

ICON

Przygotowanie:

- umieścić **woreczku** żetony ze **słowami** (domyślnie: rozłożone zakryte)
- każdy z graczy otrzymuje ołówek, 1 losowy **szablon** oraz **2 czyste kartki papieru** (domyślnie: 2 kartki z bloczku)
 - 1 kartka jest podzielona na 4 części (4 rundy)
 - 1 kartka jest tabelą do zliczania punktów

Dążymy do tego, żeby:

- tak przedstawić graficznie słowa z wykorzystaniem szablonów, żeby jak najwięcej graczy je odgadło
- być kreatywnym posługując się szablonem

W każdej z 4 **rund** każdy gracz:

- 1) **przekazuje** szablon kolejnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara
- 2) losuje **słowo** bez pokazywania go innym graczom
- 3) odrysowuje kształty z **szablonu**, łącząc je ze sobą, aby przedstawić wylosowane słowo
 - zawsze należy odrysować **cały** kształt z szablonu
 - na rysowanie można ustawić limit czasu (np. użyć stopera)
- 4) **odgaduje** słowa na podstawie rysunków:
 - gracze pokazują swoje rysunki, aby były widoczne dla wszystkich
 - słowa są **zbierane**, dodawane są 2 dodatkowe słowa z woreczka i **kolejno** odstawiane:
 - każdy gracz na drugiej kartce **przypisuje do słowa imię gracza**, **tworząc parę słowo-imię** (domyślnie: pisze imiona osób w kolejności wyłożonych słów), jeżeli uważa, że rysunek tego gracza przedstawia to słowo lub **pisze przy słowie „pułapka”**, jeżeli uważa, że słowo zostało dodane jako dodatkowe
 - po zapisaniu nie można nic skreślać/zmieniać
- 5) podlicza punkty w rundzie:
 - przy każdym słowie gracz przyznaje się, jeżeli to było jego słowo

Koniec gry:

- zostanie podsumowana 4 runda

Punktacja:

- w każdej z 4 rund:
 - + 1 pkt za każde trafne wskazanie pary słowo-imię
 - + 1 pkt za każde trafne oznaczenie słowa-pułapki
 - + N pkt za każdego innego gracza, który prawidłowo rozpoznał słowo danego gracza
- w przypadku **remisu** po 4 rundzie należy kontynuować rundy do wyłonienia zwycięzcy

Pamiętaj:

- w wariantcie **zaawansowanym** można ograniczyć liczbę dostępnych kształtów w szablonie do 5