



# LÍNIES MESTRES

## dues rectes o una corba

### COMPONENTS



1 Retolador  
Esborrable



25 Làmines  
Transparents



97 Cartes



1 Suport  
de Plàstic



1 Cavallet

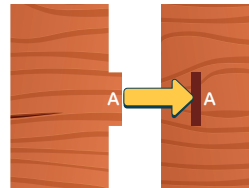
### RESUM

**Broad Lines** és un joc cooperatiu en què treballem conjuntament per obtenir la màxima puntuació.

A cada ronda, la persona fent de **Crítica d'Art** haurà d'endevinar una paraula concreta amb l'ajuda de la resta, els **Artistes**, que un rere l'altre hauran de dibuixar línies en una làmina transparent. Les làmines transparents s'aniran sobreposant una a una al cavallet, formant (amb una mica de sort!) un dibuix més o menys precís que ajudi la Crítica d'Art a entendre la paraula que representa. Al final de la partida, com més paraules endevineu, millor puntuació tindreu.

### PRIMERA PARTIDA

Abans de la primera partida, construïu el cavallet amb compte, encaixant els extrems marcats amb la lletra A als forats marcats amb la lletra A, i els extrems marcats amb la lletra B als forats marcats amb la lletra B.



## PREPARACIÓ

- 1 Barregeu les **cartes** i col·loqueu la baralla boca avall al centre de la taula.
- 2 Col·loqueu el **cavallet**, el **suport de plàstic**, el **retolador** i les **làmines transparents** al centre de la taula, a l'abast de tothom.
- 3 Escolliu a l'atzar qui començarà fent de **Crítica d'Art**.

## COM ES JUGA UNA RONDA?

La Crítica d'Art roba la primera carta de la baralla sense mirar-la i la col·loca al suport de plàstic de manera que **només** els Artistes puguin veure les paraules.

*Important: La Crítica d'Art no pot mirar la carta del suport MAI.*

Després, la Crítica d'Art tria un número entre l'1 i el 6, fent referència a una de les paraules de la carta.

Aquesta serà la paraula que els Artistes hauran de fer que la Crítica d'Art endevini.

*Nota: si algun Artista, potser algú més jove, no sap el significat de la*

*paraula triada, podeu demanar a la Crítica d'Art que esculli un altre número per triar una altra paraula de la carta.*

La persona a l'esquerra de la Crítica d'Art és l'Artista inicial. Agafa una làmina transparent i hi dibuixa amb el retolador una d'aquestes opcions:

**2 línies rectes**  
o **1 corba.**

Després, col·loca la làmina transparent al cavallet.

Ara, la Crítica d'Art pot intentar endevinar la paraula. Per fer-ho, només té **2 intents**.



**Cara per a Artistes**

**Support per subjectar la carta**

**Exemple:** La Crítica d'Art roba la carta mostrada al costat, sense mirar-la, i escull el número "3". La paraula associada, que els Artistes hauran de fer que endevini, és "Vela".

## COM I QUÈ DIBUIXAR?

Cada Artista pot fer ús de la seva creativitat lliurement per intentar afegir una part rellevant a la figura que s'està dibuixant, però ha de respectar les següents normes:

- es poden dibuixar dues línies rectes connectades o separades;
- es poden dibuixar dues línies rectes que es creuin;
- es pot dibuixar una sola línia recta, però no més de 2;
- no es pot dibuixar una corba que es creui amb si mateixa;
- no es pot dibuixar una corba que canviï el sentit del gir (la corba s'ha de dibuixar totalment en sentit horari o totalment antihorari);
- es pot dibuixar una corba tancada, formant un cercle o un oval;
- no es pot parlar amb altres Artistes sobre què dibuixar o com dibuixar-ho;
- no es pot retirar una làmina transparent que s'hagi col·locat prèviament al cavallet;
- no es pot mirar si un dibuix encaixa aproximant-lo al cavallet o dibuixant al costat del cavallet;
- no es pot intentar escriure la paraula que s'ha d'endevinar;
- no es poden fer comentaris sobre els dibuixos (per exemple, *He dibuixat la línia massa a l'esquerra...*)

### LÍNIES RECTES VÀLIDES O NO VÀLIDES.



### CORBES VÀLIDES O NO VÀLIDES.



Si la paraula **no s'endevina**, és el torn del següent Artista (la persona a l'esquerra de la que acaba de dibuixar). Com l'anterior Artista,

agafa una làmina transparent i dibuixa 2 línies rectes o 1 corba. Després, col·loca la làmina transparent al cavallet, **sobreposada**

**a les anteriors**, i un cop més la Crítica d'Art intenta endevinar la paraula.

Seguiu jugant fins que la Crítica d'Art endevini la paraula, o fins que decidiu

passar (vegeu *No es pot endevinar la paraula?*).

Si s'endevina la paraula o si decidiu passar, s'acaba la ronda.

## PARAULA ENCERTADA!

La paraula es considera encertada fins i tot si és una variació de la paraula original, per exemple en nombre (plural/singular) o gènere (masculí/femení), o si és un nom alternatiu (diminutiu, augmentatiu, afectuós o pejoratiu).

Els Artistes no poden fer comentaris directes sobre la paraula incorrecta que digui la Crítica d'Art, però poden donar indicacions generals com "T'hi estàs acostant", "No està malament", o "No t'hi has acostat gens".

## NO ES POT ENDEVINAR LA PARAULA?

És possible que un dibuix s'hagi enredat massa i la Crítica d'Art no pugui endevinar la paraula, o que els Artistes creguin que no podran fer que la Crítica d'Art endevini la paraula. En aquests casos podeu decidir, per acord comú, passar i seguir amb una nova paraula. La ronda actual acaba immediatament.

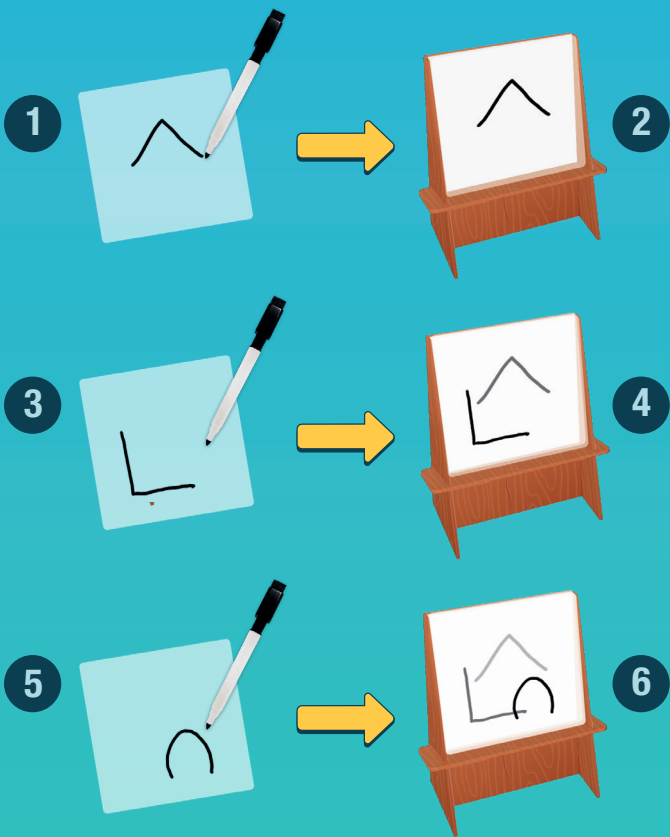
## FINAL DE LA RONDA

Un cop la Crítica d'Art endevini la paraula o decidiu passar, s'acaba la ronda. Feu els següents passos:

- retireu totes les làmines transparents que hi hagi al cavallet i guardeu-les a la capsa (no es tornaran a utilitzar en aquesta partida). Si heu decidit passar, guardeu 1 làmina transparent addicional a la capsa, agafant-la d'aquelles que encara no s'hagin usat;
- si s'ha endevinat la paraula, guardeu la carta fins al recompte final, boca amunt, al costat de l'àrea de joc. Si heu decidit passar, guardeu la carta amb la paraula no endevinada a la capsa (no la comptareu al recompte final);
- finalment, comenceu una nova ronda (vegeu *Nova Ronda*, *Nova Paraula!* a sota).

## NOVA RONDA, NOVA PARAULA!

Després d'endevinar una paraula, o quan hagueu decidit passar, la ronda acaba i en comença una de nova. La persona a l'esquerra de l'Artista que ha dibuixat en últim lloc passa a ser la Crítica d'Art. La resta seran Artistes. La Crítica d'Art roba una nova carta i comença una nova ronda seguint les normes descrites.



**Exemple:** La paraula escollida és "Casa". L'Artista inicial dibuixa dues línies rectes connectades (1) i col·loca la làmina transparent al cavallet (2). La Crítica d'Art diu "Muntanya" i "Triangle". No encerta. És el torn del segon Artista, qui dibuixa de nou dues línies rectes connectades (3) i posa la làmina transparent al cavallet (4). Malauradament, no ha pogut dibuixar les línies de manera que encaixin amb les anteriors. Hauran de confiar en la imaginació de la Crítica d'Art per endevinar la

paraula. Però la Crítica d'Art no l'endevina. La tercera Artista dibuixa una corba (5) i col·loca la seva làmina al cavallet (6). Aquest cop, la forma tampoc encaixa del tot, però la Crítica d'Art aconsegueix endevinar la paraula igualment: "Casa!".

S'acaba la ronda. Les 3 làmines transparents del cavallet es descarten i la carta amb la paraula endevinada s'aparta a un costat de l'àrea de joc fins al recompte final.

Toca començar una nova ronda!

## FINAL DE LA PARTIDA

Quan es col·loqui la 25a làmina transparent al cavallet, la Crítica d'Art té una última oportunitat per endevinar la paraula (com sempre, té 2 intents per fer-ho). Després d'això, la partida acaba immediatament.

Compteu les cartes que heu deixat a banda, les que tenen les paraules que heu aconseguit endevinar, i avalueu el vostre èxit segons la següent taula:

<b>10 o més</b>	Èpic! Els vostres dibuixos són tan perfectes que es podrien exhibir en un museu.
<b>8 o 9</b>	Increïble! A part d'alguns petits detalls que cal refinar, les vostres obres d'art s'acosten molt a la perfecció.
<b>6 o 7</b>	Bona feina! Sou artistes ben hàbils.
<b>4 o 5</b>	No està malament, però podríeu fer-ho millor!
<b>2 o 3</b>	Heu demostrat que sabeu aguantar un retolador a la mà. Ara tocaria aprendre a fer-lo servir.
<b>1</b>	Podríem dir que no heu nascut per ser artistes.
<b>0</b>	El més important és passar-s'ho bé. Potser un dia, fins i tot, apreneu a dibuixar!

*Recordeu: Abans de guardar el joc, o abans de la propera partida si voleu jugar-ne una altra immediatament, assegureu-vos d'esborrar del tot les línies que heu fet a les làmines transparents.*

## CRÈDITS

**Disseny:** Piero Modolo

**Desenvolupament:** Simone Luciani

**Direcció artística:** Arianna Santini

**Reglament:** Stefania Niccolini

**Edició:** Giuliano Acquati

## EDICIÓ CATALANA

**Direcció editorial:** José Antonio Gómez Garrido

**Traducció a l'espanyol:** Ricardo Martínez Vicente

**Traducció al català:** Marcel Lucas Sánchez

**Revisió del text en català:** Carlota Bellot Herrero

**Revisió:** José Antonio Gómez Garrido

**Maquetació i adaptació:** Ricardo Martínez Vicente

En Piero dona les gràcies a la seva mare Paole, al seu pare Claudio, als seus germans Angelo i Elia, i a tota la gent amb qui ha fet gargots i ha celebrat: Dylan, Canzio, Niko, Matte, Giovanni, Andrea, Giulia, Eleonora, Luca, Stefano, Elisa, Ornella, Enzo, Silvia, Alberto, Cinzia, tot l'equip de Studiogiocchi, Simone, la gent de Cranio Creations i tota la resta!

Copyright ©MasQueOca, MasQue Networks SL, sota llicència de Cranio Creations S.r.l. C/ Marbella 59, 28034 Madrid (Espanya). Tots els drets reservats. Es prohibeix la còpia, reproducció o difusió, total o parcial, del reglament, components o il·lustracions protegides del joc sense consentiment previ.

Aprèn a jugar aquí:

[www.EdicionesMasQueOca.com](http://www.EdicionesMasQueOca.com)



Cranio Creations S.r.l. Via E. Romagnoli 1  
20146, Milà - Itàlia [www.craniocreations.it](http://www.craniocreations.it)