



HIEROGLIFELE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii, împărțiți în două echipe, încearcă să facă propria echipă să ghicească un titlu sugerat de adversari. Pentru a realiza acest lucru, aceștia pot desena niște obiecte ale căror nume să înceapă cu literele care alcătuiesc cuvintele titlului.

MATERIALE

Hârtie și creion.

CUM SE JOACĂ

Membrii fiecărei echipe vor juca rolul de „scrib”. Acesta încearcă să-i facă pe coechipierii săi să ghicească titlul unui film, al unei cărți sau al unui disc sugerat de echipa adversă. Pentru a face acest lucru, va desena o serie de „hieroglif”: mici desene a căror inițiale corespund cu literele care trebuie ghicite. Nu se pot desena obiectele deja folosite în timpul partidei, în același titlu sau în alte titluri, de propria echipă sau de echipa adversă. De asemenea, nu se pot desena obiectele prezente în titlul care trebuie ghicit. De exemplu, dacă titlul de ghicit este „Numele trandafirului”, scribul poate desena o pâlnie, un licurici, o navă, un urs, o mașină, un elefant, un zar, un elicopter (nu aveți posibilitatea să reutilizați elefantul), o carte și așa mai departe. Scribului îi este interzis să deseneze trandafiri, pentru că aceștia sunt prezenți în titlul ce urmează ghicit. Dacă acestuia nu-i vin în minte desenele corespunzătoare, poate sări litera respectivă, lăsând spațiu liber: apoi, va avea posibilitatea să se întoarcă să o deseneze, atunci când îi va veni inspirația. Scribul nu are voie să scrie litere sau numere, nici măcar în interiorul desenului. Nu are voie să vorbească și nici să facă vreun semn. Echipa poate ghici titlul misterios în maxim trei minute de când scribul începe desenul: câștigă 3 puncte dacă titlul este ghicit într-un minut, 2 puncte dacă este ghicit în 2 minute și 1 punct dacă este ghicit în 3 minute. Atunci când toți jucătorii au jucat rolul de scrib, jocul ia sfârșit.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care a acumulat cele mai multe puncte.