

DOODLES

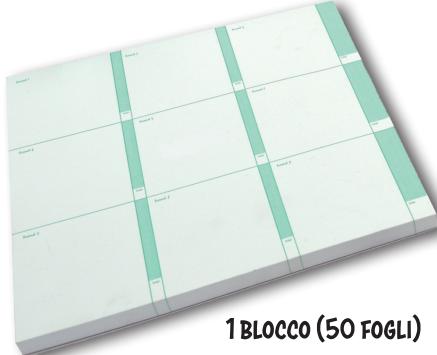
Il gioco degli scarabocchi

COMPONENTI

7 MATITINE



7 CARTE RIASSUNTIVE



1 BLOCCO (50 FOGLI)

93 SEGNALINI

VOTO



9 SEGNALINI

SOGGETTO



1 CLESSIDRA



158 CARTE SOGGETTO



DISEGNA

LA STESSA COSA

MA DIVERSA



DOODLES

Il gioco degli scarabocchi

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Prendete il **MAZZO SOGGETTO**, mescolatelo e ponetelo coperto al centro del tavolo.
- Formate una riserva di **SEGNALINI SOGGETTO** (segnalini neri) con il simbolo # rivolto verso l'alto e poneteli vicino al mazzo soggetto ben prendibili da tutti i giocatori
- Ogni giocatore sceglie un colore e prende il relativo set di 9 **SEGNALINI VOTO**, la **CARTA RIASSUNTIVA**, un **FOGLIO** per gli scarabocchi dal blocco e una **MATITA**.

Suggerimento: eleggete un primo giocatore, lui si occuperà per comodità di pescare e leggere a tutti la carta soggetto e di girare la clessidra.

Siete pronti per disegn.. scarabocchiare!!!

SCOPO DEL GIOCO

In Doodles non conta saper disegnare bene, ma capire al volo cosa scarabocchiare in 30 secondi per far indovinare la propria parola agli altri giocatori. Lo scopo del gioco è quello di **INDOVINARE** lo scarabocchio degli altri giocatori e **FAR INDOVINARE** il proprio.

COME GIOCARE: PRIMA FASE

Il primo giocatore rivela una **CARTA SOGGETTO** (vedi immagine a pagina 3) e la legge agli altri giocatori: questa carta presenta tre parole molto simili fra loro numerate da 1 a 3. Mette poi la carta al centro del tavolo ben visibile a tutti.

Tutti i giocatori pescano un **SEGNALINO SOGGETTO** casuale, lo guardano senza mostrarlo agli altri e lo pongono coperto accanto al proprio foglio da disegno (con il # rivolto verso l'altro). Nel segnalino possono trovare i numeri 1, 2 o 3: quel numero indica quale delle 3 parole della carta soggetto i giocatori dovranno far indovinare agli altri.

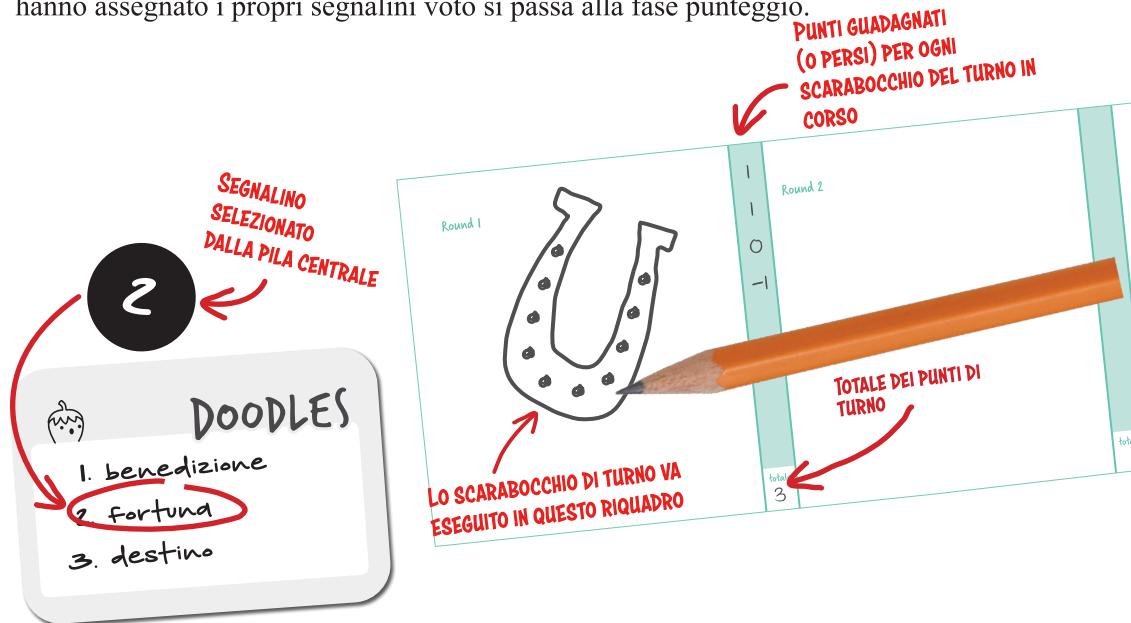
Subito dopo si volta la clessidra (niente lunghe pause di riflessione!) e in 30 secondi di tempo, ciascun giocatore sul proprio foglio deve scarabocchiare un “disegnino” che faccia capire nel modo più chiaro possibile quale delle tre parole gli è capitata da disegnare.

Ricordate che:

- è possibile disegnare qualunque cosa tranne numeri e lettere
- quando la clessidra finisce i giocatori devono smettere di scarabocchiare

COME GIOCARE: SECONDA FASE

Ora tutti i giocatori si prendono qualche secondo per osservare bene gli scarabocchi degli altri. Quando pensano di aver capito quale delle tre parole gli altri hanno rappresentato nel loro scarabocchio, ogni giocatore prende il proprio set di **SEGNALINI VOTO** composto da più copie dei numeri 1, 2 o 3 e assegna un voto segreto a tutti gli altri giocatori. Per farlo il giocatore sceglie per ogni avversario uno dei propri **SEGNALINI VOTO** con il numero corrispondente alla parola che secondo lui l'altro giocatore ha voluto rappresentare nel proprio scarabocchio e lo pone coperto (con il numero rivolto verso il basso) davanti al foglio di quel giocatore (ovviamente i giocatori non possono votare sé stessi). Quando tutti hanno assegnato i propri segnalini voto si passa alla fase punteggio.



DOODLES

Il gioco degli scarabocchi

FARE PUNTI

Partendo dal primo giocatore si rivelano i segnalini a lui assegnati dagli altri giocatori e per ultimo si volta il **SEGNALINO SOGETTO**, rivelando la parola che doveva scarabocchiare. Ogni giocatore che ha votato prende 1 punto se ha indovinato il soggetto. Prende invece -1 punto se ha sbagliato.

L'artista dello scarabocchio prende 1 punto per ogni giocatore che ha indovinato il suo soggetto. Se nessuno però ha indovinato il suo soggetto, prende -2 punti.

I giocatori possono segnare i propri punti nella colonna verde accanto al riquadro utilizzato per disegnare in quel turno.

Si procede poi a rivelare i soggetti di tutti gli altri giocatori in senso orario, assegnando ogni volta i relativi punti.

Potete utilizzare la vostra **CARTA RIASSUNTIVA** se avete dei dubbi sul punteggio.

Alla fine del giro i giocatori sommano i punti ottenuti e segnano il totale nell'apposito riquadro in fondo alla relativa colonna.

Infine i giocatori restituiscono i **SEGNALINI VOTO** ai leggittimi proprietari, rimettono al centro i **SEGNALINI SIMBOLI**, li mescolano a formare una riserva con il simbolo # rivolto verso l'altro. Siete pronti per un nuovo round!

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina dopo 8 round. I giocatori in tutto rivelano quindi 8 **CARTE SOGETTO** e scarabocchiano 8 capolavori. Al termine degli 8 round ogni giocatore somma tutti i punti dei singoli round: il giocatore con il punteggio più alto vince! In caso di parità, vince il giocatore con gli scarabocchi più indovinati!



Una produzione Red Glove

Red Glove è un marchio NRG SRL

Via E. Filiberto 2 20149 Milano (MI)

Game Design: Jeff Lai

Impaginazione: Fabio Lupetti

Traduzione: Fabio Lupetti

Produzione: Federico Dumas

Revisione: Simona Lombardo

How do you Doodle™ and all related trademarks are owned by Keji Inc. and used under sub-license from Outset Media Corp © 2018, 2019 Keji Inc.



Attenzione: Avere vinto una partita a Doodles non aumenta il valore del vostro CV artistico per presentare i vostri "capolavori" presso qualsiasi galleria d'arte contemporanea.