

Gra rysunkowa dla ludzi,
którzy nie mają pojęcia
o rysowaniu! :p

duplik

duplik

William P. Jacobson i Amanda A. Kohout

Zasady

Nie do końca o to
chodziło, ale byłeś
blisko! : P



Dla co najmniej 3 graczy w wieku od 8 lat.

- Jako **artysta** jak najdokładniej narysuj scenę opisaną przez dyrektora artystycznego.
- Jako **dyrektor artystyczny** jak najprecyzyjniej opisz scenę towarzysząc Ci artystom.

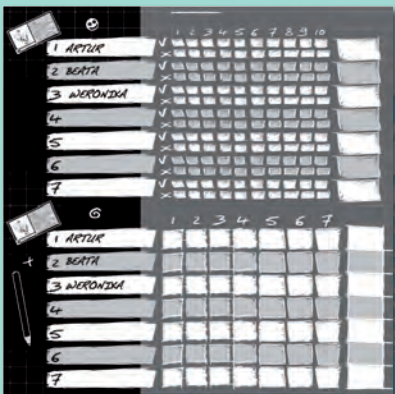
Zanim zaczniecie grę

- Każdy gracz rzuca kością. Gracz, który wyrzuci najwyższy wynik, będzie dyrektorem artystycznym podczas pierwszej tury. Pozostali gracze wcielą się w role artystów.
- Dyrektor artystyczny wrywa kartkę z notatnika i odwraca ją – posłuży jako arkusz punktacji.
- Dyrektor artystyczny dwukrotnie wypisuje imiona graczy na arkuszu. Raz w części górnej **(A)** (tabela punktów za kryteria dyrektora artystycznego), drugi raz w części dolnej **(B)** (tabela punktów graczy).
- Każdy z graczy bierze ołówek oraz notatnik i zapisuje swoje imię na samym dole arkusza.



A →

B →



Przebieg tury

1) Przygotowanie

- Dyrektor artystyczny wybiera (świadomie bądź losowo) **kartę sceny**. Dyrektorowi artystycznemu nie wolno pokazywać ilustracji artystom.
- Dyrektor artystyczny rzuca kością, aby wylosować superkryteria. Artyści zaznaczają wyniki na torze na dole pierwszego arkusza w notesie.



2) Opis i rysowanie

- Dyrektor artystyczny najpierw odczytuje tytuł sceny, a następnie obraca klepsydrę. Od tej chwili ma 90 sekund, żeby opisać artystom daną scenę.
- Dyrektor artystyczny ma za zadanie opisać scenę tak szybko i precyzyjnie, jak to tylko możliwe, aby artyści byli w stanie jak najdokładniej ją odwzorować. Dyrektor może mówić, co i jak chce, żadne słowa ani zwroty nie są zakazane. Jednak nie wolno mu wykonywać żadnych gestów ani patrzeć na proces powstawania rysunków.
- Zadaniem artystów jest jak najwierniejsze odtworzenie, na pierwszej stronie notatnika, opisanej przez dyrektora artystycznego sceny. Nie wolno im w tym czasie rozmawiać ani w żaden inny sposób komunikować się z resztą graczy, a w szczególności z dyrektorem artystycznym. **Zadawanie pytań jest zakazane.**
- Gdy piasek w klepsydrze się przesypie, artyści muszą odłożyć ołówki, a dyrektor artystyczny przestaje opisywać scenę.

Jeśli jesteś dyrektorem artystycznym, staraj się mówić szybko i wprost. Zadbaj o to, aby określić położenie poszczególnych elementów względem siebie, jak również ich rozmiar i liczbę.

Na kartach pojawia się słowo „płótno” – zawsze odnosi się ono do kartki papieru, na której powstaje rysunek.



Nawet jeśli jesteś prawdziwym artystą,
nie trać czasu na zbędne ozdobniki
i efekty wizualne.



To nie konkurs
plastyczny!



3) Wystawa



- Każdy artysta wręcza swój rysunek artyście siedzącemu po jego prawej albo lewej stronie (w zależności od decyzji dyrektora artystycznego). Dzięki temu każdy artysta powinien mieć przed sobą rysunek innego gracza. W tym momencie artyści, metaforycznie rzecz ujmując, wymieniają palety malarskie na togi i stają się sędziami.
- Dyrektor artystyczny kładzie czerwoną nakładkę na tekst obok obrazka i po kolei odczytuje na głos kryteria, wyraźnie podając ich numerację.
- To sędziowie decydują, czy rysunki, na które patrzą, spełniają określone kryteria, czy nie. Jeśli uważają, że warunek został spełniony, zaznaczają okienko „✓” przy odpowiedniej liczbie. W przeciwnym razie zaznaczają okienko „X”. (C)

Aby kryterium zostało spełnione, wszystkie jego elementy muszą znajdować się na rysunku. Na przykład kryterium „Kot znajduje się pod stołem” zakłada obecność stołu. Jeśli na rysunku znajduje się kot, ale nie ma stołu, warunek nie został spełniony.



- W tej fazie tylko dyrektor artystyczny może patrzeć na kartę sceny. Pod żadnym pozorem nie wolno mu ingerować w decyzje sędziów, pomagać wyjaśniać kryteria ani pokazywać oryginalnej ilustracji. Nie wolno mu też podawać kolejnego kryterium, dopóki ocena poprzedniego nie dobiegnie końca.

Nie spuszczaaj swojego rysunku z oka, na wypadek gdybyś musiał kwestionować decyzję sędziego. W przypadku wątpliwości albo sporu, sędzia może powołać się na opinię swoich kolegów i koleżanek. Jeśli nie uda im się wydać jednoznacznego werdyktu, należy przeprowadzić głosowanie, z którego wykluczony jest dyrektor artystyczny. W razie remisu to artysta, którego rysunek jest przedmiotem sporu, ma prawo do ostatecznego werdyktu.

4) Punktacja

- Gracze otrzymują po 3 punkty za każde superkryterium i po 1 za zwykłe kryterium, które spełnili. (D)
- Dyrektor artystyczny otrzymuje po 1 punkcie za każde kryterium spełnione przez minimum 1 artystę. Jeśli kilku artystów spełniło to samo kryterium, dyrektor artystyczny i tak otrzymuje za nie tylko 1 punkt. Analogicznie, dyrektor artystyczny otrzymuje po 1 punkcie (a nie 3) za każde superkryterium, które spełnił 1 lub kilku artystów. Gdy sędziowie wydają opinie, dyrektor uzupełnia odpowiednie rubryczki („✓” albo „X”). (E)



- Po ujawnieniu i ocenie wszystkich kryteriów sędziowie wpisują w prostokąt znajdujący się w prawym dolnym rogu arkusza końcowy wynik artysty w danej turze. Następnie dyrektor artystyczny umieszcza tę punktację w tabeli wyników.

(F)



$$1 + 1 + 1 + (1 + 2) + 0 + 0 + 1 + 1 + 1 + 1 =$$

(D)

- Dyrektor artystyczny umieszcza tam również swój wynik, najpierw w górnej części **(G)** (tabela wyników dyrektorów artystycznych), a następnie w części dolnej **(H)** (tabela wyników graczy).

G

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | |
|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| 1 ARTUR | ✓ | × | × | × | × | × | × | × | × | × | 10 |
| 2 BEATA | ✓ | × | × | × | × | | × | × | × | × | 8 |
| 3 WERONIKA | ✓ | × | × | × | × | | × | × | × | × | 5 |
| 4 | ✓ | | | | | | | | | | |
| 5 | ✓ | | | | | | | | | | |
| 6 | ✓ | | | | | | | | | | |
| 7 | ✓ | | | | | | | | | | |

H

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | |
|------------|----|----|----|---|---|---|---|----|
| 1 ARTUR | 10 | 12 | 12 | | | | | 34 |
| 2 BEATA | 8 | 8 | 10 | | | | | 26 |
| 3 WERONIKA | 3 | 12 | 5 | | | | | 20 |
| 4 | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | |



5) Koniec tury

- Na koniec dyrektor artystyczny ujawnia oryginalną ilustrację, kładąc ją na stole, pośród rysunków artystów. Choć faza ta nie wpływa już na punktację, to jest to zdecydowanie najzabawniejsza część gry!
- Artyści zabierają swoje rysunki i odkładają je na bok.
- Rozpoczyna się kolejna tura. Nowym dyrektorem artystycznym zostaje gracz siedzący po lewej stronie poprzedniego dyrektora.

Koniec gry

- Gra kończy się, gdy ostatni z graczy wcieli się w dyrektora artystycznego. Aby przedłużyć rozgrywkę, gracze mogą dwu- lub trzykrotnie odegrać tę rolę.
- Na koniec gry każdy z graczy podlicza swój ostateczny wynik, dodając do siebie rezultaty wypisane w tabeli wyników. Gracz, który zdobył największą liczbę punktów, wygrywa grę. **I**





ASMODEE
18 rue Jacqueline Auriol
Quartier Villaroy – B.P. 40119
78041 Guyancourt Cedex
FRANCJA



Obsługa klienta na stronie
www.asmodee.com



Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
www.wydawnictwo.rebel.pl

UWAGA! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.
Zawiera małe elementy, które mogą zostać wchłonięte
lub połknięte. Prosimy o zachowanie tej informacji.
Wyprodukowano w Chinach.



Podobał Ci się Duplik?
Na pewno przypadną Ci też do gustu nasze inne gry:

Timeline: Nauka
i odkrycia



CardLine: Dinozaury



Szalona Misja



Koncept

