

• Il maestro d'opera deve altresì annotare il proprio punteggio, dapprima nella parte superiore (G) (tabella punti dei maestri d'opera) e poi nella parte inferiore (H) (tabella punteggi).

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1 ANDREA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10
2 LUCA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	8
3 ILARIA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	5
4											
5											
6											
7											
6											
1 ANDREA	10	10	7								27
2 LUCA	8	8	6								22
3 ILARIA	3	10	5								18
4											
5											
6											
7											

X1 90 secondi
 X1 x1
 X60 Fronte/Retro



5) fine del turno

- Il maestro d'opera rivela a questo punto il disegno originale, che può essere messo sul tavolo a fianco delle opere di tutti gli artisti. Questo non ha effetto sui punteggi, ma è senza dubbio uno dei momenti più divertenti del gioco!
- Ogni artista recupera il proprio disegno e lo mette da parte.
- Si passa al turno successivo, nel quale il giocatore seduto alla sinistra del maestro d'opera diventa il nuovo maestro d'opera.

Fine del gioco

- La partita termina nel momento in cui ogni giocatore è stato, almeno una volta, maestro d'opera. Per una partita più lunga, si può decidere in anticipo che ciascuno sarà maestro d'opera due o tre volte.
- A fine partita, ogni giocatore calcola il proprio punteggio totale sommando i punteggi presenti sulla tabella punteggi. Il giocatore con il totale maggiore è il vincitore.

	1	2	3	4	5	6	7
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

X6 BLOCCHETTI

+ IL REGOLAMENTO!



duplik

UN GIOCO PER DISEGNATORI!
 CHE NON SANNO DISEGNARE!



REGOLAMENTO



NON DEL TUTTO
MA QUASI! :P

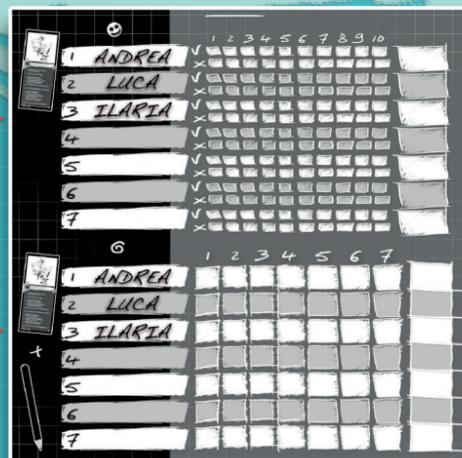
duplik

Per 3 o più giocatori, a partire da 8 anni d'età.

- In qualità d'**artista**, disegnate il più fedelmente possibile le scene descritte dal maestro d'opera.
- In qualità di **maestro d'opera**, descrivete nel modo più preciso possibile le scene agli artisti.

1) Preparazione del gioco

- Ogni giocatore lancia il dado. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto è il maestro d'opera del primo turno; gli altri giocatori sono gli artisti.
- Il maestro d'opera stacca un foglio dal blocchetto disegni: questo sarà il foglio sul quale verrà annotato il punteggio della partita.
- Il maestro d'opera annota il nome di ogni giocatore su questo foglio due volte. Una volta nella parte superiore **A** (tabella punti dei maestri d'opera) e una volta nella parte inferiore **B** (tabella punteggio).

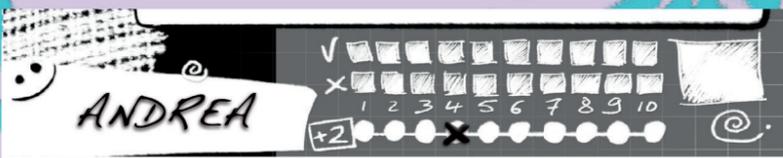


- Ogni giocatore prende un blocchetto disegni, una matita e annota il proprio nome in fondo al foglio.

2) Un turno di gioco

1) preparazione

- Il maestro d'opera sceglie (o seleziona a caso) una **carta scena** e la inserisce nella busta schermo, in modo da avere visibile solamente il disegno e il titolo. Il maestro d'opera **non deve assolutamente leggere i criteri** riportati al di sotto del disegno e non deve permettere agli artisti di vedere il disegno stesso.
- Il maestro d'opera lancia il dado per determinare il criterio bonus. Gli artisti barrano il risultato del dado sulla griglia in basso sul primo foglio del loro blocchetto.



2) descrizione e disegno

- Il maestro d'opera legge come prima cosa il titolo della scena, quindi gira la clessidra. Da questo momento ha a disposizione **90 secondi per descrivere la scena agli artisti**.
- Il maestro d'opera deve descrivere la scena raffigurata sulla carta nel modo più preciso e rapido possibile, affinché gli artisti la possano riprodurre con esattezza. Può esprimersi nel modo in cui preferisce, senza restrizione di vocaboli, ma non può fare gesti, né guardare i disegni che gli artisti stanno realizzando.
- Gli artisti devono rappresentare fedelmente, sul primo foglio del loro blocchetto, la scena descritta dal maestro d'opera. Non possono parlare né, in generale, comunicare tra loro o con il maestro d'opera. Non è permessa **alcuna domanda**.
- Nel momento in cui la sabbia nella clessidra è terminata, gli artisti appoggiano le loro matite sul tavolo e il maestro d'opera interrompe la sua descrizione.

Il maestro d'opera dovrebbe essere rapido e diretto. Deve descrivere soprattutto la posizione degli elementi, gli uni in rapporto agli altri, la dimensione e il numero dei diversi oggetti.

ANCHE SE SIETE BRAVI ILLUSTRATORI, CERCATE DI NON DISEGNARE TROPPO IN PICCOLO E DI NON PERDERE TEMPO NELLE DECORAZIONI E NELLE RIFINITURE.



3) valutazione

- Ogni artista passa il proprio disegno all'artista alla sua sinistra o alla sua destra, secondo la decisione presa dal maestro d'opera. Ogni artista si trova quindi con il disegno di un altro giocatore e lo mette ben visibile davanti a sé. Da questo istante gli artisti cambiano ruolo e diventano dei giudici.
- Il maestro d'opera toglie la carta dalla busta schermo e legge, uno ad uno, tutti i dieci criteri, indicandone con chiarezza il numero.
- I giudici devono decidere per ogni criterio se è stato o meno rispettato nel disegno che si trova sotto ai loro occhi. Se un giudice ritiene che un criterio è stato rispettato, barra la casella "✓" sopra al numero corrispondente. Se il criterio non è stato rispettato, barra la casella "X".

Affinché un criterio venga rispettato, tutti gli elementi devono essere rappresentati effettivamente sul disegno. Così, per esempio, un criterio del tipo "Il gatto è sotto al tavolo" presuppone l'esistenza di un tavolo. Se c'è un gatto, ma non il tavolo, il criterio non è stato rispettato.

- Durante questa fase, solamente il maestro d'opera è autorizzato a consultare la carta scena. **Il maestro d'opera non deve intervenire nelle decisioni dei giudici.** Non può aiutare a chiarire un criterio, né mostrare il disegno originale della scena, né rivelare un criterio che non è stato ancora valutato.

Tenete d'occhio il vostro disegno al fine di poter contestare eventualmente la decisione del giudice. In caso di dubbio o di contestazione, un giudice deve fare appello al giudizio dei suoi pari. In mancanza di unanimità, i giudici possono procedere a una votazione, alla quale il maestro d'opera non prende parte. In caso di parità tra i giudici, è l'artista in discussione che decide.

4) punteggi

- Ogni artista segna 3 punti se il suo disegno ha rispettato il criterio bonus, e 1 punto per ciascuno degli altri criteri che sono stati rispettati.
- Il maestro d'opera segna 1 punto per ogni criterio che è stato rispettato da almeno un artista. Se più di un artista ha rispettato un criterio, il maestro d'opera segna comunque 1 solo punto. Allo stesso modo, segna solo 1 punto e non 3, se uno o più artisti hanno rispettato il criterio bonus. Conseguentemente barra le caselle corrispondenti ("✓" e "X").
- Quando tutti i criteri sono stati rivelati e valutati, ogni giudice annota nella casella in basso a destra del foglio il punteggio totale dell'artista per questo turno. Verrà riportato sulla tabella punteggio dal maestro d'opera.



10
 +2
 1+1+1+(1+2)+1+0+1+0+1+1
 = 10

Il ciclista folle

- 1 L'uomo tiene tre palle in equilibrio su un piede.
- 2 La marionetta mostra la lingua.
- 3 Il naso dell'uomo è più grande di entrambi i suoi piedi.
- 4 L'uomo ha le bretelle.
- 5 Le sopracciglia dell'uomo sono visibili.
- 6 Ci sono almeno quattro pallini o quadrati visibili sulla cravatta dell'uomo.
- 7 La ruota del monociclo ha almeno tre raggi.
- 8 Alcune dita sono visibili su una mano dell'uomo (soltanto su una mano).
- 9 Si vedono dei denti nella bocca dell'uomo.
- 10 L'estremità della bacchetta è più vicina alla punta del naso dell'uomo che non a entrambi i suoi occhi.