

ÎN LINII MARI

două linii drepte sau una curbă

COMPONENTE



1 Marker lavabil



25 Foi transparente din plastic



100 Cărți



1 Stativ



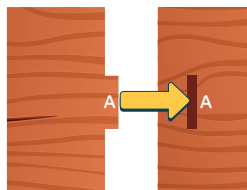
1 Șevalet

DESCRIEREA JOCULUI

În **Linii Mari** este un joc de petrecere cooperativ în care jucătorii colaborează pentru a obține un scor cât mai bun. În timpul fiecărei runde, **Criticul de Artă** va trebui să ghicească un anumit cuvânt cu ajutorul celorlalți jucători, **Artiștii**. Artiștii vor desena pe rând niște linii pe câte o foaie transparentă din plastic. Foile transparente vor fi suprapuse treptat pe șevalet, formând o imagine mai mult sau mai puțin exactă, care îl va ajuta (să sperăm!) pe Criticul de Artă să înțeleagă la ce cuvânt se face referire. La finalul jocului, cu cât aveți mai multe cuvinte ghicite, cu atât scorul vostru va fi mai bun.

PRIMUL JOC

Înainte de primul joc, asamblați cu grijă șevaletul, îmbinând capetele marcate cu litera A cu găurile marcate cu litera A, iar capetele marcate cu litera B cu găurile marcate cu litera B.



PREGĂTIREA JOCULUI

- 1 Amestecați **cărțile** și formați un pachet pe care îl puneți în centrul mesei.
- 2 Așezați **șevaletul, stativul, markerul și foile transparente din plastic** în centrul mesei, la îndemâna tuturor jucătorilor.
- 3 Alegeți aleatoriu un jucător care să fie primul **Critic de Artă**.

CUM SE JOACĂ O RUNDĂ?

Criticul ia cartea de sus din pachet fără să se uite la ea și o plasează pe stativ, astfel încât **doar** Artiștii să poată vedea cuvintele de pe ea.

Important: Criticul nu trebuie să se uite NICIODATĂ la cartea de pe stativ.

Criticul alege apoi o cifră între 1 și 6, stabilind astfel unul dintre cuvintele de pe carte.

Acesta va fi cuvântul pe care Criticul va trebui să-l ghicească cu ajutorul Artiștilor.

Observație: se poate întâmpla ca unul dintre Artiști să nu cunoască

semnificația cuvântului selectat. În acest caz, Criticul poate fi rugat să aleagă o altă cifră pentru a selecta un alt cuvânt de pe carte.

Jucătorul care se află în stânga Criticului va fi primul Artist. Acesta ia o foaie transparentă și desenează pe ea cu markerul, la alegere:

2 linii drepte
sau **1 curbă**

După aceea, pune foaia transparentă pe șevalet. Acum, Criticul poate încerca să ghicească cuvântul. Acesta are la dispoziție doar **doă încercări**.



Partea
Artiștilor

Stativ pentru
carte

Exemplu: Criticul de Artă trage cartea din partea de sus fără să se uite la ea și alege cifra „3”. Cuvântul aferent cifrei, pe care Artiștii vor încerca să îl facă pe Criticul de artă să-l ghicească, este „Struț”.

CUM ȘI CE SĂ DESENEZI?

Fiecare Artist își poate folosi în mod liber creativitatea pentru a încerca să adauge o parte relevantă la desenul care se realizează, dar trebuie să respecte următoarele reguli:

- poate desena două linii drepte unite sau separate;
- poate desena două linii drepte care se intersectează;
- poate desena doar o linie dreaptă;
- nu poate desena o curbă care se intersectează cu ea însăși;
- nu poate desena o curbă care își schimbă direcția de curbură (linia curbată trebuie să fie trasată în sensul acelor de ceasornic sau în sens invers);

- poate desena o curbă închisă, formând un cerc sau un oval;

- nu poate discuta cu alți Artiști despre ce să deseneze sau cum să deseneze;

- nu poate lua înapoi o foaie transparentă după ce a fost așezată pe șevalet;

- nu poate încerca să vadă dacă desenul se potrivește perfect, apropiindu-se de șevalet sau desenând lângă acesta;

- nu poate încerca să scrie numele cuvântului care trebuie ghicit;

- nu îi este permis să vorbească despre desenele realizate (de exemplu, *am desenat linia un pic prea mult spre stânga...*).

LINII DREPT CORECTE ȘI INCORECTE



CURBE CORECTE ȘI INCORECTE



Dacă cuvântul **nu este ghicit**, va fi rândul următorului Artist (jucătorul care se află în stânga Artistului care tocmai a desenat). La fel ca

Artistul anterior, acesta ia o foaie transparentă din plastic și desenează 2 linii drepte sau 1 curbă. După aceea, pune foaia transparentă pe șevalet,

deasupra celor anterioare, iar Criticul poate încerca să ghicească din nou cuvântul.

Continuați până când Criticul ghicește cuvântul sau până când decideți să

CUVÂNT GHICIT!

Cuvântul este considerat ghicit chiar dacă este o variantă a cuvântului original, de exemplu, în ceea ce privește forma (plural/singular) sau genul (masculin/feminin) sau dacă este un substantiv transformat (diminutiv, augmentativ sau în sens peiorativ).

Artiștii nu pot face comentarii directe cu privire la cuvântul greșit spus de Critic, dar pot da indicații generale, cum ar fi „Ești pe-aproape”, „Nu-i rău” sau „Ești departe de a ghici”.

CUVÂNTUL NU POATE FI GHICIT?

Se poate întâmpla ca desenul să fie prea complicat de desenat și Criticul să nu-și dea seama despre ce cuvânt este vorba sau Artiștii să creadă că nu au nicio șansă de a-l face pe Critic să ghicească cuvântul. În aceste cazuri, jucătorii, de comun acord, pot decide să spună pas și să treacă la un nou cuvânt. Runda curentă se încheie imediat.

spuneți pas (vedeți mai jos secțiunea *Cuvântul nu poate fi ghicit?*).

Dacă cuvântul **este ghicit** sau dacă jucătorii **decid să spună pas**, runda curentă se încheie.

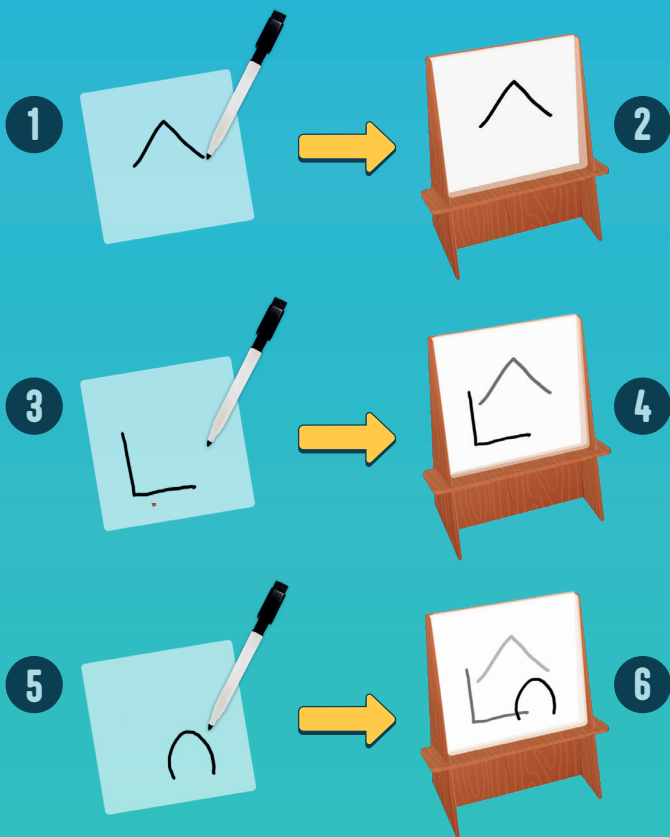
SFÂRȘITUL RUNDEI

Odată ce Criticul ghicește cuvântul sau dacă decideți să spuneți pas, runda se încheie. Efectuați următorii pași:

- Înlăturați de pe șevalet toate foile transparente folosite în runda respectivă și puneți-le înapoi în cutie (nu vor mai fi folosite în acest joc). În cazul în care ați decis să spuneți pas, puneți înapoi în cutie și o foaie transparentă din teancul celor nefolosite, ca penalizare;
- păstrați cartea pentru scorul final, cu fața în sus, lângă zona de joacă, dacă Criticul a ghicit cuvântul. În cazul în care ați decis să spuneți pas, puneți înapoi în cutie cartea care conține cuvântul neghicit (aceasta nu va fi luată în considerare la scorul final);
- în cele din urmă, începeți o nouă rundă (vedeți *Rundă nouă, Cuvânt nou!* de mai jos).

RUNDĂ NOUĂ, CUVÂNT NOU!

După ce un cuvânt a fost ghicit sau când jucătorii au decis să spună pas, runda se sfârșește și începe runda următoare. Jucătorul care stă în stânga ultimului Artist care a desenat devine noul Critic de Artă. Toți ceilalți jucători vor fi Artiști. Criticul trage o nouă carte și se joacă o nouă rundă conform regulilor descrise mai sus.



Exemplu: Cuvântul ales este „Casă”. Primul Artist desenează două linii drepte unite (1) și plasează foaia transparentă pe șevalet (2). Criticul spune „Munte” și „Triunghi” și nu ghicește. Este rândul celui de-al doilea Artist, care desenează din nou două linii drepte unite (3) și plasează foaia transparentă pe șevalet (4). Din nefericire, acesta nu a reușit să deseneze liniile astfel încât să se potrivească cu desenul anterior, așa că speră ca Criticul să fie suficient de ingenios pentru a-și da seama despre ce este vorba.

Din păcate, Criticul spune „Grafic” și nu ghicește. Al treilea Artist desenează o curbă (5) și își pune foaia transparentă pe șevalet (6). Nici de această dată formele nu se potrivesc perfect, dar Criticul reușește totuși să ghicească cuvântul corect: „Casă”.

Runda se încheie. Cele trei foi transparente de pe șevalet sunt scoase din joc, iar cartea cu cuvântul ghicit este păstrată într-o parte a zonei de joc pentru scorul final.

Este timpul să jucați o nouă rundă!

SFÂRȘITUL JOCULUI

Când cea de-a 25-a foaie transparentă din plastic este așezată pe șevalet, Criticul de Artă are o ultimă șansă de a ghici cuvântul (ca de obicei, are la dispoziție două încercări). După aceea, jocul se încheie imediat.

Numărați cărțile puse deoparte (cele care conțin cuvintele pe care ați reușit să le ghiciți) și evaluați-vă performanța parcurgând tabelul de mai jos:

10 sau mai multe	Legendar! Desenele voastre sunt atât de perfecte încât ar putea fi expuse într-o galerie de artă.
8 sau 9	Incredibil! În afară de câteva detalii care trebuie îmbunătățite, operele voastre de artă sunt aproape perfecte.
6 sau 7	Bravo! Sunteți niște artiști talentați.
4 sau 5	Nici de criticat, nici de lăudat! Puteți mult mai bine!
2 sau 3	Ați demonstrat că știți să țineți un marker în mână. Acum ar trebui să învățați cum să îl folosiți.
1	Se pare că viitorul vostru nu este în artă.
0	Important este să vă distrați. Poate că într-o zi veți învăța și să desenați!

Nu uitați: înainte de a strânge jocul sau de a începe un nou joc, asigurați-vă că ați șters bine liniile artistice de pe foile transparente din plastic.

CREDITE

Designer joc: Piero Modolo
Dezvoltare: Simone Luciani
Design grafic: Arianna Santini
Regulament: Stefania Niccolini
Coordonator: Giuliano Acquati



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



Distribuitor: ENNOVA TRADING & DEVELOPMENT
Splaiul Independenței nr. 319, București
Tel: 0769.830.023 | www.gameology.ro

Piero le mulțumește mamei sale, Paola, tatălui său, Claudio, fraților săi, Angelo și Elia, și tuturor celor care au mâzgălit și sărbătorit cu el: Dylan, Canzio, Niko, Matte, Giovanni, Andrea, Giulia, Eleonora, Luca, Stefano, Elisa, Ornella, Enzo, Silvia, Alberto, Cinzia, toată echipa Studiogiocchi, Simone, băieții de la Cranio Creations și toți ceilalți!