

# Pictureka!

Találd meg gyorsan,  
kiáltás elsőként!

## A JÁTÉK CÉLJA

Találd meg a dolgokat gyorsan, vagy találd meg elsőként, és nyerj küldeteskártyát!

6+

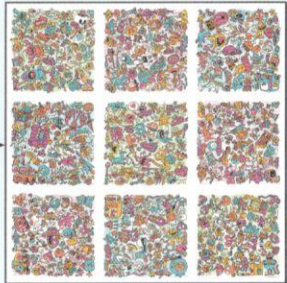


F2564

A doboz tartalma: 9 játéklap, dobókocka, homokóra, 106 küldeteskártya és 4 referenciakártya

## ELŐKÉSZÜLETEK

1. Rendezd a játéklapokat 3x3-as négyzet alakzatba.
2. Válogasd szét a küldeteskártyákat szín szerint. Keverd meg az így létrehozott paklikat, majd lefelé fordítva helyezd el a játéklapok mellett.



3. A referenciakártyákat tedd elérhető helyre, hogy kérdéses esetben átnézhessétek a szabályokat.



## A JÁTÉK

A legfiatalabb játékos kezd, majd mindig a bal oldali szomszéd következik.

### AMIKOR TE JÖSSZ

1. **Dobj a kockával!** Húzz egy adott színű küldeteskártyát, de még ne nézd meg.
2. **Van rajta cselekvési szimbólum?** Ha igen, haladéktalanul hajtsd végre a cselekvést.

**CSELERÉLD FEL** bármelyik két játéklap helyét.

**FORDÍTSD FEL** bármelyik játéklapot.

**FORGASD EL** bármelyik játéklapot.

3. **Csináld végig a küldetésedet!** Minden szín más.

### ZÖLD: EGYSZEMÉLYES Az óra az ellenfeled!

1. Olvasd fel hangosan a kártyád szövegét, majd dobj a kockával. A szám azt jelöli ki, hogy a kártyádon szereplő dolgok közül hányat kell megtalálnod 30 másodpercen belül!
2. Fordítsd át a homokórát, és kezd el a keresést. Mutass rá az egyes tárgyakra, és számold, hogy hányat vettél észre.
3. Eleget találtál meg, mielőtt lejárt az idő?

**IGEN:** A kártya nálad marad!

**NEM:** Legközelebb biztos sikerül... Helyezd vissza a kártyát a saját paklija alá.

### KÉK: MINDENKI JÁTSZIK Mindenki versenyzik!

1. Fordítsd fel a kártyát úgy, hogy mindenki láthassa. Ez a tárgy csupán egyszer szerepel a játéklapokon!
2. Mindenki azonnal keresni kezd. Amelyik játékos elsőnek talál rá, az rámutat, és felkiált: „PICTUREKA!” Ezután a kártya nála marad.



### PIROS: LICITÁLÁS

#### Még ne fordítsd fel ezt a kártyát!

1. Anélkül, hogy tudnátok, mi van a kártyán, mindenki megtippeli, hogy 30 másodperc alatt hány tárgyat tud megtalálni. A licitálást a kártyát húzó játékos kezdi, és a licit elhangzása után a következő licitáló mindig az előző licitot bemondó játékos bal oldali szomszédja. Neked vagy emelned kell az előtted érvényes licitértéken, vagy passzolnod kell. *Megjegyzés: Teljesen rendben van, ha nagyra törsz – de mindig ügyelj arra, hogy teljesíthető legyen a vállalkásod!*
2. Ha már mindenki megtette a licitjét vagy passzolt, a legmagasabb licit tevő játékos játszik.



3. Felolvassa a küldetést, átfordítja a homokórát, és elkezd a keresést!

4. Elég találata lett az idő lejártá előtt?

**IGEN:** A kártya nála marad!

**NEM:** Vissza kell tennie a kártyát a megfelelő pakli alá, ÉS elveszíti az egyik küldeteskártyáját is (ha már van neki).

## GYŐZELEM

Az első játékos, akinek sikerül összegyűjtenie hat kártyát, megnyeri a játékot!

## TOVÁBBI JÁTÉKMÓDOK

- Fiaatalabb játékosok, különösen az olvasni még nem tudók esetében a játékot érdemes csak a kék kártyákkal játszani.
- A játék hosszát lehet rövidíteni vagy nyújtani a nyeréshez szükséges kártyák számának változtatásával.
- Ha csapatban szeretnétek játszani, egyszerűen alakítsatok két csapatot. A játékmenet ugyanaz, csak itt a csapatok birkóznak meg a küldetésekkel.

A licenctartós Arne Lauwers engedélyével. A PICTUREKA!, a HASBRO, valamint minden kapcsolódó védjegy és logó a Hasbro, Inc. tulajdonát képezi. © 2021 Hasbro.

Gyártó: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Képviselet: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Információ: Hasbro Magyarország Kft., Budapest, Buday László utca 12., 1024., tel.: +36 1 271 0119. info@hasbro.hu



SZÜLÖK:

**HASBROGAMING.COM**



0321 F2564 165 4150B644804000