

# DESSINE ET DEVINE

## PREPARATION (valable pour les 2 modes)

Le but du jeu est d'atteindre le premier la case arrivée.

Chaque joueur/équipe joue chacun son tour. Le plus jeune joueur lance le dé.

- Quand le joueur A tombe sur une case avec un symbole, il doit dessiner un animal, de la nourriture ou une action de son choix
- S'il tombe sur une case sans symbole, aucun thème ne lui est imposé et il dessine ce qu'il veut
- S'il tombe sur une case avec un symbole -, il relance le dé et recule de la somme indiquée
- S'il tombe sur une case avec un symbole +, il relance le dé et avance de la somme indiquée

## MODE INDIVIDUEL (2 JOUEURS)

### Face à face (facile / pas de sablier)

Une fois que le joueur A a terminé son dessin, le joueur B a 10 questions maximum pour deviner ce qu'il représente sans le voir.

- Si à l'issue de la 10ème tentative, le joueur B n'a pas réussi à deviner le dessin du joueur A, le joueur B recule d'une case
- S'il réussit à deviner entre la 5e et la 10e tentative, le joueur B avance de 2 cases
- S'il réussit à deviner avant la 5e tentative, le joueur B avance de 3 cases

A la fin de la manche, le joueur montre son dessin.

### Face à face (difficile / sablier)

Une fois que le joueur A a terminé son dessin ou que le sablier a fini de s'écouler, le joueur B a 4 questions maximum pour deviner ce qu'il représente.

- Si à l'issue de la 4ème tentative, le joueur B a deviné le dessin, il avance de 2 cases. Le joueur A n'avance d'aucune case.
- Si à l'issue de la 4ème tentative, le joueur B n'a pas réussi à deviner le dessin du joueur A, le joueur A lui montre son dessin. Le joueur B a une seule tentative pour le deviner. S'il le devine, les deux joueurs avancent d'une case.
- Si après les 4 tentatives (4 sans montrer le dessin et 1 avec le dessin montré), le joueur B n'a pas réussi à deviner le dessin, personne n'avance.

## MODE EQUIPE (4 JOUEURS)

Equipe 1 : joueur A et B

Equipe 2 : joueur C et D

### Dessine et devine (facile / pas de sablier)

Une fois que le joueur A a terminé son dessin, il le montre au joueur B qui a 3 questions pour deviner ce qu'il représente.

- Si à l'issue de la 3ème tentative, le joueur B n'a pas réussi à deviner le dessin du joueur A, l'équipe recule d'une case
- S'il réussit à deviner dès la 1ère tentative, l'équipe avance de deux cases
- S'il réussit à la 2ème ou 3ème tentative, il n'avance que d'une seule case.

### Dessine et devine (difficile / sablier)

Quand une équipe tombe sur une case, le joueur A doit réaliser un nombre de dessins correspondant à la somme du dé pour la catégorie animal, nourriture ou action avant la fin du sablier. Si l'équipe tombe sur une case libre, aucun thème ne lui est imposé et le joueur A pense à ce qu'il veut. Exemple : l'équipe lance le dé et fait un 3 qui la fait arriver sur la case animal. Le joueur doit dessiner 3 animaux avant la fin du sablier.

A la fin du sablier, le joueur A montre ses dessins au joueur B. Le joueur B a 2 tentatives pour deviner l'ensemble des dessins. Si à la fin de 2 tentatives, le joueur B n'a pas réussi à les deviner, l'équipe adverse a alors une seule tentative pour deviner l'ensemble des dessins. L'équipe qui a deviné l'ensemble des dessins avance du nombre de dessins devinés.

#### Liste des cases

- Total cases : 36
- Case départ : 1
- Case arrivée : 1
- Cases catégorie animal : 7
- Cases catégorie nourriture : 7
- Cases action : 7
- Cases libre : 7
- Cases symbole - : 4
- Cases symbole + : 2

### PREPARATION (valid for 2 games)

The aim of the game is to be the first to reach the finish square. Every player/team takes a turn. The youngest player throws the die.

- When player A lands on a square with a symbol, he must draw an animal, food or action
- If he lands on a square without a symbol, there is no theme and he can draw what he wants
- If he lands on a square with the “-” symbol, he throws the die again and moves back the number of squares thrown
- If he lands on a square with the “+” symbol, he throws the die again and moves forward the number of squares thrown

### SINGLE PLAY (2 PLAYERS)

#### Face to face (easy / no timer)

Once player A has finished his drawing, player B can ask a maximum of 10 questions to guess what it is without seeing it.

- If after the 10th guess player B still can't guess what player A has drawn, player B moves back a square.
- If Player B guesses between question 5 and 10, he moves forward 2 squares.
- If Player B guesses between question 1 and 5, he moves forward 3 squares.

At the end of the turn, the player reveals his drawing.

#### Face to face (hard / with timer)

Once player A has finished his drawing or the timer has finished, player B can ask a maximum of 4 questions to guess what it is.

- If after the 4th question player B has guessed what the drawing is, he moves forward 2 squares. Player A does not move forward.
- If after the 4th guess player B still can't guess what player A has drawn, player A reveals his drawing. Player B has one chance to guess what it is. If he gets it right, both players move forward one square.
- If after 4 guesses (4 without seeing the drawing and 1 after seeing it) player B still hasn't guessed what the drawing is, no one moves forward.

### TEAM PLAY (4 PLAYERS)

Team 1: player A and B

Team 2: player C and D

#### Draw and guess (easy / no timer)

Once player A has finished his drawing, he shows it to player B who can ask 3 questions to guess what it is.

- If after the 3rd guess player B still can't guess what player A has drawn, the team moves back a square.
- If Player B guesses after the 1st question, he moves forward two squares.
- If he guesses on the 2nd or 3rd question, he moves forward one square.

#### Draw and guess (hard / with timer)

When a team lands on a square, player A must do the number of drawings that matches the number on the die for the animal, food or action category, before the time runs out. If the team lands on a free square, there is no theme and player A can draw what he wants. Example: the team throws the die and it lands on 3 which takes the team to the animal square. The player must draw 3 animals before the time runs out.

At the end of the allotted time, player A shows his drawings to player B. Player B has 2 goes to guess what all the drawings are. If after 2 guesses player B hasn't guessed what they are, the opposing team has one go to guess what all the drawings are. The team that has guessed all the drawings moves forward the number of drawings guessed.

#### List of squares

- Total squares: 36
- Start square: 1
- Finish square: 1
- Animal squares: 7
- Food squares: 7
- Action squares: 7
- Empty squares: 7
- “-” symbol squares: 4
- “+” symbol squares: 2

### VORBEREITUNG (für beide Spielvarianten)

Ziel des Spiels ist es, das Zielfeld als erstes zu erreichen. Jeder Spieler/jedes Team spielt reihum. Der jüngste Spieler würfelt zuerst.

- Landet Spieler A auf einem Feld mit Symbol, muss er ein Tier, ein Nahrungsmittel oder eine Tätigkeit seiner Wahl zeichnen.
- Landet er auf einem Feld ohne Symbol, ist ihm kein Thema vorgegeben und er kann zeichnen, was er möchte.
- Landet er auf einem Feld mit einem „-“-Symbol, würfelt er erneut und geht um die gewürfelte Zahl zurück.
- Landet er auf einem Feld mit einem „+“-Symbol, würfelt er erneut und rückt um die gewürfelte Zahl vor.

### INDIVIDUELLE SPIELVARIANTE (2 SPIELER)

#### Von Angesicht zu Angesicht (einfach/ohne Sanduhr)

Hat Spieler A seine Zeichnung beendet, darf ihm Spieler B maximal zehn Fragen stellen, um die Zeichnung zu erraten, ohne sie zu sehen.

- Hat Spieler B die Zeichnung von Spieler A nach der zehnten Frage nicht erraten, muss er ein Feld zurückgehen.
- Errät Spieler B die Zeichnung nach fünf bis zehn Fragen, darf er zwei Felder vorrücken.
- Errät Spieler B die Zeichnung vor der fünften Frage, darf er drei Felder vorrücken.

Am Ende der Partie zeigt Spieler A seine Zeichnung.

#### Von Angesicht zu Angesicht (schwierig/mit Sanduhr)

Hat Spieler A seine Zeichnung beendet oder ist die Sanduhr abgelaufen, darf ihm Spieler B maximal vier Fragen stellen, um die Zeichnung zu erraten.

- Hat Spieler B die Zeichnung von Spieler A nach der vierten Frage erraten, darf er zwei Felder vorrücken. Spieler A rückt kein Feld vor.
- Hat Spieler B die Zeichnung von Spieler A nach der vierten Frage nicht erraten, muss Spieler A ihm die Zeichnung zeigen. Spieler B hat nun einen einzigen Versuch, um die Zeichnung zu erraten. Errät er sie, dürfen beide Spieler ein Feld vorrücken.
- Hat Spieler B die Zeichnung nach den fünf Versuchen (vier Versuche ohne die Zeichnung zu zeigen und ein Versuch mit gezeigter Zeichnung) nicht erraten, darf keiner der Spieler vorrücken.

### SPIELVARIANTE IM TEAM (4 SPIELER)

Team 1: Spieler A und B / Team 2: Spieler C und D

#### Montagsmaler (einfach/ohne Sanduhr)

Hat Spieler A seine Zeichnung beendet, zeigt er sie Spieler B, der ihm maximal drei Fragen stellen darf, um die Zeichnung zu erraten.

- Hat Spieler B die Zeichnung von Spieler A nach der dritten Frage nicht erraten, muss das Team ein Feld zurückgehen.
- Errät er die Zeichnung beim ersten Versuch, darf das Team zwei Felder vorrücken.
- Errät er sie beim zweiten oder dritten Versuch, darf das Team nur ein Feld vorrücken.

#### Montagsmaler (schwierig/mit Sanduhr)

Landet ein Team auf einem Feld, muss Spieler A vor dem Ablauf der Sanduhr eine Anzahl von Zeichnungen in den Kategorien Tier, Nahrungsmittel oder Tätigkeit anfertigen, die der gewürfelten Zahl entspricht. Landet das Team auf einem freien Feld, ist ihm kein Thema vorgegeben und Spieler A kann zeichnen, was er möchte. Beispiel: Das Team würfelt eine Drei und landet auf dem Tierfeld. Der Spieler muss vor Ablauf der Sanduhr drei Tiere zeichnen.

Ist die Sanduhr abgelaufen, zeigt Spieler A dem Spieler B seine Zeichnungen. Spieler B hat zwei Versuche, um alle Zeichnungen zu erraten. Hat Spieler B die Zeichnungen nach zwei Versuchen nicht erraten, hat das gegnerische Team einen einzigen Versuch, um alle Zeichnungen zu erraten. Das Team, das alle Zeichnungen erraten hat, darf um die Anzahl der erratenen Zeichnungen vorrücken.

#### Liste der Felder

- Felder insgesamt: 36
- Start: 1
- Ziel: 1
- Felder Kategorie Tiere: 7
- Felder Kategorie Nahrungsmittel: 7
- Felder Kategorie Tätigkeit: 7
- Freie Felder: 7
- Feld mit „-“-Symbol: 4
- Feld mit „+“-Symbol: 2

### VOORBEREIDING (geldig voor de 2 spelwijzen)

Het doel van het spel is als eerste het aankomstvakje bereiken. Elk(e) speler/team speelt om beurt. De jongste speler gooit de dobbelsteen.

- Wanneer speler A op een vakje met een symbool terecht komt, moet hij een dier, voedsel of handeling naar keuze tekenen
- Als hij op een vakje zonder symbool terecht komt, is er geen opgelegd thema en mag hij om het even wat tekenen
- Als hij op een vakje met een minteken terecht komt, gooit hij de dobbelsteen opnieuw en gaat hij dat aantal vakjes terug
- Als hij op een plusteken terecht komt, gooit hij de dobbelsteen opnieuw en gaat hij dat aantal vakjes vooruit

### INDIVIDUELE MODUS (2 SPELERS)

#### Eén tegen één (makkelijk / geen zandloper)

Zodra speler A klaar is met zijn tekening, mag speler B maximaal 10 vragen stellen om te raden wat er op staat, zonder dat hij de tekening mag zien.

- Indien speler B er na de 10de poging niet in geslaagd is de tekening van speler A te raden, gaat speler B een vakje achteruit.
  - Als hij er tussen de 5de en 10de poging in slaagt, mag speler B twee vakjes vooruit.
  - Als hij er voor de 5de poging in slaagt, mag speler B 3 vakjes vooruit.
- Op het einde van de etappe toont de speler zijn tekening.

#### Eén tegen één (moeilijk / zandloper)

Zodra speler A klaar is met zijn tekening of de zandloper doorgelopen is, mag speler B maximaal 4 vragen stellen om te raden wat op staat.

- Als speler B er na de 4de poging in slaagt, mag hij 2 vakjes vooruit. Speler A mag niet vooruit.
- Indien speler B na de 4de poging de tekening van speler A niet heeft kunnen raden, toont speler A hem zijn tekening. Speler B krijgt slechts één kans om te raden. Als hij juist raadt, mogen beide spelers een vakje vooruit.
- Indien speler B na de 4 pogingen (4 zonder de tekening te tonen en 1 met de tekening zichtbaar), heeft speler B de tekening niet kunnen raden, en mag iemand vooruit.

### TEAMMODUS (4 spelers)

Team 1: speler A en B Team 2: speler C en D

#### Tekenen en raden (makkelijk / geen zandloper)

Zodra speler A klaar is met zijn tekening, toont hij ze aan speler B, die 3 vragen heeft om te raden wat er op staat.

- Indien speler B na de 3de niet heeft kunnen raden wat er op de tekening van speler A staat, gaat het team een vakje achteruit.
- Als hij er vanaf de 1ste poging in slaagt, gaat het team twee vakjes vooruit
- Als hij er bij de 2de of 3de poging in slaagt, gaat het maar één vakje vooruit.

#### Tekenen en raden (moeilijk / zandloper)

Wanneer een team op een vakje terecht komt, moet speler A evenveel tekeningen maken als het aantal ogen van de dobbelsteen voor de categorie dier, voedsel of handeling, voordat de zandloper doorgelopen is. Als het team op een vrij vakje terecht komt, wordt geen thema opgelegd, en mag speler A tekenen wat hij zelf wil. Een voorbeeld: het team gooit een 3 met de dobbelsteen en komt op het dierenvakje terecht. De speler moet 3 dieren tekenen voordat de zandloper doorgelopen is.

Als de zandloper doorgelopen is, toont speler A zijn tekeningen aan speler B. Speler B krijgt 2 kansen om alle tekeningen te raden. Indien speler B ze na 2 pogingen niet heeft kunnen raden, krijgt het andere team één kans om alle tekeningen te raden. Het team dat alle tekeningen heeft geraden, gaat evenveel vakjes vooruit als er tekeningen geraden zijn.

#### Lijst van vakjes

- Totaal aantal vakjes: 36
- Vertrekvak: 1
- Aankomstvak: 1
- akjes categorie dieren: 7
- Vakjes categorie voedsel: 7
- Vakjes handelingen: 7
- Vrije vakjes: 7
- Vakjes minteken: 4
- Vakjes plusteken: 2

### PREPARACIÓN (válido para los 2 modos)

La finalidad de este juego es alcanzar el primero la casilla llegada. Cada jugador/equipo juega por turnos. El jugador más pequeño lanza el dado.

- Cuando el jugador A cae en una casilla con un símbolo, tiene que dibujar un animal, comida o una acción de su elección.
- Si cae en una casilla sin símbolo, no se le impone ningún tema y dibuja lo que quiere.
- Si cae en una casilla con un símbolo -, vuelve a tirar el dado y retrocede la suma indicada.
- Si cae en una casilla con un símbolo +, vuelve a tirar el dado y avanza la suma indicada.

### MODO INDIVIDUAL (2 JUGADORES)

#### Cara a cara (fácil / sin reloj de arena)

Una vez que el jugador A ha terminado su dibujo, el jugador B tiene 10 preguntas máximo para adivinar lo que representa sin verlo.

- Si después del 10.º intento, el jugador B no ha conseguido adivinar el dibujo del jugador A, el jugador B retrocede una casilla.
- Si lo ha conseguido adivinar entre el 5.º y el 10.º intento, el jugador B avanza 2 casillas.
- Si consigue adivinarlo antes del 5.º intento, el jugador B avanza 3 casillas.

Al final de la partida, el jugador muestra su dibujo.

#### Cara a cara (difícil / reloj de arena)

Una vez que el jugador A ha terminado su dibujo o que el reloj de arena se ha llenado, el jugador B tiene 4 preguntas máximo para adivinar lo que representa.

- Si tras el 4.º intento, el jugador B ha adivinado el dibujo, avanza 2 casillas. El jugador A no avanza ninguna casilla.
- Si tras el 4.º intento, el jugador B no ha conseguido adivinar el dibujo del jugador A, el jugador A le enseña su dibujo. El jugador B tiene un solo intento para adivinarlo. Si lo adivina, los dos jugadores avanzan una casilla.
- Si después de los 4 intentos (4 sin mostrar el dibujo y 1 con el dibujo mostrado), el jugador B no ha conseguido adivinar el dibujo, nadie avanza.

### MODO EQUIPO (4 JUGADORES)

Equipo 1 : jugador A y B / Equipo 2 : jugador C y D

#### Dibuja y adivina (fácil / sin reloj de arena)

Una vez que el jugador A ha terminado su dibujo, lo muestra al jugador B que tiene 3 preguntas para adivinar lo que representa.

- Si tras el 3.er intento, el jugador B no ha conseguido adivinar el dibujo del jugador A, el equipo retrocede una casilla.
- Si ha conseguido adivinarlo desde el 1.er intento, el equipo avanza dos casillas.
- Si lo consigue al 2.º o 3.er intento, solo avanza una sola casilla.

#### Dibuja y adivina (difícil / reloj de arena)

Cuando un equipo cae en una casilla, el jugador A debe realizar un número de dibujos correspondiente a la suma del dado para la categoría animal, alimentos o acción antes de que se acabe el reloj de arena. Si el equipo cae en una casilla libre, no se le impone ningún tema y el jugador A piensa lo que quiere. Ejemplo: el equipo lanza el dado y consigue un 3 que le hace llegar a la casilla animal. El jugador debe dibujar 3 animales antes de que se acabe el reloj de arena.

Al final del reloj de arena, el jugador A muestra sus dibujos al jugador B. El jugador B tiene 2 intentos para adivinar el conjunto de sus dibujos. Si al final de los 2 intentos, el jugador B no ha conseguido adivinarlos, el equipo contrario tiene entonces un solo intento para adivinar el conjunto de los dibujos. El equipo que ha adivinado el conjunto de los dibujos avanza el número de dibujos adivinados.

#### Lista de casillas

- Total casillas: 36
- Casilla partida: 1
- Casilla llegada: 1
- Casillas categoría animal: 7
- Casillas categoría alimento: 7
- Casillas acción: 7
- Casillas libre: 7
- Casillas símbolo -: 4
- Casillas símbolo +: 2

### PREPARAZIONE (valida per entrambe le modalità)

L'obiettivo del gioco è di raggiungere per primi la casella 'arrivo'. Ogni giocatore/squadra gioca a turno. Il giocatore più giovane lancia il dado:

- Quando il giocatore A arriva su una casella con un simbolo, dovrà disegnare un animale, del cibo o una azione a sua scelta.
- Se arriva su una casella senza simbolo, potrà disegnare ciò che vuole
- Se arriva su una casella con il simbolo -, rilancia il dado e torna indietro di tante caselle quante ne sono indicate sul dado.
- Se arriva una casella con il simbolo +, rilancia il dado e avanza di tante caselle quante ne sono indicate sul dado

### MODALITA' INDIVIDUALE (2 GIOCATORI)

#### Faccia a faccia (facile / nessuna clessidra)

Quando il giocatore A ha terminato il suo disegno, il giocatore B dovrà indovinare ciò che rappresenta, senza vederlo e ponendo al massimo 10 domande.

- Se dopo aver posto le 10 domande, il giocatore B non ha indovinato il disegno del giocatore A, il giocatore B torna indietro di una casella.
  - Se riesce ad indovinare entro il 5to e il 10mo tentativo, il giocatore B avanza di 2 caselle.
  - Se riesce ad indovinare prima del 5to tentativo, il giocatore B avanza di 3 caselle.
- Al termine della manche, il giocatore mostra il suo disegno.

#### Faccia a faccia (difficile / con clessidra)

Quando il giocatore A ha terminato il suo disegno, o quando il tempo indicato dalla clessidra è scaduto, il giocatore B dovrà indovinare ciò che rappresenta, senza vederlo e ponendo al massimo 4 domande.

- Se dopo 4 tentativi, il giocatore B indovina il disegno, potrà avanzare di 2 caselle. Il giocatore A non avanzerà di nessuna casella.
- Se dopo aver posto le 4 domande, il giocatore B non ha indovinato il disegno del giocatore A, quest'ultimo gli mostrerà il suo disegno. Il giocatore B avrà quindi a disposizione un solo tentativo per indovinare. Se indovina, entrambi i giocatori avanzano di una casella.
- Se dopo 4 tentativi (4 senza mostrare il disegno e 1 con il disegno visibile), il giocatore B non riesce ad indovinare il disegno, non avanza nessuno dei due.

### MODALITA' SQUADRA (4 GIOCATORI)

Squadra 1 : giocatore A e B / Squadra 2 : giocatore C e D

#### Disegna e indovina (facile / nessuna clessidra)

Quando il giocatore A ha terminato il suo disegno, il giocatore B dovrà indovinare ciò che rappresenta, senza vederlo e ponendo al massimo 3 domande.

- Se dopo aver posto le 3 domande, il giocatore B non ha indovinato il disegno del giocatore A, la squadra torna indietro di una casella.
- Se riesce ad indovinare al 1mo tentativo, la squadra avanza di due caselle.
- Se riesce ad indovinare al 2do o al 3zo tentativo, la squadra avanzerà di una sola casella.

#### Disegna e indovina (difficile / con clessidra)

Quando una squadra arriva su una casella, il giocatore A deve realizzare un numero di disegni corrispondenti al numero indicato dal dado per la categoria animali, cibo o azione prima che il tempo indicato dalla clessidra scada. Se la squadra arriva su una casella libera, il giocatore A potrà disegnare ciò che vuole. Esempio: la squadra lancia il dado ed esce il numero 3, arrivando sulla casella 'animale' il giocatore dovrà disegnare 3 animali prima che il tempo indicato dalla clessidra scada.

Quando il tempo è scaduto, il giocatore A mostra i suoi disegni al giocatore B. Il giocatore B avrà a disposizione 2 tentativi per indovinare tutti i disegni. Se dopo 2 tentativi, il giocatore B non è riuscito ad indovinare, la squadra avversaria avrà un solo tentativo a disposizione per indovinare tutti i disegni. La squadra che ha indovinato i disegni avanzerà di tante caselle quanti sono i disegni indovinati.

#### Lista delle caselle

- Caselle totali: 36
- Casella partenza: 1
- Casella arrivo: 1
- Caselle categoria animali: 7
- Caselle categoria cibo: 7
- Caselle azione: 7
- Caselle libere: 7
- Caselle simbolo -: 4
- Caselle simbolo+: 2

### 准备工作 (对 2 种模式均有效)

游戏的目标是第一个到达终点格子。每个玩家/玩家团队分别玩自己的轮次。最年轻的玩家掷骰子。他必须

- 当玩家 A 落在一个带符号的格子中, 他必须画出一个他选择画的动物、食物或动作
- 如果他落在一个没有符号的格子中, 就没有任何主题要求, 他可以画出任何东西
- 如果他落在一个带有符号 - 的格子中, 他会重新掷骰子并后退相应的格子数
- 如果他落在一个带有符号 + 的格子中, 他会重新掷骰子并前进相应的格子数

### 个人模式 (2 名玩家)

#### 面对面 (简单 / 无沙漏)

一旦玩家 A 完成图画, 玩家 B 可通过最多 10 个问题在无法看到图画内容的情况下猜测玩家 A 想表达的东西。

- 如果玩家 B 在第 10 次尝试结束时未能猜出玩家 A 想表达的东西, 则玩家 B 后退一格
- 如果在第 5 次至第 10 次尝试内成功猜出对方想表达的东西, 则玩家 B 前进 2 格
- 如果在第 5 次尝试内成功猜出对方想表达的东西, 则玩家 B 前进 3 格。

在一局结束时, 玩家展示他的图画。

#### 面对面 (困难 / 沙漏)

一旦玩家 A 完成图画或沙漏已经漏光, 玩家 B 可通过最多 4 个问题猜测对方想表达的东西。

- 如果在第 4 次尝试结束时, 玩家 B 成功猜出图画内容, 则前进 2 格。玩家 A 原地不动。
- 如果玩家 B 在第 4 次尝试结束时未能猜出玩家 A 想表达的东西, 则玩家 A 展示他的图画。玩家 B 只有一次机会进行猜测。如果猜出来, 两个玩家都前进一格。
- 如果在 4 次尝试之后 (4 次则不展示图画, 1 次则展示图画), 玩家 B 没有猜出图画内容, 则没有人前进。

### 团队模式 (4 名玩家)

团队 1: 玩家 A 和 B

团队 2: 玩家 C 和 D

#### 画一画和猜一猜 (简单 / 无沙漏)

一旦玩家 A 完成图画, 就向玩家 B 展示图画, 他利用 3 个问题猜测对方想表达的东西。

- 如果玩家 B 在第 3 次尝试结束时未能猜出玩家 A 想表达的东西, 则团队后退一格
- 如果在第 1 次尝试就成功猜出对方想表达的东西, 则团队前进两格。
- 如果在第 2 次或 3 次尝试成功猜出对方想表达的东西, 则团队只前进一格。

#### 画一画和猜一猜 (困难 / 沙漏)

当一个团队落在一个格子上时, 玩家 A 必须在沙漏落光之前画出与骰子点数相对应的动物、食物或动作类别的图画。如果团队落在一个空格子上, 则没有任何主题要求, 玩家 A 可以画任何东西。例如: 团队所掷骰子的点数为 3, 使其到达了一个动物格子。玩家必须在沙漏落光之前画出 3 个动物。

在沙漏落光时, 玩家 A 向玩家 B 展示他的图画。玩家 B 有 2 次机会猜测全部图画所想表达的东西。如果在 2 次尝试结束时, 玩家 B 没有猜出, 则其团队只有一次机会猜测全部图画所想表达的东西。如果团队成功猜出了所有想表达的东西, 则可以前进成功猜出的图画数量。

#### 格子列表

- 全部格子 36
- 起点格子: 1
- 终点格子: 1
- 动物类别格子: 7

- 食物类别格子: 7
- 动作格子: 7
- 空格子: 7
- 符号 - 格子: 4
- 符号 + 格子: 2

