

Gra w rysowanie dla ludzi,
którzy rysować nie potrafią! :P



identik



ZASADY!





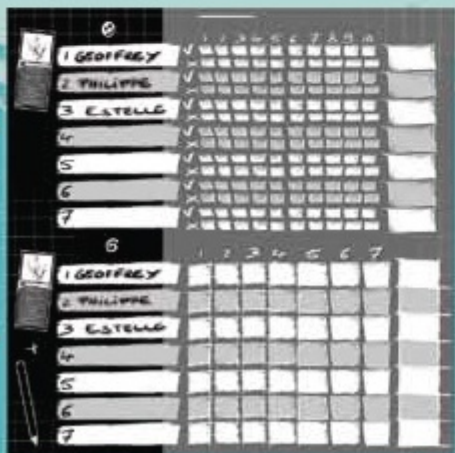
Niezupełnie tak,
ale prawie dobrze :p

Gra dla 3 i więcej graczy od lat 8.

- Jako **artysta** jak najwierniej odwzorowujesz ilustracje opisywane przez Dyrektora Artystycznego.
- Jako **Dyrektor Artystyczny** jak najdokładniej opisujesz artystom ilustracje z kart.

Przygotowanie gry

- Każdy z graczy rzuca kością. Gracz z największą ilością wyrzuconych oczek zostaje Dyrektorem Artystycznym na pierwszą rundę gry. Pozostali gracze zostają artystami.
- Dyrektor Artystyczny bierze i odwraca jeden arkusz z notesu będzie on służył do zapisywania wyników rozgrywki.
- Dyrektor Artystyczny zapisuje imię każdego z graczy dwukrotnie. Raz w górnej części arkusza **A** (tabela punktowa każdego gracza jako Dyrektora Artystycznego) i drugi raz w niższej części **B** (tabela podsumowująca).

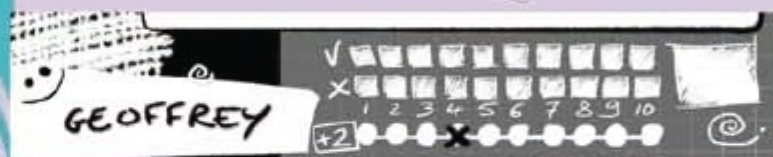


- Każdy z graczy bierze notes i ołówek i wpisuje swoje imię na dole pierwszego arkusza.

Przebieg rundy

1) Przygotowania

- Dyrektor Artystyczny wybiera (lub losuje) jedną kartę z ilustracją i wsuwa ją w kopertę w taki sposób, aby tylko jej tytuł i obrazek były widoczne. Na tym etapie Dyrektor nie może czytać kryteriów wyszczególnionych pod obrazkiem ani nie może pokazywać samego obrazka artystom.
- Dyrektor Artystyczny rzuca kością, aby określić superkryterium. Artyści zaznaczają wynik rzutu kością na osi u dołu swojego arkusza.



2) Jak opisywać i jak rysować

- Dyrektor Artystyczny odczytuje wpierw tytuł ilustracji, a następnie odwraca klepsydrę. Od tego momentu ma 90 sekund na opisanie obrazka artystom.
- Dyrektor Artystyczny musi opisać obrazek jak najdokładniej i najszybciej, tak aby artyści mogli go dokładnie narysować. Dyrektor może udzielać dowolnych wskazówek, bez ograniczeń w doborze słów, lecz nie może wykonywać żadnych gestów i ruchów ani spoglądać na tworzone przez artystów rysunki.
- Artyści starają się jak najwierniej odwzorować obrazek na pierwszym arkuszu swojego notesu. Nie mogą rozmawiać ani się w żaden sposób komunikować ze sobą lub z Dyrektorem Artystycznym. Nie wolno im zadawać żadnych pytań.
- Jak tylko klepsydra się przesypie Dyrektor Artystyczny zaprzestaje opisu a artyści odkładają ołówki.

Jeśli jesteś Dyrektorem Artystycznym bądź szybki i dokładny. Zwróć uwagę na położenie elementów względem siebie, jak również na wielkość i ilość poszczególnych obiektów.

Jeśli jesteś artystą, nie maluj zbyt małych elementów
i nie marnuj czasu na efekty wizualne.



3) Wystawa

• Każdy z artystów przekazuje swój rysunek graczowi po swojej lewej lub prawej stronie, zależnie od decyzji Dyrektora Artystycznego. W ten sposób każdy ma przed sobą rysunek innego gracza. W tym momencie artyści stają się sędziami.

• Dyrektor Artystyczny wyciąga obrazek z koperty i odczytuje po kolei kryteria uważnie podając ich numerację.

• Dla każdego z kryteriów sędziowie decydują, czy zostało ono spełnione na rysunku, który oceniają. Jeśli uważają, że TAK zaznaczają kratkę $\checkmark$ przy numerze danego kryterium. Jeśli kryterium NIE zostało spełnione zaznaczają kratkę $\times$. **C**

Żeby kryterium zostało uznane za spełnione wszystkie jego elementy muszą być widoczne na rysunku. Dlatego kryterium takie jak „Kot znajduje się pod stołem” zakłada narysowany stół. Jeśli jest kot, ale nie ma stołu kryterium nie zostało spełnione.

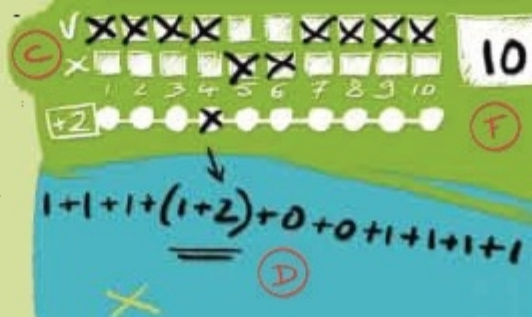
• W tej fazie jedynie Dyrektor Artystyczny może spoglądać na oryginalny obrazek. Nie może on pokazywać go sędziom, wpływać na ich decyzję, ani pomagać w sprecyzowaniu kryterium. Nie może też zdradzać, jakie kryteria pozostały jeszcze do oceny.

Artysto, miej baczenie na swój własny rysunek, aby jeśli zajdzie potrzeba podważyć decyzję oceniającego go sędziego. W takim wypadku o rozstrzygnięcie prosi się pozostałych sędziów. Jeśli nie da się osiągnąć konsensusu można odwołać się do głosowania, w którym Dyrektor Artystyczny nie bierze udziału.

W przypadku remisu ostatecznie decyduje autor rysunku.

4) Punktowanie

- Każdy artysta otrzymuje 3 pkt. za spełnienie super kryterium i po 1 pkt. za spełnienie każdego z pozostałych kryteriów. **D**
- Dyrektor Artystyczny otrzymuje 1 pkt. za każde kryterium spełnione przynajmniej przez jednego artystę. Nawet jeśli więcej artystów spełniło dane kryterium Dyrektor otrzymuje za nie tylko 1 pkt. To samo tyczy się super kryterium, za które Dyrektor może otrzymać tylko 1 pkt. (a nie 3), jeśli chociaż jeden artysta je spełnił. W czasie oceniania rysunków Dyrektor zaznacza swoje punkty (poprzez odhaczanie $\checkmark$ lub $\times$) w górnej części arkusza wynikowego. **E**
- Kiedy wszystkie kryteria zostały ocenione każdy z sędziów zapisuje w prawym dolnym rogu arkusza wynik ocenianego przez siebie rysunku. **F** Następnie Dyrektor Artystyczny zapisuje zdobyte przez wszystkich punkty w tabeli wyników.



- Dyrektor Artystyczny zapisuje także swój wynik, w pierwszej w górnej części arkusza **G**, a następnie w dolnej. **H**

E → **G** → **H** →

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1 GEOFFREY	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10
2 PHILIPPE	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	8
3 ESTELLE	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	5
4	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
6	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
7	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

	1	2	3	4	5	6	7	
1 GEOFFREY	10	12	12					34
2 PHILIPPE	8	8	10					26
3 ESTELLE	3	12	5					20
4								
5								
6								
7								



5) Koniec rundy

- Dyrektor Artystyczny odsłania oryginalny obrazek. Można go dla porównania zaprezentować obok rysunków wszystkich artystów. Punktacji to nie zmienia, ale na pewno będzie niezły ubaw!
- Każdy z artystów odkłada swój rysunek na bok.
- Dyrektorem Artystycznym na nową rundę zostaje gracz siedzący po lewej stronie od dotychczasowego.

Koniec gry

- Gra się kończy gdy każdy z graczy miał okazję wcielić się raz w rolę Dyrektora Artystycznego. Jeśli gracze chcą wydłużyć rozgrywkę mogą się umówić, że każdy z nich będzie Dyrektorem dwa lub nawet trzy razy.
- Na koniec gry każdy gracz zlicza swój wynik końcowy poprzez dodanie punktów z poszczególnych rund w tabeli podsumowującej. Gracz z największą ilością punktów zostaje zwycięzcą. **I**

x6 notes

	1	2	3	4	5	6	7	
1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
4	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
6	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
7	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

	1	2	3	4	5	6	7	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								

+ instrukcja