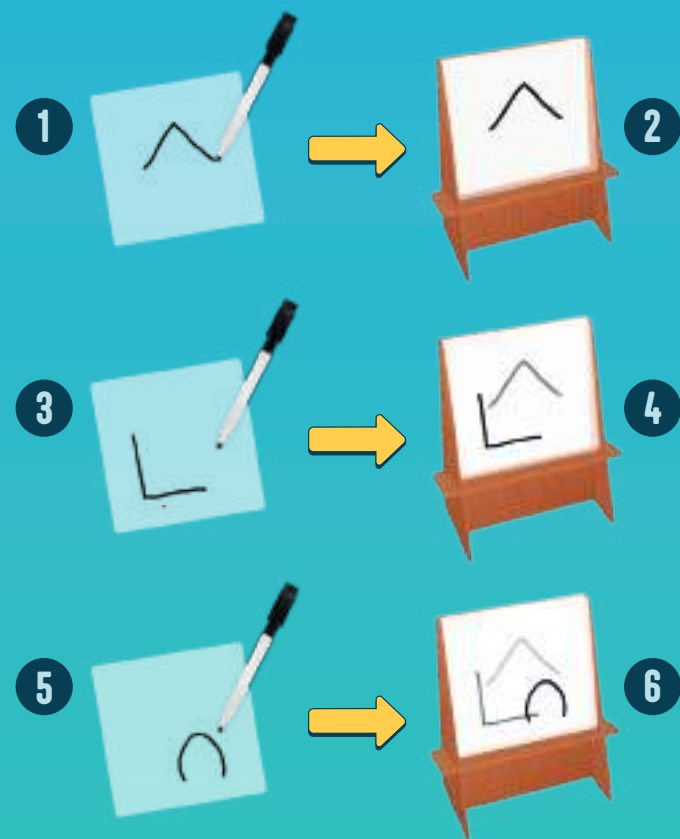




Esempio: la parola scelta è "Casa". Il primo Artista traccia due linee dritte unite (1) e inserisce la carta trasparente sul cavalletto (2). Il Critico d'Arte dice "Montagna" e "Triangolo" e non indovina. È la volta del secondo Artista che disegna ancora due linee dritte unite e inserisce la seconda carta trasparente sul cavalletto (3). Sfortunatamente non è riuscito a disegnare le righe in modo che combaciassero col disegno precedente, quindi spera che il Critico d'Arte sia abbastanza fantasioso da capire di cosa si tratti.

Purtroppo il Critico d'Arte non indovina ancora. Il terzo Artista disegna una linea curva e inserisce la sua carta trasparente sul cavalletto (6). Anche questa volta la forma non combacia perfettamente, ma il Critico d'Arte riesce lo stesso a intuire di cosa si tratta e dice: "Casa!".

Il round termina. Le 3 carte trasparenti sul cavalletto sono scartate dal gioco e la carta con la parola indovinata è conservata a lato dell'area di gioco per il punteggio finale.

È ora di giocare un nuovo round!

FINE DELLA PARTITA

Quando la 25° carta trasparente viene messa sul cavalletto, il Critico d'Arte ha un'ultima possibilità di indovinare la parola (come di consueto, ha 2 tentativi per farlo). Dopodiché la partita termina immediatamente.

Contate le carte messe da parte, contenenti le parole che siete stati capaci di indovinare, e valutate la vostra performance leggendo la seguente tabella:

10 e più	Leggendari! I vostri disegni sono così perfetti che potrebbero essere esposti in una galleria d'arte.
8 e 9	Incredibili! A parte qualche dettaglio da rifinire, le vostre opere artistiche rasentano la perfezione.
6 e 7	Bravi! Avete davvero una buona mano.
4 e 5	Senza infamia e senza lode! Potreste fare decisamente meglio!
2 e 3	Avete dimostrato di saper tenere in mano un pennarello. Adesso però dovrete imparare a usarlo.
1	Sembra che il vostro futuro non sia nell'arte.
0	L'importante è che vi siate divertiti. Magari un giorno imparerete anche a disegnare.

Ricordate: prima di rimettere via il gioco o prima della prossima partita, nel caso voleste farne subito un'altra, dovrete cancellare le vostre linee artistiche sulle carte trasparenti.

CREDITI

Autore: Piero Modolo

Sviluppo: Simone Luciani

Illustrazioni e grafica: Arianna Santini

Regolamento: Stefania Niccolini

Edizione: Giuliano Acquati

Piero ringrazia la mamma Paola, il papà Claudio, i fratelli Angelo e Elia e chi ha scarabocchiato e festeggiato con lui: Dylan, il Canzio, Niko, Matte, Giovanni, Andrea, Giulia, Eleonora, Luca, Stefano, Elisa, Ornella, Enzo, Silvia, Alberto, Cinzia, tutta studiogiocchi, Simone, i ragazzi di Cranio Creations e tutti gli altri!



Cranio Creations S.r.l.
Via E. Romagnoli 1
20146, Milano - Italia
www.craniocreations.it

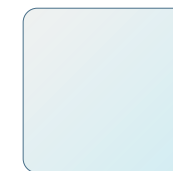
PARTY LINES

due linee dritte o una curva

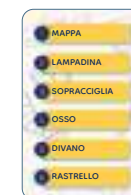
COMPONENTI



1 Pennarello cancellabile



25 Carte trasparenti



91 Carte



1 Supporto



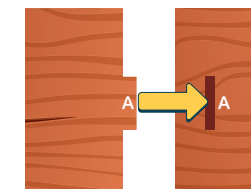
1 Cavalletto

PANORAMICA

Party Lines è un party game cooperativo in cui i giocatori collaborano per ottenere il punteggio migliore. Durante ogni round, il giocatore attivo, il **Critico d'Arte**, dovrà indovinare una certa parola mediante l'aiuto degli altri giocatori, gli **Artisti**. Gli Artisti dovranno, uno dopo l'altro, disegnare su una carta trasparente alcune linee. Le carte trasparenti verranno man mano sovrapposte una sopra l'altra sul cavalletto, formando (si spera!) una figura più o meno accurata, che aiuterà il Critico d'Arte a capire di che parola si tratta. Più parole avrete indovinato alla fine della partita, migliore sarà il vostro risultato.

PRIMA PARTITA

Prima della prima partita, assemblate con cura il cavalletto, inserendo prima le estremità contrassegnate dalla lettera A nelle fessure contrassegnate da una A, poi le estremità B nelle fessure B.



PREPARAZIONE

- 1 Mescolate le **carte** e formate un mazzo coperto al centro del tavolo.
- 2 Mettete il **cavalletto**, il **supporto**, il **pennarello cancellabile** e le **carte trasparenti** al centro del tavolo alla portata di tutti i giocatori.
- 3 Scegliete, in maniera casuale, il giocatore che sarà il primo **Critico d'Arte**.

COME SI GIOCA UN ROUND?

Il Critico d'Arte pesca la prima carta del mazzo, stando ben attento a non guardarla, e la colloca sul supporto in modo che **solo** gli Artisti possano leggere le parole su di essa.

Importante: il Critico d'Arte NON dovrà MAI guardare la carta sul supporto.

Poi, il Critico d'Arte sceglie un numero da 1 a 5, identificando una delle parole riportate sulla carta. Sarà questa la parola che gli Artisti dovranno cercare di far indovinare al Critico d'Arte.

Nota: potrebbe capitare che uno degli Artisti, magari un piccolo giocatore, non conosca il significato

della parola selezionata. In questo caso, può essere richiesto al Critico d'Arte di scegliere un altro numero per selezionare una diversa parola della carta.

Il giocatore a sinistra del Critico d'Arte sarà il primo Artista di turno. Prende una carta trasparente e vi disegna con il pennarello cancellabile in alternativa:

2 linee dritte
oppure 1 linea curva

Dopodiché, mette la sua carta trasparente sul cavalletto.

A questo punto, il Critico d'Arte può cercare di indovinare la parola. Per farlo, ha **2 tentativi**.

Esempio: il Critico d'Arte pesca, senza guardarla, la carta mostrata a destra e sceglie il numero "4". La parola associata, che gli Artisti dovranno cercare di far indovinare, è "Casa".



Lato Artisti

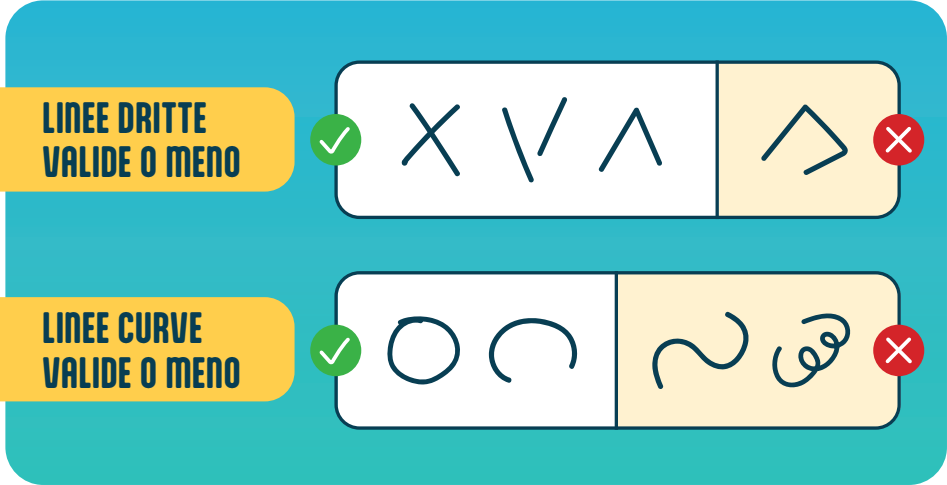
Supporto per la carta

COME E COSA DISEGNARE?

Ogni Artista può attingere liberamente alla propria creatività per cercare di aggiungere una parte significativa al disegno che si sta sviluppando, ma deve rispettare alcune regole:

- può disegnare due linee dritte sia unite che separate;
- può disegnare due linee dritte che si intersecano;
- può disegnare anche una sola linea dritta, ma non più di due;
- non può disegnare una linea curva che si intersechi;
- non può disegnare una linea curva che cambi la direzione della propria curva (la linea curva deve essere disegnata tutta in senso orario o tutta in senso antiorario);

- può disegnare una linea curva chiusa, che forma una circonferenza o un'ovale;
- non può parlare con gli altri Artisti per mettersi d'accordo su cosa disegnare o su come disegnarlo;
- non può mai riprendere una carta trasparente una volta che è stata inserita sul cavalletto;
- non può cercare di vedere se il proprio disegno combacia perfettamente avvicinandolo al cavalletto o disegnando accanto ad esso;
- non può cercare di scrivere il nome della parola da indovinare;
- non può fare commenti sui disegni fatti (esempio: *ho disegnato la linea un po' troppo a sinistra...*).



Se la parola **non viene indovinata**, sarà il turno del prossimo Artista (quello seduto alla sinistra dell'Artista che ha appena disegnato): come il precedente Artista, prende una carta

trasparente e vi disegna sopra con il pennarello cancellabile due linee dritte o una linea curva. Dopodiché, mette la sua carta trasparente sul cavalletto, **sovrapposto al precedente**,

e nuovamente il Critico d'Arte potrà cercare di indovinare la parola.

Continuate così, fino a quando il Critico d'Arte non avrà indovinato la parola oppure fino a quando non

deciderete di passare (vedete sotto *Impossibile indovinare!?*).

Se la parola **viene indovinata** o se i giocatori decidono di **passare**, il **round** in corso **termina**.

FINE DEL ROUND

Una volta che il Critico d'Arte ha indovinato la parola o avete deciso di passare, il round termina. Eseguite i seguenti passaggi:

- togliete dal cavalletto tutte le carte trasparenti utilizzati nel round e rimetteteli nella scatola (non saranno più utilizzati in questa partita). Nel caso in cui aveste deciso di passare, rimettete nella scatola anche 1 carta trasparente presa dalla pila di quelle non ancora utilizzate;
- conservate, scoperta, a lato dell'area di gioco la carta per il punteggio finale, se il Critico d'Arte ha indovinato la parola. Nel caso in cui aveste deciso di passare, rimettete nella scatola la carta relativa alla parola non indovinata (non verrà considerata nel calcolo del punteggio finale);
- procedete con un nuovo round.

NUOVO ROUND, NUOVA PAROLA!

Dopo che una parola è stata indovinata o si è deciso di passare, il round finisce e ha inizio il round successivo. Il giocatore seduto alla sinistra dell'Artista che ha disegnato per ultimo diventa il nuovo Critico d'Arte. Tutti gli altri giocatori saranno invece gli Artisti. Il Critico d'Arte pesca una nuova carta e viene giocato un nuovo round secondo le regole descritte in precedenza.

PAROLA INDOVINATA!

La parola si considera indovinata se è una variazione della parola originaria, per esempio nella forma (plurale/singolare) o nel genere (maschile/femminile) o se è un nome alterato (diminutivo, accrescitivo, vezzeggiativo, dispregiativo).

Gli Artisti **non** possono fare commenti diretti sulla parola errata detta dal Critico d'Arte, ma possono dare indicazioni generiche, quali "Ci sei quasi", "Non male", "Sei lontanissimo".

IMPOSSIBILE INDOVINARE!?

Può capitare che il disegno si sia aggroviato troppo e il Critico d'Arte non riesca proprio a capire di che parola si tratti o che gli stessi Artisti ritengano di non avere possibilità di far indovinare la parola. In questi casi i giocatori, di comune accordo, possono decidere di rinunciare e **passare** a una nuova parola. Il round in corso termina immediatamente.