



Žaidimo komponentai

- * Žaidimo laukas (taškų skaičiavimui)
- * 84 kortelės
- * 36 balsavimo kortelės (6 skirtingų spalvų, sunumeruotų nuo 1 iki 6)
- * 6 mediniai kiškučiai

Pasiruošimas žaidimui

Visi žaidėjai išsirenka savo kiškutį ir padeda jį į žaidimo lauką nuliniame langelyje. Išmaišykite 84 žaidimo kortas ir kiekvienam žaidėjui padalinkite po 6. Likusias korteles padėkite vienoje krūvelėje visiems pasiekiamoje vietoje.

- * Žaidžiant 4-iese kiekvienas gauna 4 balsavimo korteles.
- * Žaidžiant 5-iese kiekvienas gauna 5 balsavimo korteles.
- * Žaidžiant 6-iese kiekvienas gauna 6 balsavimo korteles.

Svarbu: Niekam nerodykite savo turimų kortų!

Žaidimo eiga

Pasakotojas

Vienas iš žaidėjų yra pasakotojas. Jis peržiūri savo rankose turimas kortas. Apie vieną iš jų jis pasako sentenciją (jokiu būdu nerodydamas kitiems žaidėjams kortos).

Sentencija gali būti labai įvairi: gali būti vienas žodis ar daugiau, gali būti garsas, tai gali būti kažkas sugalvoto ar paremta kūriniais (literatūra, kinas, patarlės ir t.t.).

Kas tampa pasakotojas žaidimo pradžioje? Žaidėjas, kuris pirmasis sugalvoja sentenciją ir tampa pasakotoju.

Kortos parinkimas pasakotojui

Kiekvienas žaidėjas iš savo rankų išsirenka tokią kortą, kuri labiausiai atitinka pasakotojo sentenciją.

Po to visi žaidėjai atiduoda pasirinktas kortas pasakotojui jų nerodant kitiems.

Pasakotojas sumaišo savo kortą su gautomis iš žaidėjų. Tuomet jo sumaišytos jo ir žaidėjų kortos atverčiamos ant stalo vienoje eilėje. Korta kairėje bus pirma, sekanti bus antra ir t.t.

Raskite pasakotojo kortą: balsavimas

Kitų žaidėjų tikslas - atpažinti būtent pasakotojo kortą tarp visų ant stalo atverstų kortų. Visi žaidėjai slapta balsuoja už vieną ar kitą kortą ir tikisi, kad ji bus pasakotojo. Tam jis pasideda prieš save balsavimo kortelę su numeriu kortos, už kurią balsuoja.

Visiems žaidėjams padėjus balsavimo korteles, jos atverčiamos ir sudedamos ant atitinkamų kortelių

Svarbu: Jums negalima balsuoti už savo paveiksluką!

Skaičiavimas

- * Jeigu visi žaidėjai atpažino arba nė vienas žaidėjas neatpažino pasakotojo kortelės, tuomet pasakotojas negauna nė vieno taško o visi kiti gauna po 2 taškus.

- * Bet koku kitu atveju pasakotojas ir tie, kas atpažino jo kortelę gauna po 3 taškus.

- * Kiekvienas žaidėjas, išskyrus pasakotoją, gauna po tašką už kiekvieną balsavimo kortelę, kuri buvo padėta ant jo paveiksluko.

Žaidėjai paslenka kiškučius per tiek langelių, kiek taškų pelnė.

Ėjimo pabaiga

Kiekvienas žaidėjas pasipildo savo rankose turimas korteles iki 6. Sekančiame ėjime pasakotojas tampa tas, kuris yra iš kairės dabartiniam pasakotojui (žaidimas vyksta laikrodžio rodyklės kryptimi).

Žaidimo eiga

Žaidimas pasibaigia ištraukus paskutinę kortą. Žaidėjas, kuris yra paėjęs toliausiai žaidimo lauke, tampa nugalėtoju.