

PIXPLAIN IT – INSTRUKCJA GRY

- **Liczba graczy:** 2+
- **Czas rozgrywki:** 20–30 minut
- **Rekomendowany wiek:** 12+

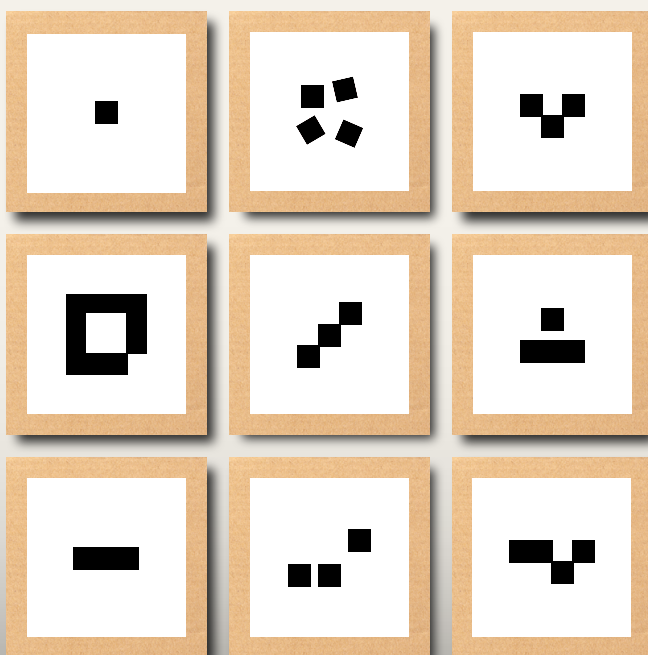
Zawartość pudełka

W pudełku znajduje się łącznie **60 kafelków**:

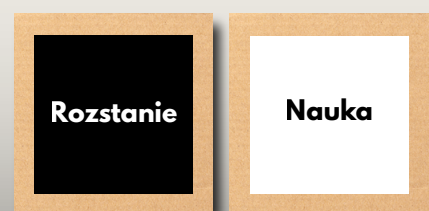
40 dwustronnych kafelków z hasłami – skonstruowanych na zasadzie kontrastu pojęciowego:

- **Biała strona:** hasła bardziej dynamiczne, codzienne, namacalne (np. *ruch*).
- **Czarna strona:** hasła głębokie, relacyjne, abstrakcyjne (np. *miłość*, *porozumienie*).
- **18 kafelków z symbolami** – podzielonych na dwa osobne zestawy:
 - 9 kafelków z białymi symbolami na czarnym tle,
 - 9 kafelków z czarnymi symbolami na białym tle.

2 kafelki techniczne (pomocnicze).



kafelki z symbolami (zestaw biały)



przykładowe kafelki z hasłami

WARIANT I: INTENCJE (Kooperacyjny)

Ten wariant opiera się na pełnej współpracy. Jako zespół walczyście o to, aby Wasze wzajemne zrozumienie przewyższyło liczbę komunikacyjnych błędów.

Krok 1: Wybór pierwszego Rozgrywającego

Wybierzcie osobę, która rozpocznie grę jako Rozgrywający. Aby zrobić to w duchu gry:

1. Każdy z graczy losuje po jednym kafelku z hasłem.
2. Osoba, której wylosowane hasło zaczyna się na literę najbliższą początku alfabetu (A, B, C...), zostaje pierwszym Rozgrywającym.
3. Możecie też wybrać pierwszego gracza w dowolny inny, wybrany przez Was sposób.

Krok 2: Przygotowanie haseł

Rozgrywający dobiera w losowy sposób dwa kafelki z hasłami i układa je na stole tak, aby **jeden leżał białą, a drugi czarną stroną do góry**.

Następnie, w tajemnicy przed pozostałymi graczami, wybiera tylko jedno z tych dwóch widocznych haseł, które będzie chciał im przekazać.

Krok 3: Tworzenie komunikatu

Rozgrywający próbuje wyrazić wybrane hasło za pomocą kafelków z symbolami, stosując się do poniższych zasad:

- **Limit kafelków:** Można użyć **maksymalnie 3 kafelków z symbolami** (dowolnie łącząc tła białe i czarne).
- **Rotacja:** Kafelki z symbolami można dowolnie obracać (w przypadku niektórych symboli zmiana orientacji całkowicie zmienia ich znaczenie!).
- **Zasada linii:** Kafelki układa się **w jednej linii, od lewej do prawej** – dokładnie tak, jakby pisało się komunikat tekstowy. W PIXPLAIN IT nie budujemy obrazków ani przestrzennych kompozycji – wyrażamy intencję za pomocą linearnego zapisu.

Krok 4: Odgadywanie i decyzja zespołu

Pozostali gracze wspólnie analizują ułożony komunikat:

- Jeśli w grze bierze udział więcej niż jedna osoba odgadująca, gracze **muszą porozumieć się między sobą i podjąć wspólną, jednogłosną decyzję**.
- Jako zespół wskazujecie tylko jedno, konkretne hasło z dwóch leżących na stole.

Krok 5: Punktacja i koniec rundy

Po wskazaniu hasła przez zespół, Rozgrywający odkrywa swoją intencję:

- **SUKCES:** Jeśli odgadliście hasło, kafelki haseł z tej rundy wędrują na **Stos Porozumienia**.
- **PORAŻKA:** Jeśli wskazaliście błędne hasło, kafelki haseł wędrują na **Stos Nieporozumień**.

Uwaga: Kafelki z symbolami zawsze wracają do ogólnej puli, aby kolejny gracz miał z czego budować swój komunikat.

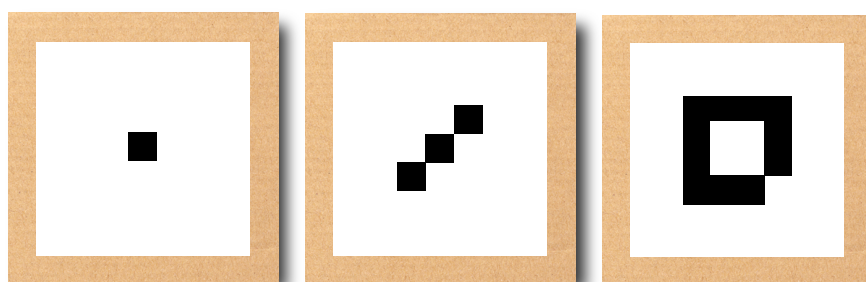
W kolejnej rundzie rola Rozgrywającego przechodzi na kolejną osobę siedzącą przy stole, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Przykład Rozgrywki (Wariant I):

Ania jako Rozgrywająca wylosowała dwa kafelki z hasłami: "Przeszłość" i "Budowanie".



Po namyśle wybrała dwa kafelki z zestawu symboli i ułożyła je w następującej kolejności:



Artur i Dorota nie mieli w tym przypadku wątpliwości. Układ symboli odzwierciedlał ich zdaniem proces przejścia od mniejszej do większej formy, z akcentem na trud, który wyrażany był w ich odczuciu przez środkowy kafelek. Jednomyślnie wytypowali "Budowanie".

Ania potwierdziła ich wybór. Mimo, iż wykorzystowała zaledwie dwa z trzech kafełków, których mogła użyć, jej przekaz okazał się czytelny.

Zespół graczy: Ania, Artur i Dorota, mogli odłożyć kafelki z hasłami na "Stos porozumienia"

Koniec gry i werdykt

Standardowa rozgrywka trwa 20 rund i kończy się w momencie, gdy z dłoni lub ogólnej puli wyczerpią się wszystkie kafelki haseł.

Możecie jednak elastycznie dopasować czas gry:

- **Wariant ekspresowy:** Umawiacie się na rozegranie konkretnej liczby rund (np. 5 lub 10).
- **Wariant sprawiedliwy:** Gramy do momentu, w którym każdy z uczestników był Rozgrywającym dokładnie tyle samo razy (np. po 2 lub 3 rundy na osobę).

Na koniec gry podliczacie wyniki i porównujecie oba stosy:

- Jeśli **Stos Porozumienia jest wyższy niż Stos Nieporozumień** – możecie sobie pogratulować! Wasza zdolność empatii, syntezy myśli i wzajemnego rozumienia jest na niesamowicie wysokim poziomie.
- Jeśli wyższy jest **Stos Nieporozumień** – to znak, że Wasze kanały komunikacji potrzebują jeszcze trochę treningu. Kolejna partia z pewnością wejdzie na wyższy poziom porozumienia!

WARIANT II: PORÓWNANIA (Dedykowany dla par)

Ten wariant skupia się na badaniu Waszego wzajemnego dopasowania, empatii i sposobu, w jaki postrzegacie te same pojęcia. Tutaj nie ma podziału na Rozgrywającego i Odgadującego – oboje działacie jednocześnie.

Przygotowanie:

1. Każdy z graczy otrzymuje swój własny, pełny zestaw 9 kafelków z symbolami (jeden gracz bierze zestaw z białym tłem, drugi z czarnym).
2. Losujecie **jeden wspólny kafelek z hasłem** (możecie losować na zmianę) z zestawu haseł i kładziecie go na środku stołu.

Przebieg tury:

1. **Zapis w tajemnicy:** Oboje, w całkowitej tajemnicy przed sobą (tak, aby nie widzieć swoich ruchów), próbujecie wyrazić wylosowane hasło za pomocą swoich symboli.
2. **Zasady układania:** Obowiązują te same reguły: maksymalnie 3 kafelki, dowolna rotacja, układ w jednej linii od lewej do prawej.
3. **Odkrycie kart:** Gdy oboje skończycie układać, jednocześnie odsłaniacie swoje linie komunikatów.

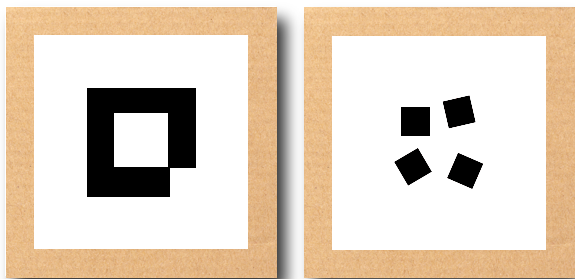
Punktacja

Po odkryciu kafelków porównujecie swoje układy i przyznajecie punkty zgodnie z poniższym taryfikatorem:

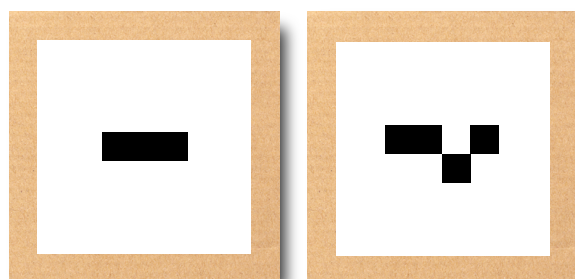
- **10 PKT – Pełna Telepatia (Combo):** Użyliście dokładnie tych samych symboli i ułożyliście je w dokładnie tej samej kolejności.
- **5 PKT – Wspólna Ścieżka:** Użyliście co najmniej dwóch takich samych symboli w tej samej kolejności.
- **2 PKT – Podobne Intuicje:** W Waszych układach znalazły się dwa takie same symbole, ale ułożyliście je w innej kolejności.
- **3 PKT – Fuzja Myśli:** Nawet jeśli Wasze kafelki całkowicie się rozjechały, przejdźcie do rozmowy. Wyjaśnijcie sobie nawzajem, dlaczego akurat tak zinterpretowaliście to słowo. Jeśli po tej krótkiej rozmowie oboje uznacie, że **Wasza intencja i filozofia myślenia były w 100% zgodne**, a użyliście jedynie innych narzędzi graficznych – dopisujecie sobie premię **+3 punkty za głębokie porozumienie**.

Przykład Rozgrywki (Wariant II):

Marta i Tomek rozgrywają dwuosobowy wariant "Porównania". W obecnej turze kolejność losowania przypadła Marcie, która z zamkniętymi oczami wyciągnęła ze stosu kafelek z hasłem "Kłamstwo". Marta ułożyła (zakrywając kafelki ręką przed wzrokiem Tomka) następujący wzór:



Tomek zdecydował się na inny wariant:



Mimo, że Marta i Tomek wyrazili hasło "Kłamstwo" za pomocą zupełnie różnych symboli, w rozmowie okazało się, że ich intencja była bardzo podobna.

Dla Marty "Kłamstwo" kojarzyło się z destrukcją zaufania, które symbolizował kafelek po lewej stronie.

Dla Tomka "Kłamstwo" oznaczało zaburzenie pewnego kontinuum, wyrwę w gładkiej powierzchni, po której stąpa człowiek.

Po namyśle oboje uznali, że w tym przypadku jak najbardziej uzasadniona jest premia 3 punktów za Fuzję Myśli.

Koniec gry:

Przed rozpoczęciem gry ustalacie liczbę rund (rekomendujemy 5 lub 10 hasel).

Zwycięzcą jest Wasza relacja, a zdobyte punkty określają poziom Waszego zestrojenia!