



LÍNEAS MAESTRAS

Dos líneas rectas o una curva

CONTENIDO



1 rotulador
borrable



25 hojas
transparentes



97 cartas



1 soporte



1 caballete

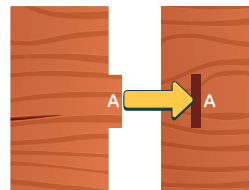
RESUMEN

Broad Lines es un *party game* en el que los jugadores cooperan para obtener la máxima puntuación.

En cada ronda, un jugador tomará el papel de **Crítico de arte**. Tendrá que adivinar una palabra (o un grupo de palabras) con la ayuda de los demás jugadores, los **Artistas**. Los Artistas se turnarán para dibujar líneas en hojas transparentes que irán superponiendo en el caballete hasta formar, si todo sale bien, una imagen más o menos comprensible que haga al Crítico de arte entender qué palabra representa. Al final de la partida, cuantas más palabras hayáis acertado, más puntos obtendréis.

PRIMERA PARTIDA

Antes de jugar por primera vez, se debe montar el caballete con cuidado, introduciendo las partes que sobresalen en sus correspondientes hendiduras. El saliente marcado con una A debe ir en la hendidura con la misma letra y los que están marcados con una B en las hendiduras con esa letra.



PREPARACIÓN

- 1 Barajad las **cartas** y ponedlas bocabajo para formar un mazo en el centro de la mesa.
- 2 Colocad el **caballete**, el **soporte**, el **rotulador** y las **hojas transparentes** en el centro de la mesa, al alcance de todos.
- 3 Escoged un jugador al azar para que sea el **Crítico de arte** de la primera ronda.

¿CÓMO FUNCIONA UNA RONDA?

El Crítico de arte roba la primera carta del mazo, bocabajo, y la coloca en el soporte de manera que **solo** los Artistas puedan ver las palabras que aparecen en ella.

Importante: el Crítico de arte NUNCA puede ver las palabras de la carta que esté en el soporte.

A continuación, el Crítico de arte escoge un número del 1 al 6, con el cual estará seleccionando una de las palabras de la carta.

Ahora recae sobre los Artistas la tarea de conseguir que el Crítico de arte acierte la palabra que ha sido seleccionada.

Nota: podría pasar que alguno de los Artistas, sobre todo los más jóvenes,

no conozca la palabra. En ese caso, se le puede pedir al Crítico de arte que escoja otro número para cambiar a otra palabra de la misma carta.

El jugador a la izquierda del Crítico de arte será el primer Artista en jugar. Deberá coger una de las hojas transparentes y dibujar sobre ella, con el rotulador borrable, una de las siguientes opciones:

2 líneas rectas
o **1 línea curva.**

Una vez haya terminado de dibujar, debe colocar la hoja en el caballete.

En ese momento, el Crítico de arte deberá intentar adivinar la palabra, teniendo solo **2 intentos** este turno.



De cara
a los
Artistas

Soporte para
colocar la carta

Ejemplo: el Crítico de arte roba superior del mazo, sin verla, y escoge el número «3». La palabra correspondiente, es decir, la que los Artistas tienen que intentar que el Crítico de arte adivine, es «Vela».

¿QUÉ DIBUJAR? ¿Y CÓMO?

Cada Artista puede usar su creatividad a voluntad para tratar de añadir algo significativo al dibujo que están desarrollando, pero debe ceñirse a las siguientes reglas:

- Las 2 líneas rectas pueden estar unidas o separadas.
- Las 2 líneas rectas pueden cruzarse.
- En caso de escoger dibujar 2 líneas rectas, se puede dibujar solo una, o dos, pero no más.
- Al dibujar una línea curva, esta no puede cruzarse a sí misma.
- Una línea curva no puede cambiar de dirección de curvatura. Dicho de otra forma, la línea debe poder dibujarse completamente en un mismo sentido, ya sea horario o antihorario.
- Una curva sí puede cerrarse, de manera que forme un círculo o óvalo.
- No se permite comentar entre los Artistas lo que se va a dibujar o cómo dibujarlo.
- Las hojas transparentes que ya estén colocadas en el caballete no pueden ser retiradas ni sustituidas.
- No se puede intentar ver si el dibujo encaja o no con lo que ya está en el caballete, por ejemplo acercando la hoja a este o dibujando cerca.
- No está permitido escribir la palabra ni parte de ella.
- Tampoco está permitido comentar los dibujos («esa línea iba más a la izquierda» o cosas por el estilo).

LÍNEAS RECTAS CORRECTAS E INCORRECTAS



LÍNEAS CURVAS CORRECTAS E INCORRECTAS



Si **no se acierta** la palabra, le tocará el turno al siguiente Artista, que será el jugador sentado a la izquierda del anterior Artista en dibujar. El turno

de este Artista funciona igual que el anterior, dibujará dos líneas rectas o una línea curva sobre una hoja transparente que pondrá en el caballete. Sin embargo,

la suya deberá **superponerse** con las anteriores. Entonces, el Crítico de arte intentará adivinar la palabra.

¡PALABRA ACERTADA!

Si el Crítico de arte, intentando acertar una palabra, dice una forma alterada de la original que figura en la carta, ya sea en género, número o forma (diminutivo, aumentativo, superlativo, etc.), la palabra se considera acertada.

Aunque los Artistas no pueden decirle al Crítico de arte en qué se ha equivocado ni darle ninguna pista del significado de la palabra o algo con lo que se relacione, sí pueden dar indicaciones generales como «casi lo tienes», «más o menos» o «nada que ver».

¿NO PODÉIS CON ESTA?

Puede ocurrir que el dibujo ya se haya complicado demasiado, que sencillamente el Crítico de arte no sea capaz de entender qué palabra representa o que los mismos Artistas no vean cómo conseguir que acierte. En tales casos, si todos los jugadores están de acuerdo, pueden rendirse y pasar a la siguiente palabra, dando por terminada la ronda actual de manera inmediata.

Se siguen jugando turnos hasta que el Crítico de arte acierte la palabra o decidáis pasar (ver «¿No podéis con esta?»).

Si el Crítico **acierta** la palabra o decidís **pasar**, la ronda actual termina.

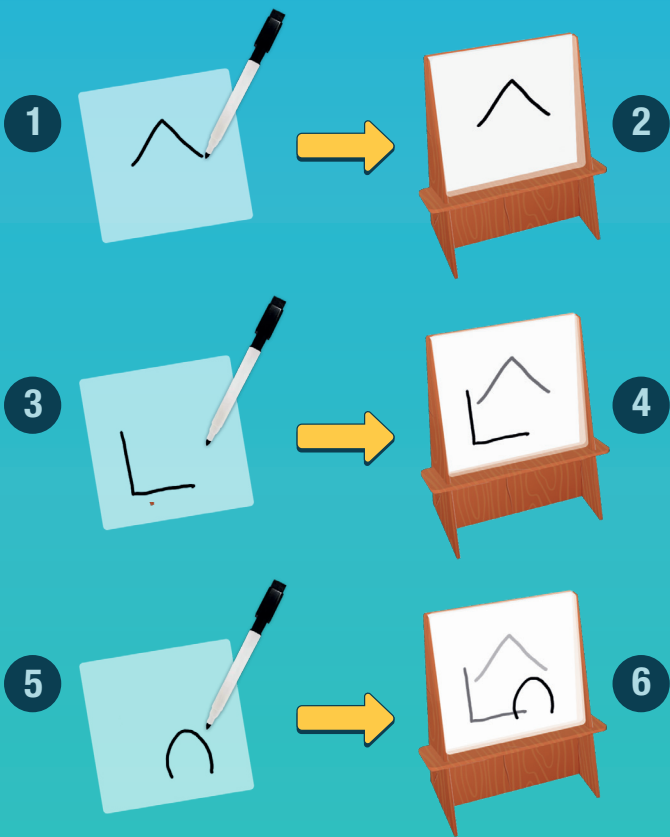
FIN DE LA RONDA

Ya sea porque el Crítico de arte ha acertado la palabra o porque habéis decidido pasar, la ronda ha terminado y se realizan los siguientes pasos:

- Todas las hojas transparentes que se encuentren en el caballete deben retirarse del juego poniéndolas de vuelta en la caja (ya no se usarán en esta partida). Si la ronda terminó debido a que decidísteis pasar, devuelve además a la caja una hoja transparente que estuviera sin usar.
- Si la palabra se acertó, la carta se coloca apartada bocarriba sobre la mesa (en un lugar que no estorbe) para tenerla en cuenta a la hora de puntuar. Si decidísteis pasar, la carta se coloca en la caja y no será tenida en cuenta en la puntuación.
- Por último, si aún quedan hojas transparentes, ¡podéis proceder con la siguiente ronda!

¡OTRA RONDA, OTRA PALABRA!

Una vez que empieza una nueva ronda, el jugador sentado a la izquierda del último Artista que dibujó pasa a ser el Crítico de arte, mientras que el resto serán Artistas. El Crítico de arte robará una nueva carta del mazo y la ronda funcionará de nuevo según las mismas reglas explicadas en la sección «¿Cómo funciona una ronda?».



Ejemplo: la palabra escogida es «Casa». El primer Artista dibuja dos líneas rectas (1) y coloca la hoja transparente en el caballete (2). El Crítico de arte prueba suerte con «Montaña» y «Triángulo», por lo que no acierta. Es el turno del segundo Artista, que también decide dibujar dos líneas rectas conectadas (3) y coloca la hoja transparente en el caballete (4). Desafortunadamente, sus líneas no terminan de encajar con las del primer Artista, por lo que solo le queda esperar que el Crítico de arte sea lo suficientemente imaginativo como para acertar lo que representa.

Sin embargo, no sabe ni qué decir, por lo que le toca al tercer Artista, que dibuja una línea curva (5) y coloca la hoja transparente en el caballete (6). Aunque, una vez más, el dibujo no encaja del todo, esta vez el Crítico de arte sí tiene suficiente para acertar la palabra «Casa».

La ronda acaba, las tres hojas transparentes se descartan y la carta con la palabra «Casa» se mantiene apartada sobre la mesa para tenerla en cuenta a la hora de puntuar.

¡Ahora es momento de empezar una nueva ronda!

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando la 25.^a hoja transparente se coloque sobre el caballete, el Crítico de arte tendrá una última oportunidad para adivinar la palabra (como siempre, cuenta con dos intentos). Tras eso, el juego se termina de inmediato.

Ahora, se cuentan las cartas que estaban apartadas en la mesa, las que contienen las palabras que habéis ido acertando. Según la cantidad de cartas que haya, sabréis cómo de bien lo habéis hecho de acuerdo con la siguiente tabla:

10 o más	¡Sois excepcionales! Vuestros dibujos deben haber sido perfectos, ¡bien podrían colocarse en una galería de arte!
8 o 9	¡Increíble! Un trabajo casi perfecto, pocos detalles os quedan ya que refinar.
6 o 7	¡Bien hecho! Se nota que tenéis buena mano.
4 o 5	Sin pena ni gloria, ¡lo podéis hacer mucho mejor!
2 o 3	Bueno, se ve que sabéis cómo coger un rotulador, ahora solo falta que aprendáis a usarlo.
1	No parece que tengáis un futuro artístico muy prometedor.
0	Lo importante es divertirse. Quizás algún día, además, aprendáis a dibujar.

Aseguraos de, antes de guardar el juego (o de preparar la siguiente partida en caso de que queráis jugar una más de inmediato), borrar por completo todas las líneas de las hojas transparentes.

CRÉDITOS

Diseño de juego: Piero Modolo

Desarrollo: Simone Luciani

Diseño gráfico: Arianna Santini

Reglamento: Stefania Niccolini

Edición: Giuliano Acquati

EDICIÓN EN ESPAÑOL

Dirección editorial: José Antonio Gómez Garrido

Traducción al español: Ricardo Martínez Vicente

Traducción al catalán: Marcel Lucas Sánchez

Revisión del texto en catalán: Carlota Bellot Herrero

Revisión: José Antonio Gómez Garrido

Maquetación y adaptación: Ricardo Martínez Vicente

Piero da las gracias a su madre, Paola, a su padre, Claudio, a sus hermanos, Angelo y Elia, y a todos los que han garabateado y celebrado con él: Dylan, Canzio, Niko, Matteo, Giovanni, Andrea, Giulia, Eleonora, Luca, Stefano, Elisa, Ornella, Enzo, Silvia, Alberto, Cinzia, el equipo Studiogiocchi al completo, Simone, la gente de Cranio Creations, ¡y todos los demás!

Copyright ©MasQueOca, MasQue Networks SL, bajo licencia de Cranio Creations S.r.l. C/ Marbella 59, 28034 Madrid (España). Todos los derechos reservados. Está prohibida la copia, reproducción o difusión, total o parcial, del reglamento, componentes o ilustraciones protegidas del juego sin consentimiento previo.

Aprende a jugar en:

www.EdicionesMasQueOca.com



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