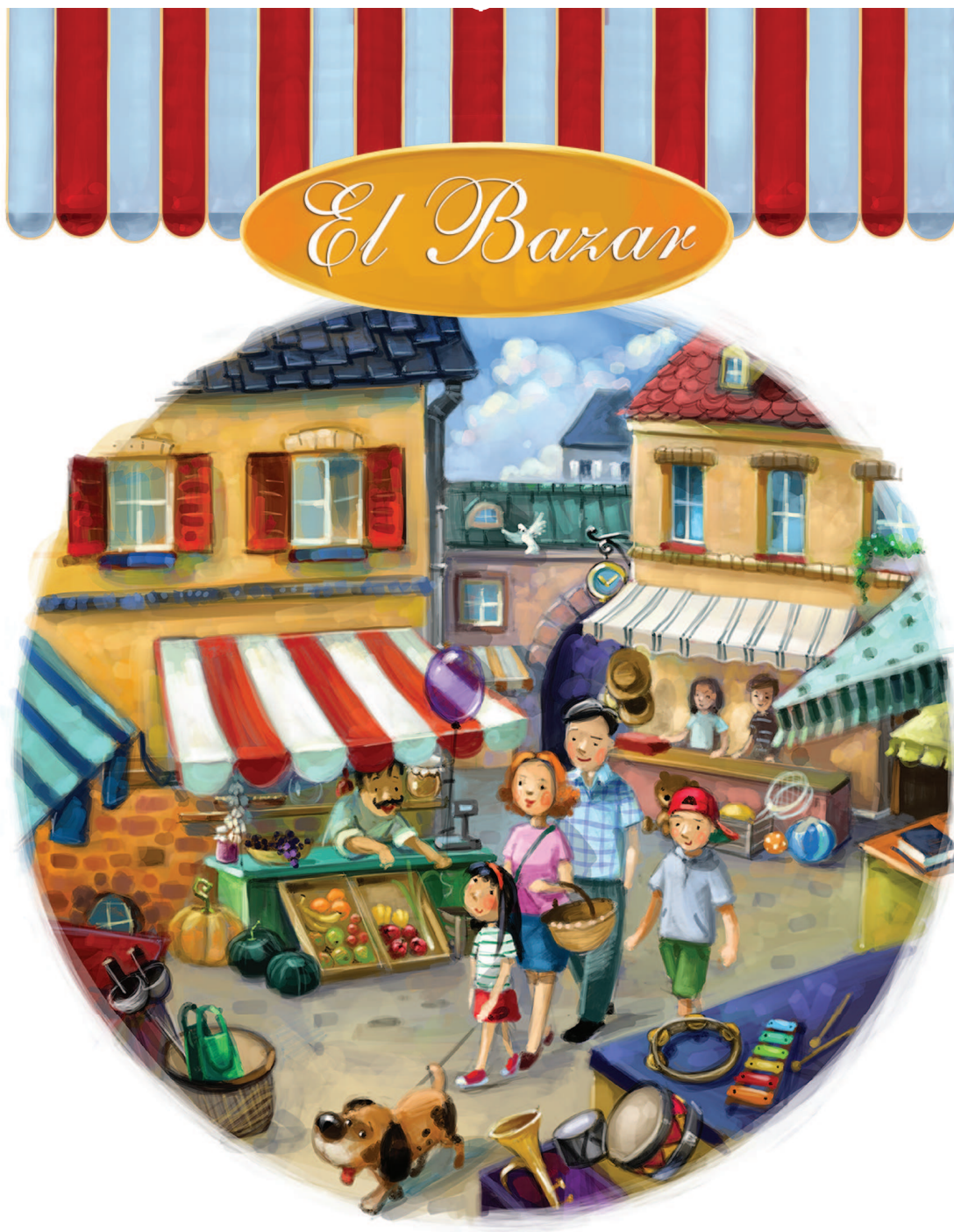




Authors / Auteurs / Autoren / Autori / Autorzy / Autores:

Roberto Fraga, Florence Fraga

Illustrator / Illustrateur / Illustrador / Illustratore / Ilustrator / Ilustrador:

Marcin Piwowski


BLACKROCK
Editions

2 allée des sports
03120 Lapalisse
France



Jagiellońska 50 a
33-300 Nowy Sącz
Polska
info@hobbity.eu



**Contents:**

21 wooden elements
240 cards
6 player aid cards
12 blank cards for creating your own pictures
60 Victory Point tokens
a cord



If in a certain amount of time (e.g. 1 minute) no one gives the correct answer, “the arranger” must reveal his/her card, and – as a result – no one is granted with Victory Points. Then “the arranger” is obliged to discard his/her card.

Object of the game:

Use the wooden elements and the cord to make the other players guess what is drawn on the cards.

Preparation of the game:

Lay all your wooden elements and the cord on the top of the table. Form a covered pile of cards and put it in an easily accessible place.

Progress of the game:

The youngest player starts the game by taking the top card from the pile. Then (s)he looks at it without showing anyone else which card has been picked. Afterwards (s)he informs other players which of the following 6 categories his/her picture belongs to. Then (s)he tries to make the picture “real” by using any of the wooden elements and the cord.

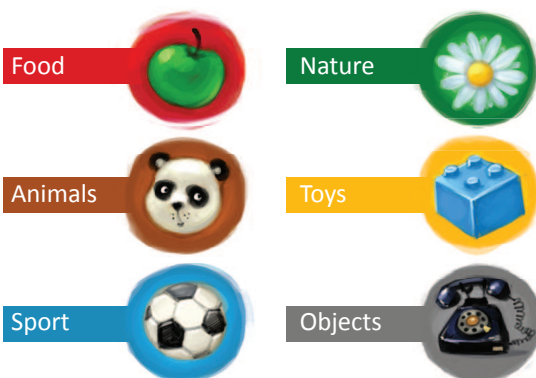
After being used, the card is discarded and all the wooden elements, as well as the cord, are laid on the top of the table. The next player (in a clockwise direction) picks up a new card and becomes “the arranger”.

While arranging the elements the player is not allowed to give hints about the picture (s)he has chosen. The other players – simultaneously – try to guess what is being arranged (some examples appear at the beginning of the game manual). The person arranging the elements (“the arranger”) may repeatedly change the way of arranging them. “The guessers” may provide “the arranger” – multiple times per turn – with their picks regarding the elements being arranged until someone succeeds to guess.

End of the game:

The game ends when one of the players receives 7 Victory Points. If more than one player gets 7 VPs at the same time, the game continues until someone gains more VPs than other players.

If the players want to shorten or lengthen the play-time of El Bazar; they can agree (at the beginning of the game) on a fixed number of VPs.

Categories:

If one of the players gives the correct answer, the **Victory Points** are granted:

1 VP for the person who succeeds to guess (“the guesser”) and **1 VP** for the person arranging the elements (“the arranger”).

Then “the arranger” is obliged to discard his/her card.

Variants:**All together:**

Each player – simultaneously – picks one of the cards on the table. They arrange their elements, and try to guess other players’ pictures. The rest of the game rules remain the same.

Expert:

Before looking at the card, “the arranger” may decide not to provide “the guessers” with the category of the card (s) he holds. If one of the players gives the correct answer, the Victory Points are granted: **2 VPs** for the person who succeeds to guess (“the guesser”) and **2 VPs** for the person arranging the elements (“the arranger”).



Elementy:

21 drewnianych elementów
240 kart
6 kart pomocy
12 czystych kart, do samodzielnego zaprojektowania
60 żetonów z Punktami Zwycięstwa
1 sznurek

Cel gry:

Używając drewnianych elementów i sznurka sprawić, aby pozostali gracze odgadli co jest narysowane na karcie.

Przygotowanie do gry:

Drewniane elementy i sznurek należy położyć na środku stołu. Z kart należy uformować zakryty stos i umieścić go w łatwo dostępnym miejscu.

Przebieg gry:

Najmłodszy gracz rozpoczyna grę. Dobiera wierzchnią kartę ze stosu i ją ogląda bez pokazywania innym uczestnikom co wylosował. Następnie mówi głośno do jakiej z 6 kategorii należy jego obrazek i próbuje go ułożyć z dowolnych drewnianych elementów i sznurka.

Kategorie:



Jeśli któryś ze zgadujących poda właściwą odpowiedź, należy przydzielić Punkty Zwycięstwa: **1 PZ** dla osoby, która zgadła i **1 PZ** dla osoby, która układała.

Następnie układający odkłada użytą kartę na stos kart odrzuconych.



Jeśli w ustalonym wcześniej czasie (np. 1 minuta) nikt ze zgadujących nie poda właściwej odpowiedzi, układający musi ujawnić swoją kartę. W tym przypadku nikt nie otrzymuje Punktów Zwycięstwa. Następnie układający odkłada użytą kartę na stos kart odrzuconych.

Po odrzuceniu użytej karty wszystkie drewniane elementy i sznurek są odkładane z powrotem na środek stołu, a kolejny gracz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) losuje nową kartę i zostaje układającym.

Podczas układania gracz nie może w żaden sposób podpowiadać, co wylosował na swojej karcie. Pozostali gracze jednocześnie starają się odgadnąć, co jest układane (przykłady znajdują się na początku instrukcji). Gracz układający może wielokrotnie zmieniać sposób ułożenia drewnianych elementów, a odgadujący mogą podawać po kilka propozycji, aż któryś z nich odgadnie co jest układane.

Koniec gry:

Wygrywa gracz, który jako pierwszy zgromadzi **7 Punktów Zwycięstwa**. Jeśli kilku graczy zdobyło jednocześnie 7 PZ, gra jest kontynuowana, aż któryś z graczy zdobędzie więcej PZ niż pozostali.

Jeśli gracze, chcą skrócić lub wydłużyć grę, mogą na początku rozgrywki umówić się na inną liczbę PZ.

Warianty:

Wszyscy razem:

Wszyscy gracze jednocześnie losują karty, układają swoje obrazki i próbują odgadnąć co układają inni. Pozostałe reguły pozostają bez zmian.

Ekspert:

Przed spojrzeniem na kartę, gracz może zdecydować, że nie poda zgadującym kategorii swojej karty. Jeśli układa bez podawania kategorii i ktoś trafnie odgadnie, należy przydzielić punkty zwycięstwa w następujący sposób: układający otrzymuje 2 PZ i zgadujący otrzymuje 2 PZ.