

VINCERE

Giocare fino a quando ogni giocatore ha interpretato il ruolo dell'Artista 2 volte.

Per una partita a 3 giocatori, ogni giocatore dovrebbe interpretare il ruolo dell'Artista 3 volte invece di 2.

Il giocatore con il maggior numero di Segnalini Punto vince!

PARITÀ: Se i giocatori sono in parità, condividono la vittoria!

MODALITÀ COLLABORATIVA PER 2 GIOCATORI

OBBIETTIVO

Lavorare insieme all'altro giocatore per ottenere più punti possibili fino a quando entrambi hanno interpretato il ruolo dell'Artista 3 volte.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I giocatori ottengono punti come squadra se Chi Indovina riesce a indovinare cosa sta disegnando l'Artista. A turno, i giocatori si alterneranno: un giocatore interpreterà il ruolo dell'Artista e l'altro il ruolo di Chi Indovina. Se il tempo a disposizione si esaurisce, la squadra non ottiene punti per quel round. I giocatori continuano a giocare finché entrambi non hanno interpretato il ruolo dell'Artista per 3 volte, poi contano i Segnalini Punto e scoprono quanto hanno ottenuto!

SE HANNO OTTENUTO	I GIOCATORI SONO...
0 - 4 Punti	Probabilmente più adatti a un corso di economia.
5 - 8 Punti	Abbastanza bravi da essere artisti squattrinati anche nella vita reale!
9 - 11 Punti	All'avanguardia. Il 2200 sarà un anno di grande successo per loro!
12 Punti	Probabilmente i migliori artisti al mondo. Ora devono vantarsene online e litigare con chiunque non sia d'accordo!

DISEGNI BRUTTI REGOLAMENTO

ETÀ 8+ | 2+ GIOCATORI | 15 MIN

CONTENUTO

- 200 Carte
- 30 Segnalini Punto
- 1 Tela
- 2 Pennarelli Cancellabili*

*Per questo gioco è necessario 1 solo Pennarello, il secondo è di scorta.

EH! NON LEGGETE QUESTO REGOLAMENTO!

Leggere è il modo peggiore per imparare a giocare.

Piuttosto, scansionate il codice QR oppure visitate il sito:
explodingkittens.com/isuckatdrawing/how



CHE COS'È?

È un gioco in cui bisogna disegnare... e più si è negati, più ci si diverte.

Un giocatore disegna senza guardare e tutti gli altri giocatori cercano di indovinare cosa sta disegnando. Se un giocatore indovina, sia Chi Indovina sia l'Artista ottengono punti!

PREPARAZIONE

- 1 Collocare i Segnalini Punto in una pila sul tavolo.
- 2 Collocare un cellulare (oppure un timer da cucina o qualsiasi altro oggetto su cui impostare un timer da 60 secondi, in grado di emettere un suono forte o una vibrazione) al centro del tavolo. Questo sarà il timer da 60 secondi che i giocatori dovranno utilizzare.



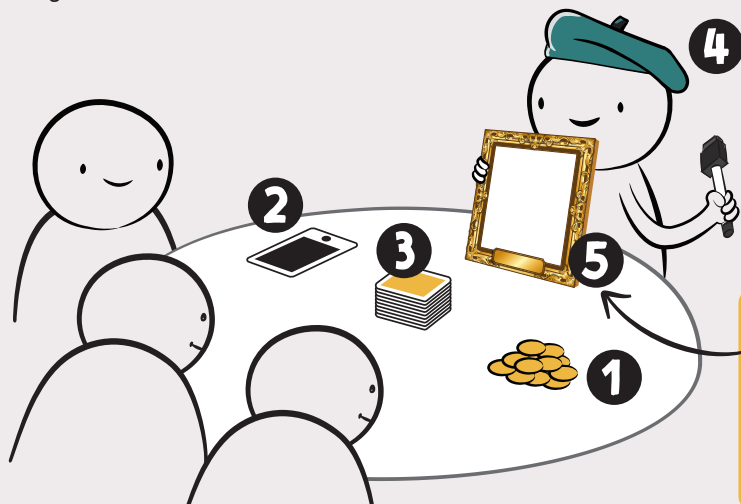
PERCHÉ NON C'È UN TIMER NELLA SCATOLA?

È molto probabile che i giocatori abbiano già qualcosa per tenere il tempo, e in questo modo è possibile ridurre la produzione di plastica non necessaria.

- 3 Mescolare le carte e collocarle a faccia in giù al centro del tavolo.
- 4 Scegliere un giocatore che interpreti per primo il ruolo dell'Artista.

Ci sono solo 2 giocatori? Leggere queste istruzioni, poi consultare l'altro lato.

- 5 Collocare la Tela (Lavagna Cancellabile) sul tavolo di fronte all'Artista, insieme a un Pennarello Cancellabile. Tutti i giocatori devono poter vedere la superficie da disegno **TRANNE L'ARTISTA!**



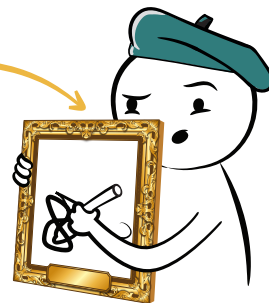
Se nel tempo la lavagna bianca si sporca molto, è possibile pulirla estraendola dalla parte superiore del telaio.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita si svolge in round. A ogni round, l'Artista disegna con la Tela rivolta **verso gli altri giocatori** in modo che possano indovinare cosa sta disegnando.

Quando è il turno di un giocatore di interpretare l'Artista, quel giocatore prende la carta in cima al mazzo e legge segretamente le due parole scritte su di essa.

La parola in alto è facile, mentre quella in basso è difficile. Il giocatore sceglie una di queste due parole da disegnare.



1 PAROLA FACILE

2 PAROLA DIFFICILE

Se l'Artista riesce nell'intento di far indovinare la parola facile a un giocatore, sia l'Artista sia Chi Indovina riceve 1 Segnalino Punto.

Se l'Artista riesce nell'intento di far indovinare la parola difficile a un giocatore, sia l'Artista sia Chi Indovina riceve 2 Segnalini Punto.

Quando l'Artista è pronto, avvia il timer da 60 secondi e inizia a disegnare sulla parte anteriore della Tela. Non sarà in grado di vedere ciò che sta disegnando, ma tutti gli altri giocatori sì!

Se il tempo si esaurisce prima che un giocatore indovini la parola, il round termina e nessun giocatore ottiene Segnalini Punto.

Se un giocatore dice la parola corretta ma questa fa parte di una parola diversa, vale comunque! Per esempio, se la parola è "Cassaforte" e un giocatore dice "Cassa", ottiene comunque i punti!

REGOLE PER L'ARTISTA

PUÒ:

- ✓ Annuire, scuotere la testa e fare delle espressioni facciali.
- ✓ Indicare degli elementi sulla Tela (senza guardare cosa ha disegnato).

NON PUÒ:

- ✗ Guardare la parte anteriore della Tela.
- ✗ Parlare o indicare degli oggetti nella stanza.
- ✗ Scrivere numeri o lettere.
- ✗ Mimare.

REGOLE PER CHI INDOVINA

Solo il primo giocatore che indovina la parola ottiene punti. Non c'è limite al numero di tentativi che si possono fare. È necessario gridare le risposte ad alta voce in modo che l'Artista possa sentirle!

TERMINARE IL ROUND

Quando Chi Indovina pronuncia la parola corretta (oppure quando il tempo a disposizione si esaurisce), il round termina. L'Artista:

- Distribuisce i Segnalini Punto ottenuti.
- Scarta la propria carta.
- Cancella il disegno sulla Tela.
- Passa la Tela e il Pennarello al giocatore alla sua sinistra.

Il giocatore che ora ha in mano la Tela interpreterà il ruolo dell'Artista per il round successivo. Prenderà una nuova carta, avvierà il timer e quando sarà pronto inizierà a disegnare.

Continua sull'altro lato ➔