wordt weer klaargezet.

De volgende speler trekt een nieuwe uitdagingskaart en hij/zij is nu aan de beurt om een voorwerp aan de andere spelers te laten raden.

Einde van het spel:

Wanneer er geen uitdagingskaarten meer zijn, is het spel afgelopen.

De spelers tellen hun punten: 1 punt per overwinningsfiche en 1 punt per uitdagingskaart.

De speler met de meeste punten heeft het spel gewonnen!

Als meerdere spelers hetzelfde aantal punten hebben, wint degene met de meeste uitdagingskaarten het spel.

Een spel van Grégory Kirszbaum en Alex Sanders.

E

Reglas del juego

PICTO BRIC



Edad: 7-99 años



Número de jugadores: de 3 a 6 jugadores



Contenido: 20 cartas de desafío (120 desafíos), 1 dado, 26 fichas «brik» rectangulares, 4 fichas «brik» redondas, 20 fichas de victoria, 1 reloj de arena de 45 segundos.



Objetivo del juego: Obtener la máxima puntuación al final de la partida.



Preparación del juego:

Barajar y colocar las cartas de desafío boca abajo en un mazo en el centro, entre los jugadores. Colocar al lado las fichas «brik» rectangulares y redondas, el reloj de arena y las fichas de victoria.

Para una partida con 3 o 6 jugadores: retirar 2 cartas de desafío (del mazo de cartas correspondiente), de forma que cada jugador obtenga el mismo número de cartas durante la partida.



Desarrollo del juego:

Empieza el jugador más joven. Luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Este saca una carta de desafío y tira el dado, que le indica qué objeto de la carta debe lograr que adivinen los demás jugadores. Por ejemplo: si obtiene la cara roja en el dado, debe lograr que adivinen el objeto rojo.

Luego pone la carta boca abajo delante de él. **¡Atención! Los demás jugadores no deben ver la carta.**

Se da la vuelta al reloj de arena y el jugador dispone de 45 segundos para adivinar el objeto.

Para ello, dibuja con las fichas «brik» de la mesa de forma que los demás jugadores adivinen el objeto de la carta de desafío.

Los demás jugadores intentan ser los más rápidos en adivinar de qué objeto se trata. Para ello, pueden realizar todas las propuestas que quieran. Hasta que no se acierte la respuesta, el jugador que hace el dibujo no podrá hablar ni dar pistas y deberá seguir dibujando.

Cuando un jugador adivina la respuesta, el jugador que hace el dibujo revela la carta de desafío para que todos los jugadores la comprueben. El jugador que haya adivinado el objeto gana una ficha de victoria y, el jugador que lo haya dibujado, gana la carta de desafío.

Atención:

- En caso de disputa entre los jugadores (es decir, si se hacen varias propuestas acertadas al mismo tiempo), corresponde al jugador que ha realizado el dibujo indicar cuál de los jugadores ha sido el más rápido.
- El jugador que hace el dibujo no puede explicar con palabras ni gestos el objeto para que los demás jugadores lo adivinen.
- El jugador que hace el dibujo puede utilizar tantas fichas «brik» como quiera, en el lado que desee.

Después comienza una nueva ronda. Las fichas «brik» se devuelven al centro de los jugadores y el reloj de arena se pone a cero.

El siguiente jugador saca una carta de desafío nueva y es su turno para lograr que los demás jugadores adivinen un objeto.

Final del juego:

Cuando no queden cartas en el mazo de cartas de desafío, termina la partida.

Los jugadores cuentan sus puntos: 1 punto por cada ficha de victoria y 1 punto por cada carta de desafío.

¡El jugador con más puntos gana la partida!

En caso de empate, el jugador con más cartas de desafío gana la partida.

Un juego de Grégory Kirszbaum y Alex Sanders.

I

Regolamento del gioco

PICTO BRIC



Età: 7-99 anni



N° di giocatori: da 3 a 6 giocatori



Contenuto: 20 carte sfida (120 sfide), 1 dado, 26 tessere «brik» rettangolari, 4 tessere «brik» rotonde, 20 gettoni «vittoria», 1 clessidra da 45 secondi.



Scopo del gioco: ottenere il massimo dei punti alla fine della partita.



Preparazione del gioco:

mescolare e quindi disporre in un mazzo, a faccia in giù, le carte sfida al centro dei giocatori. Posizionare a lato le tessere «brik» rettangolari e rotonde, la clessidra e i gettoni «vittoria».

Per una partita con 3 o 6 giocatori, rimuovere 2 carte sfida (dal mazzo delle carte sfida), in modo tale che nel corso della partita ciascun giocatore realizzi lo stesso numero di disegni.



Svolgimento del gioco:

comincia il giocatore più vecchio e si gioca poi in senso orario.

Il giocatore pesca una carta sfida e lancia il dado, che gli indica quale oggetto della carta dovrà fare indovinare agli altri giocatori. Ad esempio, se il dado lanciato mostra la faccia rossa, il giocatore dovrà fare indovinare l'oggetto rosso.

Dopodiché, dovrà posare la carta davanti a sé, a faccia in giù. **Attenzione: gli altri giocatori non devono vedere la carta.**

A questo punto, capovolgere la clessidra, in modo tale che

il giocatore disponga di 45 secondi per fare indovinare l'oggetto.

Il giocatore dovrà dunque disegnare con le tessere «brik» sul tavolo, cercando di fare indovinare agli altri giocatori l'oggetto della carta sfida.

Gli altri giocatori dovranno cercare di essere i più veloci nell'indovinare di quale oggetto si tratta: possono formulare tutte le proposte che desiderano. Il giocatore che realizza il disegno non può parlare né fornire indicazioni finché non viene data la risposta esatta, e continua a disegnare.

Quando un giocatore dà la risposta esatta, il disegnatore mostra la carta sfida per confermarla a tutti i giocatori. Il giocatore che ha indovinato l'oggetto si aggiudica un gettone «vittoria», mentre il giocatore che ha realizzato il disegno vince la carta sfida.

Se nessuno indovina l'oggetto disegnato prima che la clessidra sia vuota, nessuno si aggiudica i gettoni «vittoria». La carta sfida viene scartata dal gioco.

N.B.:

- In caso di controversia tra i giocatori (più proposte esatte formulate contemporaneamente), spetta al giocatore che esegue il disegno fungere da arbitro, indicando quale giocatore è stato il più veloce.
- Al giocatore che realizza il disegno non è consentito parlare né mimare per fare indovinare l'oggetto agli altri giocatori.
- Il giocatore che esegue il disegno può utilizzare tutte le tessere «brik» che ritiene necessarie, dal lato desiderato.

Si inizia quindi un nuovo turno di gioco. Le tessere «brik» vengono rimesse al centro dei giocatori e la clessidra viene azzerata.

Il giocatore seguente pesca una nuova carta sfida e, a sua volta, deve tentare di fare indovinare un oggetto agli altri giocatori.

Fine del gioco:

la partita termina quando non vi sono più carte nel mazzo delle carte sfida. I giocatori contano dunque il numero di punti accumulati: 1 punto per ogni gettone «vittoria» e 1 punto per ogni carta sfida. Vince la partita il giocatore che si è aggiudicato il maggior numero di punti.

In caso di parità tra più giocatori, vince la partita chi si è aggiudicato il maggior numero di carte sfida.

Un gioco di Grégory Kirszbaum e Alex Sanders.

P

Regras do jogo

PICTO BRIC



Idades: 7-99 anos



N.º de jogadores: 3 a 6 jogadores



Conteúdo: 20 cartas de desafio (120 desafios), 1 dado, 26 peças «brik» retangulares, 4 peças «brik» redondas, 20 fichas de vitória e 1 ampulheta de 45 segundos.



Objetivo do jogo: Conseguir o máximo de pontos no final do jogo.



Preparação do jogo:

Baralha e empilha as cartas de desafio, viradas para baixo, no centro dos jogadores. Coloca ao lado as peças «brik» retangulares e redondas, a ampulheta e as fichas de vitória.

Para um jogo com 3 ou 6 jogadores: retira 2 cartas de desafio (da pilha de cartas de desafio) para que cada jogador faça o mesmo número de desenhos durante o jogo.



Como jogar:

Começa o jogador mais velho e depois joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

Escolhe uma carta de desafio e lança o dado que lhe indica que objeto da carta deve fazer adivinhar aos outros jogadores. Por exemplo: se sair o lado vermelho no dado, deve então fazer adivinhar aos outros jogadores o objeto vermelho.

A seguir, pousa a carta virada para baixo à sua frente.

Atenção: os outros jogadores não devem ver a carta.

A ampulheta é virada e o jogador tem 45 segundos para fazer adivinhar o objeto.

Para isso, desenha com as peças «brik» na mesa de forma a fazer adivinhar aos outros jogadores o objeto da carta de desafio.

Os outros jogadores tentam ser os mais rápidos a adivinharem qual é o objeto: podem fazer tantas propostas quanto quiserem. Enquanto não acertarem na resposta, o desenhador não deve falar nem dar qualquer indicação e continuar a desenhar.

Quando um jogador acertar na resposta, o desenhador mostra a carta de desafio para confirmar a todos os jogadores. O jogador que adivinhou o objeto ganha uma ficha de vitória e o desenhador ganha a carta de desafio.

Se ninguém adivinhar o objeto desenhado antes de a ampulheta acabar: ninguém ganha uma ficha de vitória. A carta de desafio é retirada do jogo.

Nota:

- Se existir um litígio entre os jogadores (várias propostas certas ao mesmo tempo), compete ao desenhador arbitrar, indicando qual dos jogadores foi o mais rápido.
- O desenhador não pode falar ou mimetizar o objeto para o fazer adivinhar aos outros jogadores.
- O desenhador utiliza tantas peças «brik» quantas quiser, do lado que quiser.

Depois, começa uma nova ronda. As peças «brik» voltam a ser colocadas no centro dos jogadores e a ampulheta é reposta a zero.

O jogador seguinte escolhe uma nova carta de desafio e é a sua vez de fazer adivinhar o objeto aos outros jogadores.

Fim do jogo:

O jogo termina quando esgotarem as cartas do baralho de cartas de desafio.

Os jogadores contam os seus pontos: 1 ponto por ficha de vitória e 1 ponto por carta de desafio.

Vence o jogo o jogador com o maior número de pontos!

No caso de empate entre vários jogadores, vence o jogo o jogador com o maior número de cartas de desafio.

Um jogo de Grégory Kirszbaum e Alex Sanders.



Ålder: 7-99 år



Antal spelare: 3 till 6 spelare



Innehåll: 20 utmaningskort (120 utmaningar), 1 tärning, 26 rektangulära "brik"-brickor, 4 runda "brik"-brickor, 20 segersymboler, 1 timglas på 45 sekunder.



Spelets mål: Få så många poäng som möjligt när spelomgången är slut.



Spelförberedelse:

Blanda utmaningskorterna och lägg dem sedan i en hög med bildsidan nedåt mitt emellan spelarna. Lägg de rektangulära och runda "brik"-brickorna bredvid korthögen, tillsammans med timglas och segersymbolerna.

För en spelomgång med 3 till 6 spelare: dra två utmaningskort (från högen med utmaningskort), så att varje spelare får göra lika många teckningar under spelets gång.



Spelets gång:

Den äldsta spelaren börjar och sedan fortsätter man medurs.

Spelaren drar ett utmaningskort och kastar tärningen, som anger vilket föremål på kortet som de andra ska gissa sig till. Exempel: om den röda sidan av tärningen visas ska de andra spelarna gissa sig till det röda föremålet.

Spelaren lägger sen ned kortet framför sig med bildsidan nedåt. **Obs! De andra spelarna får inte se kortet.**

Timglas vänds och spelaren har nu 45 sekunder på sig att låta de andra gissa sig till föremålet.

För att göra det använder spelaren "brik"-brickorna på

bordet för att "rita", så att de andra spelarna kan gissa sig till föremålet på utmaningskortet.

De andra spelarna försöker så snabbt som möjligt gissa vilket föremål det rör sig om. De kan ge så många förslag som de önskar. Innan rätt svar ges får spelaren som ritar varken tala eller ge några indikationer och fortsätter att rita.

När en spelare ger rätt svar visar tecknaren utmaningskortet för att bekräfta det för alla spelare. Spelaren som gissade rätt vinner en segersymbol och spelaren som tecknade vinner utmaningskortet.

Om ingen har hittat rätt svar när sanden i timglasets runnit ut vinner ingen någon segersymbol. Utmaningskortet läggs vid sidan om spelet.

Obs!

- Om det uppstår en tvist mellan spelarna (flera rätta svar samtidigt) är det spelaren som ritar som får avgöra vem av spelarna som var snabbast.
- Spelaren som ritar får varken prata eller härma föremålet för att låta de andra gissa sig till det.
- Spelaren som ritar får använda så många "brik"-kort hen vill och lägga dem åt valfritt håll.

Därefter börjar en ny spelomgång. "Brik"-kortet läggs tillbaka mitt emellan spelarna och timglasets återställs till noll.

Nästa spelare drar ett nytt utmaningskort för att i sin tur låta de andra spelarna gissa sig till ett föremål.

Spelets slut:

Omgången avslutas när det inte finns några fler kort i högen med utmaningskort.

Spelarna räknar sina poäng: 1 poäng per segersymbol och 1 poäng per utmaningskort.

Den spelare som har flest poäng vinner omgången!

Om det är oavgjort mellan flera spelare är det den som har vunnit flest utmaningskort som vinner omgången.

Ett spel av Grégory Kirszbaum och Alex Sanders.

DK

Spilleregler

PICTO BRIC



Alder: 7-99 år



Antal spillere: 3-6 spillere



Indhold: 20 udfordringskort (120 udfordringer), 1 terning, 26 aflange "murstenbrikker", 4 runde "murstenbrikker", 20 "sejr"-jetoner, 1 timeglas på 45 sekunder.



Spilletets formål: At have flest point i slutningen af spillet.



Forberedelse af spillet:

Bland udfordringskortene og læg dem i en bunke midt på bordet med skjult billedside. Placer de aflange og de runde "murstensbrikker", timeglasset og "sejr"-jetonerne ved siden af.

I et spil med 3 eller 6 spillere: Fjern 2 udfordringskort (fra bunken med udfordringskort), således at alle spillere laver det samme antal tegninger i løbet af et spil.



Sådan foregår spillet :

Den ældste spiller starter og man spiller med uret bordet rundt.

Han/hun trækker et udfordringskort og kaster terningen, som viser hvilken del af kortet, han/hun skal få de andre spillere til at gætte. For eksempel: Hvis terningen viser den røde side, skal spilleren få de andre spillere til at gætte den røde genstand.

Dernæst lægger han/hun kortet ned med skjult billedside foran sig. **Pas på, de andre spillere må ikke se kortet.**

Timeglasset vendes og spilleren har 45 sekunder til at få de andre til at gætte genstanden.

Det gør han/hun ved at tegne med "murstensbrikkerne" på bordet for at få de andre spillere til at gætte genstanden på udfordringskortet.

De andre spillere forsøger at være de hurtigste til at gætte, hvilken genstand det drejer sig om. De kan komme med så mange forslag, som de ønsker.

Før en spiller har givet det rigtige svar, må spilleren, der tegner, ikke tale eller give ledetråde, men skal fortsætte med at tegne. Når en spiller er kommet med det rigtige forslag, viser tegneren udfordringskortet for at bekræfte det for alle spillerne. Spilleren, der har gættet genstanden, vinder en "sejr"-jeton, og spilleren, der har tegnet genstanden, vinder udfordringskortet.

Hvis ingen gætter den tegnede genstand inden timeglasset er udløbet: Så er der ingen, der vinder en "sejr"-jeton. Udfordringskortet tages ud af spillet.

NB:

- Hvis der er kamp mellem spillerne (flere rigtige forslag samtidigt), så er det tegneren, der skal afgøre hvilken spiller, der var den hurtigste.
- Den spiller, der tegner, må hverken tale eller mime den genstand, de andre spillere skal gætte.
- Den spiller, der tegner, må bruge alle de "murstensbrikker", han/hun ønsker.

Dernæst starter en ny omgang. "Murstensbrikkerne" lægges tilbage midt mellem spillerne, timeglasset vendes om.

Den næste spiller tager et nyt udfordringskort, og det er hans/hendes tur til at få de andre spillere til at gætte en genstand.

Spillets slutning:

Når der ikke er flere kort i bunken med udfordringskort, er spillet slut.

Spillerne tæller deres point: 1 point pr. "sejr"-jeton og 1 point pr. udfordringskort.

Den spiller, der har fået flest point, vinder spillet!

Hvis flere spillere har det samme antal point, er det den spiller, der har flest udfordringskort, der vinder spillet.

Et spil designet af Grégory Kirszbaum og Alex Sanders.

RUS

Правила игры

PICTO BRIC



Возраст: 7–99 лет



Количество игроков: 3–6 игрока



Игровой комплект: 20 карточек «задание» (120 заданий), 1 кубик, 26 прямоугольных карточек «кирпич», 4 круглые карточки «кирпич», 20 жетонов «победа», 1 песочные часы на 45 секунд.



Цель игры: Набрать больше всех очков по итогам партии.



Перед началом игры:

Перемешайте карточки «задание» и выложите их стопкой лицевой стороной вниз в центре между игроками. Рядом положите прямоугольные и круглые карточки «кирпич», жетоны «победа» и поставьте песочные часы.

Если участвуют 3 или 6 игроков, уберите 2 карточки «задание» (из стопки этих карточек), чтобы каждый игрок выполнил одинаковое количество рисунков в ходе партии.



Ход игры:

Начинает самый старший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Он берет карточку «задание» и бросает кубик, чтобы определить, какой предмет с карточки он должен изобразить для остальных игроков. Например, если на кубике выпала красная грань, он должен изобразить красный предмет.

Затем он кладет карточку лицевой стороной вниз перед собой. Внимание! **Другие игроки не должны видеть карточку.**

Песочные часы переворачивают, и игроку дается 45 секунд, чтобы другие игроки угадали предмет. С помощью карточек «кирпич» он выкладывает на столе предмет с карточки «задание», чтобы другие игроки поняли, что это.

Другие игроки стараются как можно быстрее угадать предмет, и они могут делать сколько угодно попыток. Пока не будет дан правильный ответ, рисующий игрок не должен говорить или давать какие-либо подсказки и должен продолжать рисовать.

Если игрок угадал предмет, рисующий игрок открывает карточку «задание», чтобы подтвердить это всем игрокам. Угадавший игрок зарабатывает жетон «победа», а рисующий игрок зарабатывает карточку «задание».

Если время на песочных часах истекло, но никто не угадал изображенный предмет, жетон «победа» не достается никому. Карточка «задание» выходит из игры.

Примечания

- Если правильную версию предложили сразу несколько игроков, рисующий игрок решает, кто из них предложил ее первым.
- Рисующий игрок не может говорить или изображать предмет жестами, чтобы помочь угадывающим игрокам.
- Рисующий игрок может использовать любое количество карточек «кирпич» и класть их любой стороной.

Затем начинается следующий ход. Положите карточки «кирпич» в центре между игроками, обнулите время на песочных часах.

Следующий игрок берет новую карточку «задание» и изображает предмет для других игроков.

Конец игры:

Партия заканчивается, когда закончилась стопка карточек «задание».

Игроки подсчитывают свои очки: по 1 очку за каждый жетон «победа» и по 1 очку за каждую карточку «задание».

В партии побеждает игрок, набравший больше всех очков!

При равенстве очков в партии побеждает игрок, набравший больше карточек «задание».

Авторы игры: Грегори Кирсзбом и Алекс Сандерс.

DJ00801



3, rue des Grands Augustins
75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China
Designed in France

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile.
Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção.
Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen.
Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler.
Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



Adresses sur quefairedemesdechets.fr