

- 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 GEOFFREY |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 10 |
| 2 PHILIPPE |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 8  |
| 3 ESTELLE  |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 5  |
| 4          |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 5          |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 6          |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 7          |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |

|            | 1  | 2  | 3  | 4 | 5 | 6 | 7  |
|------------|----|----|----|---|---|---|----|
| 1 GEOFFREY | 10 | 12 | 12 |   |   |   | 34 |
| 2 PHILIPPE | 8  | 8  | 10 |   |   |   | 26 |
| 3 ESTELLE  | 3  | 12 | 5  |   |   |   | 20 |
| 4          |    |    |    |   |   |   |    |
| 5          |    |    |    |   |   |   |    |
| 6          |    |    |    |   |   |   |    |
| 7          |    |    |    |   |   |   |    |

### 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 temporaneamente.

- 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. (I)



|   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 1 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 2 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 3 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 4 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 5 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 6 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| 7 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |

|   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 |   |   |   |   |   |   |   |
| 2 |   |   |   |   |   |   |   |
| 3 |   |   |   |   |   |   |   |
| 4 |   |   |   |   |   |   |   |
| 5 |   |   |   |   |   |   |   |
| 6 |   |   |   |   |   |   |   |
| 7 |   |   |   |   |   |   |   |

+ IL REGOLAMENTO!

UN GIOCO PER DISEGNATORI  
CHE NON SANNO DISEGNARE! :P

# Duplik

# duplik

REGOLAMENTO







NON DEL TUTTO  
MA QUASI! :P

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

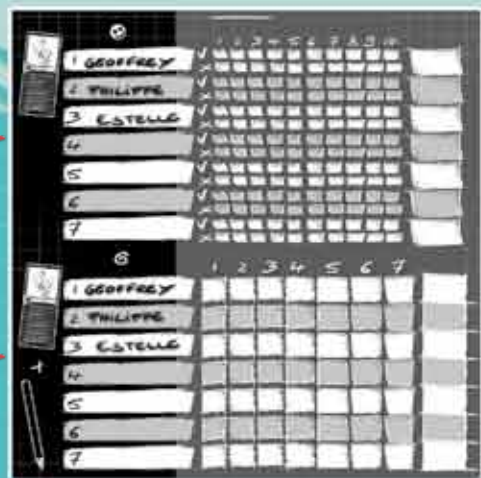
- In qualità d'**artista**, disegnate il più fedelmente possibile le scene descritte dal maestro d'opera.
- In qualità di **maestro d'opera**, descrivete nel modo più preciso possibile le scene agli artisti.

## 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, un pennarello e annota il proprio nome in fondo al foglio.

## 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 i loro pennarelli 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) punteggio

- 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.

