

# Regolamento Pictionary

Il seguente regolamento – semplificato e modificato per l'uso privato - è tratto dal Regolamento Pictionary reperibile su:  
<http://www.scribd.com/doc/97568440/Pictionary-Gioco-Da-Tavolo-Tutto-Per-Giocare>

## Scopo del gioco

Indovinare, attraverso i disegni del compagno di squadra, le parole che essi rappresentano, per avanzare fino alla casella finale e quindi indovinare l'ultima parola. I disegni non possono includere lettere o numeri. Ogni squadra decide chi per primo disegnerà la parola da indovinare. Si tirerà il dado per determinare l'ordine di partenza. La squadra con il punteggio più alto inizia.

## Come si gioca

Sono ammesse a partecipare squadre composte da tre giocatori ciascuna. Ogni squadra sarà dotata di un segnaposto che verrà collocato dagli organizzatori nella casella di partenza e la parola da giocare sarà quella appartenente alla categoria P. Un membro del comitato organizzatore svolgerà il ruolo di arbitro. All'inizio del gioco non si deve tirare il dado per avanzare.

Le categorie sono:

P - Persone/Luoghi/Animali (e relative caratteristiche)

O - Oggetti (cose che possono essere toccate o viste)

A - Azioni (verbi)

? – Difficoltà

S - Sfida (parole di ogni genere)

Ogni parola preceduta dal triangolo deve essere giocata come una parola SFIDA (vedi nota successiva).

Il dado viene tirato solo quando la squadra riesce ad indovinare la parola nel tempo limite o quando è la prima ad indovinare la parola in una situazione "SFIDA" (vedi nota successiva).

Una squadra non si può muovere dalla propria casella fino a quando non riesce ad indovinare la parola assegnata.

Il primo disegnatore estrae la prima scheda dalla scatola e, senza mostrarla ai propri compagni di squadra ha 5 secondi per esaminare la parola che dovrà disegnare; girata la clessidra egli ha un minuto per disegnare e fare indovinare tale parola alla propria squadra. Per rendere il gioco più divertente, il disegnatore può mostrare agli avversari la carta che sta disegnando.

Il disegnatore non può parlare, utilizzare gesti o espressioni del viso per aiutare i propri compagni. Se la squadra indovina, deve tirare il dado, avanzare del numero di caselle indicato e scegliere una nuova scheda e un nuovo disegnatore. Il disegnatore cambia tutte le volte che la sua squadra deve disegnare.

La categoria che identifica la parola da disegnare è sempre quella indicata dal simbolo sulla casella. Se la squadra non indovina entro il tempo limite di un minuto, il turno passa alla squadra di sinistra. La squadra di turno estrae una nuova scheda e senza tirare il dado, inizia a giocare seguendo le regole sopra descritte.

### **\*Sfida**

Quando un giocatore capita sulla casella SFIDA, provvederà a disegnare il membro del comitato organizzatore che svolge la funzione di arbitro. Chi indovina per primo la parola guadagna il turno. Tira il dado, avanza del numero di caselle indicato e continua il gioco seguendo le regole sopra descritte. Se nessuno indovina la parola nel tempo stabilito di un minuto, il turno passa alla squadra di sinistra. In ogni caso questa squadra inizia il turno scegliendo una scheda dalla scatola (NON TIRA IL DADO) e disegnando la parola corrispondente alla categoria della casella che occupa. Le regole sopra descritte per la situazione di gioco SFIDA vengono utilizzate anche tutte le volte in cui sulla scheda scelta appare un triangolo prima della parola da disegnare.

### **Come si vince**

La partita ha una durata massima prestabilita:

- Partite dei gironi qualificatori: 2 ore
- Partite delle semifinali: 1,5 ore
- Partita della finale: 2 ore.

Per vincere una squadra deve completare il gioco sul tabellone, raggiungere la casella finale SFIDA (non è necessario ottenere un punteggio esatto per entrare in questa casella) e una volta raggiunta indovinare per prima la parola, seguendo le regole descritte nella situazione SFIDA. Nel caso non indovini la parola deve aspettare nuovamente il proprio turno, mentre il gioco prosegue secondo le precedenti regole. La squadra che si trova sulla casella finale non può vincere indovinando la parola in una situazione SFIDA controllata da un concorrente, deve prima riguadagnare il turno di gioco. Se una squadra raggiunge la casella SFIDA e compie tutte le azioni necessarie a vincere la partita prima dello scadere del tempo massimo prestabilito la partita si conclude.

Se allo scadere del tempo di gioco prestabilito per ogni partita nessuna squadra è arrivata alla casella finale sfida, vince la squadra che ha accumulato più punti durante la gara. Il punteggio viene stabilito seguendo i seguenti criteri:

- +1 per ogni parola indovinata
- -0,5 per ciascun fallo (includere lettere o numeri nel disegno, suggerire ai compagni di squadra)

Il grado di precisione della risposta deve essere deciso dalle squadre all'inizio del gioco. E' accettabile, per esempio "filo telefonico" per "filo del telefono", o "busta di plastica" per "sacchetto di plastica".