

エセ芸術家 ニューヨークへ行く

A fake artist goes to New York.

R E G O L A M E N T O

Drink Games

Include



Carte "Parola"



12 Penne Colorate



Pennarello per lavagna



Fiches Segnapunti (15 di ogni valore)



Carta da Disegno



Regolamento

In questo gioco ci sono 3 ruoli. L'obiettivo di questo gioco è quello di essere il primo giocatore a guadagnare 5 punti. Il metodo per guadagnarli differisce tuttavia in base al ruolo.



Master

- Decide la categoria e scrive la parola scelta sulle carte "parola".
- Non partecipa al disegno.
- Guadagna punti se il falso artista vince.
- E' importante scegliere una parola facile di modo da facilitare il ruolo del falso artista.



Falso
Artista

- Deve disegnare non conoscendo la parola scelta dal Master.
- Guadagna punti se non viene svelato dagli altri artisti.
- Se svelato, il falso artista guadagna punti se indovina la parola corretta.
- Deve essere audace: comportarsi come se conoscesse la parola.

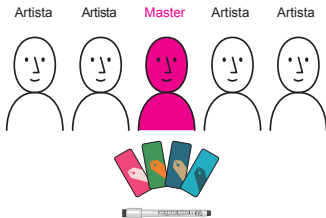


Artista

- Devono fare un segno per turno sullo stesso foglio di carta.
- Guadagnano punti se indovinano l'identità del falso artista.
- Non rivelano la parola al falso artista.

1

I giocatori decidono chi sarà il Master per il primo round.

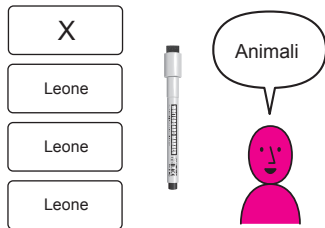


Gli altri giocatori saranno Artisti.

Il Master prende un numero di carte "parola" pari agli artisti presenti in gioco.

2

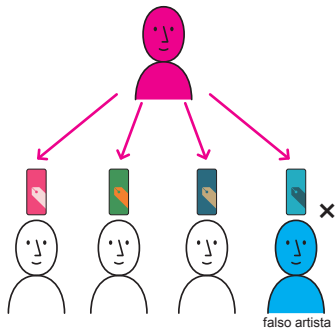
Il master deve scegliere una categoria ed annunciarla agli artisti. Poi, sul retro delle carte "parola", il Master scrive una "X" su una carta ed una parola relativa alla categoria sulle carte rimanenti.



Esempi di categoria: Animali, Veicoli, Frutta, ecc..

3

Il Master mischia le carte "parola" e ne piazza una di fronte ad ogni artista. Ciascun artista guarda la propria carta ma non ne rivela il contenuto. La persona che riceve la "X" è il falso artista.



Il master deve ricordare il colore della carta con la "X".

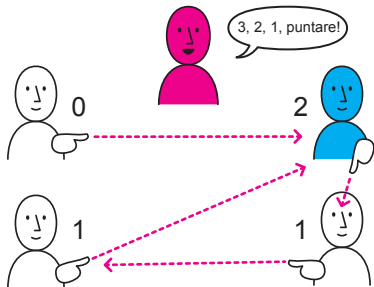
4

Gli artisti scelgono quindi un pennarello colorato. Il Master decide chi disegna per primo. In senso orario, ciascun artista fa un segno per creare l'opera. Tale operazione si ripete per due round.



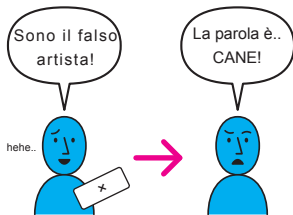
5

Dopo il secondo round, il Master inizia un conto alla rovescia partendo da 3.
Gli artisti devono quindi puntare il dito verso la persona che credono essere il falso artista.



6

Se il falso artista ha ricevuto più voti deve rivelare la propria identità. Deve quindi indovinare la parola a cui rimanda il disegno finale al fine di guadagnare dei punti.



Il falso artista può dare una sola risposta

7

Come determinare i punteggi.

Il falso artista non è stato svelato. (Ha ricevuto un numero di voti inferiori o pari ad altri artisti)

Il falso artista è stato svelato. (ha ricevuto un numero di voti superiori agli altri artisti)

La risposta del falso artista è...

corretta

sbagliata

Vincono il falso artista ed il Master

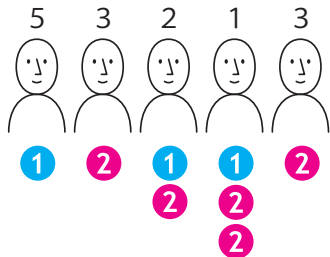
Il falso artista ed il Master guadagnano 2 punti ciascuno.

Vincono gli artisti

Gli artisti guadagnano un (1) punto ciascuno.

8

All'inizio del round successivo la persona alla sinistra del Master diventa il nuovo Master.
Il primo giocatore a guadagnare 5 punti è il vincitore.



Alla fine di ogni round, non dimenticate di dare un nome all'opera creata. Per continuare a divertirvi, piegate la parte contenente il nome e chiedete ai vostri amici di indovinare :) oppure inviatelo con un tweet!