



## **Conținut**

- O tablă de joc în interiorul cutiei (pistă de scor)
- 84 de cărți
- 36 de piese de vot, de 6 culori diferite, numerotate de la 1 la 6
- 6 iepurași de lemn (*rabbeeples!*)

## **Pregătire**

Fiecare jucător alege un iepuraș și îl plasează pe spațiul 0 de pe pista de scor. Amestecați cele 84 de imagini și împărțiți câte 6 fiecărui jucător. Așezați cărțile rămase într-un teanc.

- În 4 jucători, fiecare ia câte 4 piese de vot (de la 1 la 4).
- În 5 jucători, fiecare ia câte 5 piese de vot (de la 1 la 5).
- În 6 jucători, fiecare ia câte 6 piese de vot (de la 1 la 6).

*Notă: Nu arătați nimănui cărțile pe care le aveți în mână.*

## **Turul de joc**

### **Povestitorul**

Un jucător este povestitor pentru turul de joc. Acesta se uită la cele 6 imagini pe care le are în mână. Pornind de la una din aceste cărți, el face o propoziție și o spune cu voce tare (*fără a arăta cartea celorlalți jucători*).

Propoziția poate avea diferite forme: poate fi formată din unul sau mai multe cuvinte, poate fi chiar și un sunet. Propoziția poate fi ori inventată, ori inspirată dintr-o operă existentă (*poezie, cântec, titlu de film, proverb, etc.*).

*Cine este povestitor pentru primul tur? Primul jucător care a găsit o propoziție, spune că va fi povestitor pentru primul tur.*

### **Alegerea unei cărți pentru povestitor**

Ceilalți jucători aleg din cele 6 imagini ale lor pe cea care se potrivește cel mai bine cu propoziția alcătuită de povestitor.

Apoi, fiecare dă cartea aleasă povestitorului, fără a o arăta celorlalți jucători.

Povestitorul amestecă propria carte cu cele primite de la ceilalți jucători. Apoi le așează aleator cu fața în sus pe masă. Cartea din stânga va avea numărul 1, urmatoarea numărul 2, și așa mai departe...

## Găsirea imaginii povestitorului: votul

Scopul celorlalți jucători este să afle care din imaginile expuse îi aparține povestitorului. Fiecare jucător votează în secret pentru cartea pe care o crede ca aparținând povestitorului (*care nu votează*).

Pentru a face acest lucru, jucătorul plasează cu fața în jos, în dreptul său, piesa de vot corespunzătoare imaginii pentru care a votat. După ce toți jucătorii au votat, toate piesele de vot sunt date pe față și sunt așezate în dreptul imaginilor corespunzătoare.

*Notă: Nu ai voie să votezi pentru propria imagine.*

## Scorul

- Dacă toți jucătorii au descoperit imaginea povestitorului sau niciunul nu a descoperit-o, povestitorul nu înregistrează niciun punct, iar toți ceilalți primesc câte 2 puncte.
- În celelalte cazuri, povestitorul primește 3 puncte, la fel ca și jucătorii care au descoperit imaginea acestuia.
- Fiecare jucător, exceptând povestitorul, primește un punct pentru fiecare vot care a fost pus pe imaginea sa.

Jucătorii își mută iepurașii pe pista de scor cu un număr de spații egal cu punctele acumulate.

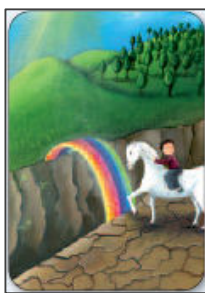
## Sfârșitul turului

Fiecare jucător trage cărți din pachet până când are 6 în mână. Povestitorul pentru noul tur este jucătorul din stânga celui din turul curent (*și așa mai departe în toate tururile următoare*).

## Sfârșitul jocului

Jocul se termină când ultima carte a fost trasă. Jucătorul care are cel mai mare scor de pe pistă este câștigător.

## Exemplu de tur



5 jucători sunt la masă: Julien, Mathilde, Nicolas, Lea și Tom.

Julien este primul jucător care trebuie să găsească o propoziție inspirată de una din imaginile pe care le are în mână.

Așadar, el va începe primul tur ca povestitor. Propoziția pe care o spune celorlalți este: „Unde este fericirea?”, făcând referire la filmul francezesc „Happiness is in the field” / „Le bonheur est dans le pré” / „Fericire târzie”.

După ascultarea propoziției, ceilalți jucători trebuie să aleagă din mâna lor o imagine care să se potrivească cel mai bine cu propoziția spusă de Julien.

Lea are aceste 6 cărți în mână:



Dintre cele 6 imagini, ea o alege pe a treia, care reprezintă pentru ea cea mai potrivită imagine cu propoziția alcătuită de Julien: „Unde este fericirea?”. Ea îi dă lui Julien această carte.

Mathilde, Nicolas și Tom aleg de asemenea câte o carte pe care o dau lui Julien, povestitor pentru turul său.

Julien amestecă propria carte cu cele primite de la ceilalți jucători și le așează cu fața în sus în mijlocul mesei.



Fiecare jucător (cu excepția povestitorului) va vota pentru imaginea pe care crede că îi aparține lui Julien.

După ce toți au votat, se arată piesele de vot.



Doar Lea a ghicit cartea lui Julien (numărul 4). Așadar, ea și Julien primesc câte 3 puncte fiecare. 2 jucători au votat pentru cartea lui Lea (numărul 1), așa că Lea va avea 2 puncte suplimentare. Tom primește 1 punct deoarece o persoană a votat pentru cartea lui (numărul 3).

La sfârșitul turului său, Lea acumulează un total de 5 puncte, Julien 3 puncte, iar Tom 1 punct; Mathilde și Nicolas nu primesc niciun punct deoarece nu au descoperit cartea lui Julien și nimeni nu a votat pentru cărțile lor.

Pentru următorul tur, Tom va fi povestitor, având în vedere că stă în stânga lui Julien.

### **Sfaturi de joc**

Dacă propoziția spusă de povestitor descrie imaginea prea exact, toți jucătorii o vor găsi ușor și nu va acumula puncte.

Pe de altă parte, dacă propoziția lui are foarte puțin de-a face cu imaginea, este destul de probabil ca nimeni să nu îl voteze și iarăși nu va primi puncte.

Așa că provocarea pentru povestitor este să găsească o propoziție care să nu fie nici prea explicită, nici prea vagă, pentru a crea posibilitatea ca doar o parte din jucători să o găsească și nu toți. La început, acest lucru este destul de greu de obținut, însă veți vedea că inspirația vine pe parcurs.

### **Variante de joc**

**3 jucători:** fiecare jucător are 7 cărți în loc de 6. Fiecare jucător, cu excepția povestitorului, dă câte 2 cărți în loc de una. Așadar, vom avea pe masă 5 cărți din care se va alege.

**Punctajul:** Când numai un jucător a descoperit cartea povestitorului, amândoi vor primi câte 4 puncte în loc de 3.

**Mimă sau cântece:** în această variantă, povestitorul are posibilitatea de a cânta un cântec ce are legătură cu cartea respectivă sau să o mimeze. Restul jocului rămâne la fel.

În cele din urmă, nimic nu vă împiedică să combinați diferitele variante de joc sau să creați unele proprii!

## **Mulțumiri:**

*Jean-Louis Roubira și Régis Bonnessée ar dori să mulțumească tuturor oamenilor și organismelor care i-au sprijinit pe parcursul acestui proiect:*

*Marie Cardouat, Yolande Albert, Jonas și Noémi Roubira, Christelle și Emmanuelle Chartier, Sébastien Félix, Michel și Monique Bonnessée, Arnaud Pichon, Claudine și Hugh Hill-Roubira, Colette Cortey și Benam Mohammadi, Claude și Carmen Roubira, Jeremy Guetté, Muriel Dhifallah, Pierre, Florence și Thomas Artur, Yves Renou, CROC, Julie Ser, Valérie Bouchet, Asociația REEL, David Prieto, Vicente Moreira Rato, Delirium Ludens Sàrl, Wioletta & Marc Przepiorka, Leonardo Greco, Bastien Lefèvre, Gavin Wynford-Jones.*

Traducere: Bastien Lefèvre - Gavin Wynford-Jones



Traducere limba Romana: Carmen – Oaia Neagra de la [www.boardgames-blog.ro](http://www.boardgames-blog.ro), primul blog de board games din Romania