

PIK-ASSO

Età: 8-99
Giocatori: 3-8
Durata: 30 minuti
Un gioco di:
Dario Massa

Contenuto: 60 cartine disegno/sfida; 1 lavagna bianca;
2 lavagne speciali; 1 pennarello cancellabile; 1 stick a
forma di pennello; 1 benda; 1 clessidra; 1 scheda
segnapunti; Regolamento

La scatola contiene 60 cartine disegno/sfida. Da un lato delle cartine sono riportati i soggetti da disegnare, dall'altro è indicata una sfida (vedi legenda). Obiettivo del gioco è disegnare e far indovinare il maggior numero di soggetti riportati su una carta, rispettando i vincoli delle sfide.

Preparazione

Mescolate il mazzo delle cartine disegno/sfida e ponetelo al centro del tavolo, con il lato delle sfide rivolto verso l'alto. Tenete a portata di mano anche tutto il resto del materiale: pennarello, clessidra, lavagne, benda e stick a forma di pennello. Il giocatore più anziano sarà il primo a disegnare e il gioco continuerà in senso orario.

Svolgimento

Il giocatore di turno pesca una carta dal mazzo delle cartine disegno/sfida senza guardare i soggetti. Il dorso della carta successiva gli indicherà la sfida che dovrà svolgere. Nel caso delle sfide Micro e Points, il giocatore prende una delle lavagne corrispondenti (per la sfida Points può scegliere una delle 3 configurazioni di puntini). Negli altri casi, userà la lavagna bianca. Nel caso della sfida White si munirà dello stick a forma di pennello, negli altri casi del pennarello cancellabile. Quindi si gira la clessidra e, nel tempo a disposizione e rispettando i vincoli della sfida, il giocatore potrà disegnare un qualsiasi numero di soggetti indicati dalla carta (rossi per la sfida hard, blu per le altre). Nel caso (molto raro) in cui dovesse terminare con successo tutti i soggetti del colore indicato entro il tempo a sua disposizione, potrà disegnare anche i soggetti dell'altro colore.

Il giocatore di turno otterrà un punto-pennello per ogni soggetto che gli altri giocatori indovineranno nel tempo della clessidra. Verrà assegnato poi un punto-lampadina per ogni soggetto indovinato correttamente al giocatore che l'ha indovinato. I punti si segnano con il pennarello sull'apposita scheda segnapunti.

A questo punto inizierà il turno del giocatore alla sua sinistra, che diventerà il nuovo disegnatore. Nel caso in cui un disegnatore trasgredisce il vincolo imposto dalla sfida, il turno passerà automaticamente al disegnatore successivo e i punti del turno in corso saranno annullati.

La partita termina quando un giocatore riesce a ottenere almeno 15 punti-lampadina. Il giocatore con più punti-lampadina è dichiarato Maestro d'arguzia; il giocatore con più punti-pennello è incoronato Maestro d'arte. In caso di parità, saranno incoronati più Maestri di quella disciplina.

Legenda delle sfide

Blind - Il disegnatore deve indossare la benda dopo aver guardato i soggetti sulla carta. Non può più toglierla fino alla fine della clessidra. Per disegnare più soggetti, dovrà quindi ricordarli.

White - Il disegnatore dovrà utilizzare lo stick a forma di pennello al posto del pennarello cancellabile, per cui non apparirà nulla sulla lavagna. Gli altri giocatori dovranno immaginare l'opera intuendola dai movimenti del disegnatore.

Points - Il disegnatore prende una lavagna speciale e sceglie una configurazione di puntini. Il disegnatore, per creare la sua opera, potrà solo collegare i puntini stampati tramite linee rette.

Numbers - Il disegnatore potrà effettuare un massimo di linee rette pari al numero indicato sulla carta.

Micro - Il disegnatore prende la lavagna speciale che ha stampata su di essa una griglia di piccoli rettangoli. Durante tutta la prova potrà disegnare ciascun soggetto della carta in uno dei rettangoli (1 soggetto in 1 rettangolo).

Shape - Il disegnatore potrà disegnare soltanto la forma indicata dalla sfida, variandone esclusivamente le dimensioni (possibili: solo cerchi, solo quadrati e solo triangoli).

Glue - Il disegnatore non potrà mai staccare il pennarello dalla lavagna per tutto il tempo della clessidra, neanche quando cambia soggetto da far indovinare.

Wrong Hand - Il disegnatore dovrà utilizzare la mano con cui solitamente non disegna.

Hard - Il disegnatore utilizzerà i soggetti rossi invece dei soggetti blu (potrà utilizzare quelli blu nel raro caso in cui entrambi quelli rossi vengano indovinati e abbia ancora tempo a disposizione). Oltre a questo, potrà disegnare senza alcuna limitazione.