



מטרת המשחק: לצבור את מירב הנקודות על-ידי ניחושים נכונים וציורים כיפיים.

הכנות:

- מדביקים את המדבקות פאות הקוביה (כל 3 פאות בצבע תואם).
- מכינים דף ועט לרישום הנקודות.
- מערבבים היטב את הקלפים ומפזרים אותם במרכז השולחן זה לצד זה, כשפני האזורים כלפי מעלה. כולם רואים את כל האזורים באופן ברור.
- מניחים את שעון החול במרכז על-יד הקלפים.



מהלך משחק ל-2 משתתפים

כל משתתף בוחר צבע אחד מצבעי הקוביה.
מחלקים תפקידים: אחד המשתתפים ייקרא "צייר" והשני ייקרא "דף"...

ה"דף" מפנה את גבו ל"צייר".
ה"צייר", בתורו, בוחר איור מבין כל הקלפים שפזורים על השולחן, מבלי לגלות מה הוא בחר.

הוא מניח דסקית מתחת לקלף שבחר (בזמן ש"הדף" עוצם את עיניו ואינו רואה היכן) כדי להוכיח בסוף התור שזו היתה בחירתו. הופכים את שעון החול ומתחילים...

"הצייר" מצייר את האיור על גבו של המשתתף השני בעזרת ה"עיפרון".
ה"דף" מסתכל היטב על הקלפים שעל השולחן, ומנחש מה האיור. הוא יכול לבקש "איור חוזר" שוב ושוב עד שיאזל הזמן.

מותר לתת רק תשובה אחת!
הניחוש נכון? זאת אומרת שגם ה"צייר" וגם ה"דף" עמדו במשימה.

אז מטילים את קוביית המזל. מקבל את הניקוד - זה שצבעו יצא בהטלת הקובייה והוא זוכה ב-3 נקודות.

הניחוש שגוי? אף אחד לא מקבל ניקוד ומחליפים תפקידים.

מנצח: המשתתף הראשון שזכה ב-12 נקודות.



גרסת משחק ל-3-4 משתתפים

בתור הראשון, צעיר המשתתפים הוא ה"צייר" והיושב לשמאלו הוא ה"דף". בתורים הבאים ה"דף" הופך ל"צייר" והיושב לשמאלו הוא כעת ה"דף".

כללי המשחק זהים למשחק של 2 משתתפים.

"טלפון שבור" - גרסת משחק ל-6 משתתפים ויותר

מתחלקים לקבוצות ומחליטים איזו קבוצה מתחילה.

הנציג הראשון מהקבוצה בוחר איור, מסמן אותו בדסקית חבוייה מבלי שחברי קבוצתו רואים ומצייר למשתתף מקבוצתו, שיושב לשמאלו.

ה"דף" מסתכל על האיורים ומנסה לנחש מה היה האיור מבלי לגלות. כעת הוא מצייר את מה שהרגיש למשתתף הבא, שיושב משמאלו, וכן הלאה עד שמגיעים לגבו של המשתתף האחרון באותה הקבוצה.

המשתתף האחרון בשרשרת מכריז בקול על האיור שציירו עליו.

האם זה היה האיור המקורי? אם כן, הקבוצה מקבלת 5 נקודות.

אם לא, אין ניקוד והתור עובר לקבוצה הבאה.

המשחק מסתיים בתום 6 סיבובים של 2 הקבוצות.

מי המנצח? הקבוצה שזכתה במירב הנקודות!

יש תיקו? עורכים סיבוב נוסף.

