



pikti



INSTRUKCJA



CEL GRY

Jak najszybciej pozbądź się swojej talii, dopasowując obrazki z kart do wskazanych kategorii, i wyprzedź innych w drodze do zwycięstwa!

ZACZYNAMY!

Każdy z graczy otrzymuje 5 dwustronnych kart z obrazkami. Zanim rozpoczniecie zabawę, zapoznajcie się z obrazkami na kartach, pamiętając, że podczas gry możecie używać dowolnej strony! Pozostałe karty z obrazkami odłóżcie na bok. Talię kart kategorii połóżcie zakrytą na środku stołu.

ROZGRYWKA

1. Dowolny z graczy odkrywa pierwszą kartę kategorii i kładzie ją tak, aby każdy z uczestników gry miał do niej swobodny dostęp. Zalecamy, aby gracz, który odkrył kartę, przeczytał jej treść na głos.
2. Czas rozpocząć zabawę! Wszyscy gracze jednocześnie sprawdzają, czy któryś z ich obrazków (liczą się obie strony kart!) pasuje do odkrytej kategorii. Pamiętajcie, kto pierwszy, ten lepszy!

Przykład: Karta kategorii zawiera hasło „Ma głowę”. Gracze mogą do tego dopasować różne obrazki, takie jak flaming, nurek czy gumowa kaczuśka.



3. Gracz, który jako pierwszy dopasuje jedną z posiadanych w ręce kart do aktualnego hasła i położy ją na karcie kategorii, pozbywa się tej karty, wygrywając tym samym rundę.
4. Odkryjcie kolejną kartę kategorii i ponownie spróbujcie dopasować do niej któryś ze swoich obrazków.
5. Gra toczy się w ten sposób do czasu, aż jeden z graczy pozbędzie się wszystkich swoich kart z obrazkami i tym samym zostanie zwycięzcą!

○ CZYM WARTO WIEDZIEĆ

1. Jeśli większość graczy nie zgadza się z tym, że wyłożony obrazek pasuje do karty kategorii, właściciel karty musi nie tylko zabrać z powrotem swoją kartę z obrazkiem, ale też dobrać dodatkową karną kartę z talii.

Przykład: Karta z obrazkiem królika nie jest dobrym dopasowaniem do kategorii „Możesz zmieścić 5 w swojej kieszeni”, przynajmniej w tradycyjnie rozpatrywanym kroju ubrań z kieszeniami.



2. W talii kart kategorii znajdują się dwie karty z logo „**PIKTI**”, które działają jak dzikie karty. Odstąpienie karty „**PIKTI**” umożliwia pozbycie się z ręki dowolnej karty z obrazkiem – pod warunkiem że zrobi się to szybciej od innych!
3. Aby zapewnić płynność rozgrywki, jako pasujący lub niepasujący do danej kategorii powinien być rozpatrywany **DOKŁADNIE TEN OBRAZEK**, który jest przedstawiony na karcie. Nie można zatem wyłożyć karty z czerwoną walizką w odpowiedzi na hasło „Jest głównie niebieskie”, twierdząc, że kiedyś widziało się niebieską walizkę!

WSZECHMOCNY SĘDZIA

Jeśli nie możecie się zdecydować, który z graczy powinien jako pierwszy odwracać karty kategorii, możecie wybrać **WSZECHMOCNEGO SĘDZIEGO**, którego rolą będzie odwracanie kart, czytanie na głos kategorii i rozstrzyganie sporów (o ile takie się pojawią). To zaszczytna i odpowiedzialna rola, pozwalająca na bezkrytyczne komentowanie zagrywanych przez pozostałych uczestników kart!

A tak na serio, to wyłonienie **WSZECHMOCNEGO SĘDZIEGO** może się przydać zwłaszcza w rozgrywkach z młodszymi graczami, którzy nie umieją jeszcze płynnie czytać.

Jeszcze mało Wam zabawy? Wypróbujcie inne warianty, które dodatkowo urozmaicą Wasze rozgrywki!

WARIANTY GRY

TO LUB TO PIKTI

To wariant podobny do tradycyjnej gry w **PIKTI**, jednak zamiast jednej karty kategorii odwracacie od razu dwie. Gracze próbują dopasować swoje karty obrazków

do jednej **LUB** do drugiej kategorii. Możecie grać w ten wariant na dwa sposoby – nowa karta kategorii pojawia się albo gdy którakolwiek z wyłożonych kart została zakryta obrazkiem, albo dopiero gdy obie zostaną zakryte.

PIKTI RAZY DWA

Tak jak w poprzednim wariantcie – odkrywacie od razu dwie karty kategorii. Tu jednak zadaniem graczy jest dopasowanie obrazka, który pasuje do **OBU** kategorii!

Przykład: Odkryte karty kategorii to „Jest głównie czerwone” i „Można to znaleźć w wodzie”. Jeśli gracz ma kartę z homarem, może ją wyłożyć, ponieważ pasuje do obu kategorii.



PODKRĘCONE PIKTI

Tak jak w poprzednich wariantach – odkrywacie od razu dwie karty kategorii. Tym razem zadaniem graczy jest dopasowanie obrazka, który pasuje do jednej z nich, **ALE** nie pasuje do drugiej!

Przykład: Odkryte karty kategorii to „Jest głównie czerwone” i „Można to znaleźć w wodzie”. Jeśli gracz ma kartę ze znakiem „STOP”, może ją wyłożyć – znak ten jest czerwony, ale raczej nie widuje się go w wodzie. To takie proste!



Następnie odkrywacie dwie nowe karty kategorii.

SUPERPIKTI

Wszystkie karty kategorii rozłóżcie zakryte na stole (nie musicie układać ich w rzędach). Każdy gracz otrzymuje 5 kart z obrazkami. Na umówiony znak wszyscy gracze równocześnie zaczynają odkrywać karty kategorii (po jednej naraz!), szukając hasła, do którego będą mogli dopasować jeden ze swoich obrazków i tak utworzoną parę odłożyć na bok. Jeśli odkryta karta kategorii nie pasuje do żadnego z obrazków gracza, musi ją ponownie zakryć przed odkryciem kolejnej. Gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich kart z obrazkami, wygrywa.

PIKTI NA PRZEKÓR

Podobnie jak w podstawowym wariacie gry jeden z graczy odwraca kartę kategorii. Tym razem jednak zadaniem graczy jest wyłożenie karty z obrazkiem, który **NIE** pasuje do podanego hasła.

Przykład: Karta kategorii zawiera hasło „Można to zjeść”. Gracze mogą do tego dopasować różne obrazki przedstawiające rzeczy, których zwyczajowo się nie je, takie jak pluszowy miś czy toster (no chyba że ktoś ma spust jak koza).



PIKTI NA PRZEKÓR RAZY DWA

Podobnie jak w wariacie **PIKTI RAZY DWA** odwracacie dwie karty kategorii, ale tym razem wykładacie karty z obrazkami, które nie pasują do **ŻADNEJ** z nich.

ITKIP

(CZYLI ODWRÓCONE PIKTI)

W tym wariantcie rozgrywka staje na głowie! Zamiast 5 kart z obrazkami gracze dostają 5 kart kategorii. Umieście talię kart z obrazkami na środku stołu i odwróćcie pierwszą z nich. Gracze próbują dopasować kartę kategorii do odśoniętego obrazka, a ten, kto zrobi to jako pierwszy, pozbywa się karty z ręki. Oczywiście wygrywa gracz, który jako pierwszy pozostanie bez kart kategorii!

Przykład: Odwrócona karta z obrazkiem przedstawia goryla. Jeśli któryś z graczy ma kartę kategorii z hasłem „Jest zbyt ciężkie, żeby to podnieść” lub „Potrzebuje wody”, to jest to jego szansa na krok w stronę zwycięstwa!



PS Chyba nie musimy dodawać, że możecie grać w ten odwrócony sposób we wszystkie wyżej wymienione warianty gry, prawda?

Rozegraliście już wszystkie warianty, a zabawy Wam ciągle mało? Sięgnijcie po DIKTI – grę ze słowami w roli głównej! Nie dość, że jest to świetna gra sama w sobie, to możecie też połączyć karty kategorii z obu gier i jeszcze bardziej urozmaicić rozgrywkę! Karty w dłoń i jedziemy!



Opracowanie wersji polskiej:
Paulina Kortas, Adam Bukowski,
Tomasz Czerwiński

Projekt pudełka:
Lemon Tree

Opracowanie graficzne:
Jan Tomaszewicz

Opracowanie techniczne:
Grzegorz Traczykowski