

# FUNNY LINES

Un gioco di  
**Carlo Emanuele Lanzavecchia**



## Regolamento

*Funny Lines è un party game che può essere giocato fino a otto giocatori (minimo tre) o in due squadre senza limiti di composizione.*

*L'obiettivo di Funny Lines è essere il primo giocatore o la prima squadra a identificare l'oggetto o l'animale rappresentato segretamente su una carta. I giocatori spenderanno **Fricos**, la valuta del gioco, per comprare forme, che gradualmente comporranno l'immagine richiesta.*

*Il gioco può essere svolto anche in modalità cooperativa, soprattutto nelle classi a scuola (vedi nota a fine regolamento). In un ambiente scolastico, o se ci sono troppi giocatori per stare intorno a un singolo tavolo, si possono usare o una lavagna o grandi pannelli al posto delle lavagnette in dotazione.*

### Materiali di gioco

• Il denaro



• 1 mazzetto di carte

• 2 lavagnette cancellabili

• 2 pennarelli neri

• 1 portacarte di plastica

• 1 gettone **Carlo**



• 1 gettone **giocatore attivo**



• Questo regolamento

• 1 foglio riassuntivo, con l'elenco di tutti gli oggetti e gli animali rappresentati sulle carte

## Come interpretare le carte

Ogni carta è stampata sia sul fronte che sul retro.

Sul **fronte** di ogni carta sono rappresentati:

- degli oggetti o degli animali disegnati utilizzando delle forme geometriche .  
Non preoccuparti, non è necessario essere un mago in geometria per giocare a Funny Lines!
- la quantità di ogni forma necessaria per completare il disegno.

Per esempio la farfalla (*sulla carta nr.1*) è composta da: 2 triangoli, 2 cerchi, 3 ovali, 2 rettangoli, 2 linee, 1 trapezio e nessun quadrato.

Sul **retro** di ogni carta sono rappresentate:

- le forme utilizzate nel gioco ed il costo di ciascuna in Fricos, relativamente alla carta in questione. I valori sono di 1, 2 o 3 Fricos.
- Più la forma è costosa, più sarà utile per identificare l'oggetto o l'animale.

*\*Nota: anche le forme che non sono presenti nel disegno sono elencate sul retro. Queste avranno sempre un costo di 1 Frico.*

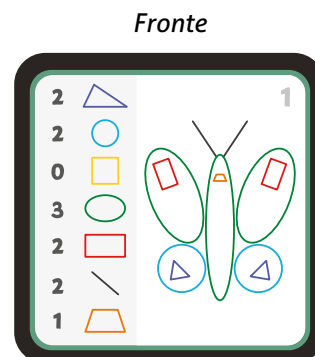
Nell'esempio della farfalla, gli ovali costano 3 Fricos, i cerchi e le linee costano 2 Fricos l'uno, e tutte le altre forme costano un Frico ciascuna.

**\*N.B.** Alla fine del regolamento c'è una sezione **Domande e risposte** e anche un esempio. Si raccomanda di leggere quella sezione prima di affrontare la prima partita. **L'elenco degli elementi illustrati sulle carte si trova anch'esso alla fine del regolamento.**

## Regole per la modalità a squadre

*Impara a giocare in due minuti con un video su [www.mjgames.ca](http://www.mjgames.ca)*

Dividete i giocatori in due squadre come preferite. Ogni squadra deve avere almeno due membri, ma le due squadre non devono necessariamente avere lo stesso numero di partecipanti.



## Preparazione per il gioco a squadre

- Ogni squadra inizia con 75 Fricos. Il resto del denaro resterà nella scatola a formare la Banca ed essere utilizzato in caso di prestiti.
- Ogni squadra seleziona un giocatore che dovrà disegnare. Questo giocatore si chiamerà il **Carlo** di quella squadra. Ci riferiremo alle squadre come Squadra **A** e Squadra **B**, e i disegnatori come **Carlo A** e **Carlo B**. I disegnatori prendono ciascuno una lavagnetta e un pennarello.
- I due **Carlo** devono sedersi o stare uno accanto all'altro, mentre il resto del gruppo dovrebbe essere di fronte a loro.
- I gettoni giocatore attivo e **Carlo** non vengono utilizzati per il gioco a squadre.

## Scopo del gioco

Il gioco si svolge in sei round. Un round termina quando una delle due squadre indovina correttamente il disegno che si trova sulla carta. Dopo sei round, vince la squadra con più Fricos.

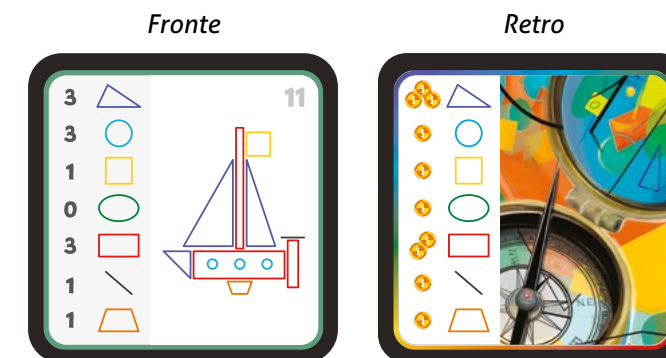
## Come si gioca

Uno dei due **Carlo** prende a caso una carta del mazzo e la mette nel portacarte in modo che entrambi i **Carlo** possano vedere il fronte della carta, cioè il lato con il disegno. Gli altri giocatori di entrambe le squadre vedono solo il retro della carta, ovvero il lato con i costi delle forme.

Uno dei due **Carlo** prende del denaro dalla Banca e crea un "piatto" al centro del tavolo. La quantità di denaro del piatto d'inizio dipende dal colore del bordo della carta:

- **Blu:** 1 Frico
- **Verde:** 2 Fricos
- **Giallo:** 3 Fricos
- **Arancione:** 4 Fricos
- **Rosso:** 5 Fricos

Si tira a sorte quale squadra inizia. Supponiamo che sia la squadra **A**.



## 1 Acquistare

La squadra **A** acquista una o più forme. Non c'è nessun limite a quanto può acquistare sempre però all'interno delle proprie disponibilità. Supponiamo che acquisti 1 trapezio, 1 rettangolo e 2 cerchi. Seguendo l'esempio proposto dalla **carta 11**, la squadra paga il relativo costo che è di 5 Fricos ( $1 \times 1 + 1 \times 2 + 2 \times 1 = 5$ ) e lo mette nel piatto.

La squadra **B** poi fa lo stesso e acquista una o più forme. Non vi sono limiti a quanto può acquistare e può comprare anche delle forme acquistate in precedenza dalla squadra **A**. Per continuare con il nostro esempio, la squadra **B** compera 1 trapezio, 1 ovale, 1 cerchio e 2 triangoli, mettendo 9 Fricos nel piatto ( $1 \times 1 + 1 \times 1 + 1 \times 1 + 2 \times 3 = 9$ ).

\* *N.B. Ogni squadra deve comprare almeno una forma.*

## 2 Disegnare

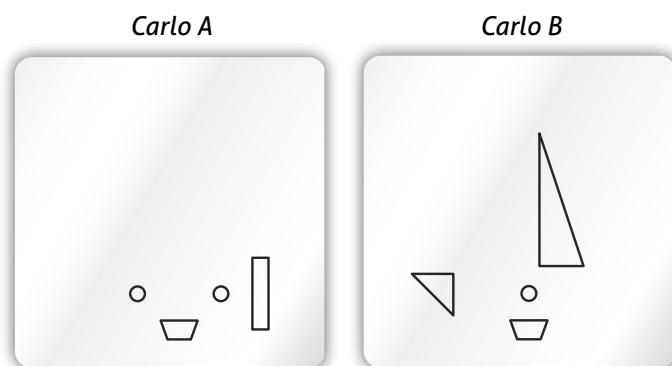
Una volta che entrambe le squadre hanno acquistato le forme desiderate, i due **Carlo** iniziano a disegnare. Ciascuno deve disegnare sulla lavagnetta le forme acquistate dalle squadre posizionandole come si trovano sulla carta. Tuttavia se la stessa forma compare più volte possono sceglierne la quantità che desiderano.

Nel nostro esempio:

- La squadra **A** ha acquistato 1 trapezio, 1 rettangolo e 2 cerchi
- La squadra **B** ha acquistato 1 trapezio, 1 ovale, 1 cerchio e 2 triangoli.

**Carlo A** disegnerà quindi il trapezio, uno qualsiasi dei tre rettangoli e due qualsiasi dei tre cerchi. A seconda del rettangolo e dei cerchi che sceglie, la sua tavola potrebbe assomigliare a quella dell'esempio:

**Carlo B** dovrà disegnare lo stesso trapezio, poiché ce n'è uno solo. Può quindi disegnare uno qualsiasi dei tre cerchi e due dei tre triangoli. Avvisa quindi i propri compagni di squadra che non può disegnare l'ovale acquistato perché non è presente nel disegno. A seconda delle sue scelte, la sua tavola potrebbe assomigliare a quella dell'esempio:



Se, dopo che entrambi i **Carlo** avranno finito di disegnare, nessuna squadra avrà indovinato, si ritorna ad acquistare. Non si cancellano le lavagnette! le nuove forme acquistate si aggiungono alle precedenti e concorrono a formare un'immagine più definita.

## 3 Indovinare

**In qualsiasi momento, qualsiasi giocatore** - tranne i due **Carlo** - può provare ad indovinare: per fare ciò, dichiara il nome dell'oggetto o dell'animale che pensa sia sulla carta.

**Indovinare non è gratis!** Ogni tentativo costa 2 Fricos, che la squadra deve mettere nel piatto centrale.

**Se l'ipotesi è corretta, il round termina** e la squadra di quel giocatore vince l'intero piatto. Può cominciare un nuovo round. Le lavagnette vengono cancellate e viene pescata una nuova carta.

**Se l'ipotesi non è corretta, il round continua.**

### Fine della partita

Un round termina quando una squadra indovina il disegno rappresentato sulla carta. Una partita finisce al termine del 6° round o se una squadra non ha più denaro.

In caso di parità si gioca un settimo round di spareggio.

### Regola per più giocatori: *Ciascuno per sè!*

*Impara a giocare in due minuti con un video su [www.mjgames.ca](http://www.mjgames.ca)*

### Preparazione

- Ogni giocatore prende una dotazione iniziale di Fricos che dipende dal numero di giocatori:
  - 3 - 4 giocatori: 34 Fricos
  - 5 - 6 giocatori: 23 Fricos
  - 7 - 8 giocatori: 17 Fricos
- Il resto del denaro viene messo nella scatola per formare la Banca.
- Il primo giocatore che disegnerà viene scelto a caso e riceve il segnalino **Carlo**. Prende anche una lavagnetta, il pennarello e il portacarte.
- Il giocatore alla sinistra di **Carlo** prende il segnalino giocatore attivo e darà inizio alla partita.

### Scopo del gioco

Una partita si svolge in un numero di round che dipende dal numero di giocatori. Con tre o quattro giocatori, ognuno sarà due volte **Carlo**. Con più giocatori, ogni giocatore sarà **Carlo** solo una volta.





Quindi, il numero totale di round sarà:

- 3 giocatori: 6 round
- 4 giocatori: 8 round
- 5 giocatori: 5 round
- 6 giocatori: 6 round
- 7 giocatori: 7 round
- 8 giocatori: 8 round

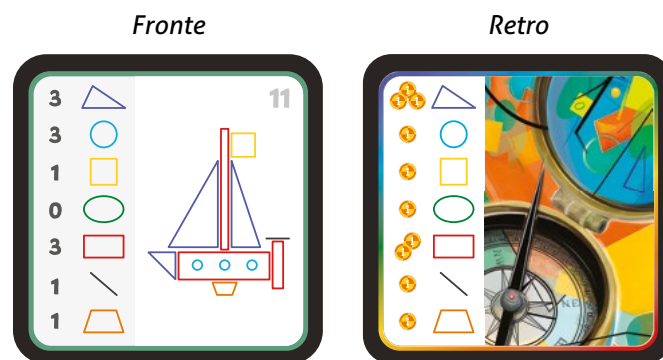
Il giocatore che avrà più Fricos al termine dell'ultimo round sarà il vincitore.

### Come si gioca

**Carlo** pesca a caso una carta del mazzo e la mette nel portacarte in modo che solo lui possa vedere il **fronte** della carta, cioè il lato con il disegno sopra. Tutti gli altri giocatori dovrebbero vedere solo il **retro** della carta, ovvero il lato, con il listino prezzi delle forme.

**Carlo** prende i soldi dalla banca e crea un piatto al centro del tavolo. La quantità di denaro del piatto con cui iniziare dipende dal colore del bordo della carta:

- **Blu:** 1 Frico
- **Verde:** 2 Fricos
- **Giallo:** 3 Fricos
- **Arancione:** 4 Fricos
- **Rosso:** 5 Fricos



### 1 Acquistare

Il giocatore attivo acquista una o più forme. Può comprarne quante ne vuole, purché abbia abbastanza Fricos per pagarle. Ad esempio, supponiamo che acquisti 1 ovale, 1 rettangolo e 2 cerchi. Usando l'esempio della **carta 11**, il costo sarebbe di 5 Fricos ( $1 \times 1 + 1 \times 2 + 2 \times 1 = 5$ ).

Il giocatore attivo versa questo ammontare nel piatto al centro del tavolo.

\* **N.B.** Ogni giocatore deve acquistare almeno una forma.

Se il giocatore attivo non ha più Fricos, può prendere in prestito 10 Fricos dalla Banca, se ve ne sono. Deve restituirli non appena avrà più di 20 Fricos. Se il giocatore durante la partita ha già preso un prestito o la Banca ha esaurito i soldi, salta la fase di acquisto e deve passare la mano.

### 2 Disegnare

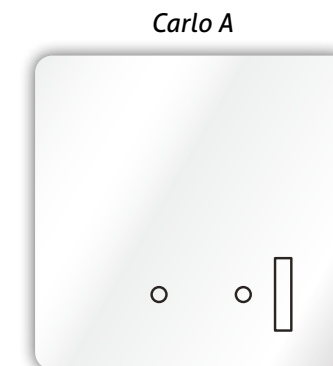
**Carlo** comincia quindi a disegnare il tipo e il numero di forme acquistate dal giocatore attivo come indicati sulla carta. Quando sulla carta ci sono più forme di quelle acquistate dal giocatore, **Carlo** decide quali disegnare.

Nel nostro esempio (*la barca a vela*), ci sono tre cerchi sulla carta e il giocatore attivo ne ha acquistati due. **Carlo** sceglierà quindi due cerchi qualsiasi da disegnare nelle posizioni appropriate. Disegnerà anche uno dei tre rettangoli a sua scelta. Non può disegnare l'ovale poiché non c'è nel disegno, e lo annuncia ai giocatori.

Quale rettangolo e quali cerchi dovrà disegnare? Il suo scopo è di dare il minor numero di informazioni possibili agli altri giocatori. Perciò il suo disegno potrebbe assomigliare a questo.

Dopo che **Carlo** avrà finito di disegnare le forme, se nessuno avrà indovinato, il gettone del giocatore attivo passa a sinistra. Il giocatore successivo deve quindi acquistare una o più forme, comprese quelle già acquistate dai giocatori precedenti e **Carlo** le disegnerà ancora una volta, e così via.

La lavagnetta non si cancella! Le forme acquistate si aggiungono alle precedenti e concorrono a formare un'immagine più precisa.



### 3 Indovinare

**In qualsiasi momento, qualsiasi giocatore** - tranne **Carlo** ovviamente - può tirare a indovinare. Per fare ciò, dichiara il nome dell'oggetto o dell'animale che pensa sia sulla carta.

**Indovinare non è gratis!** Ogni tentativo, riuscito o fallito che sia, costa 2 Fricos che il giocatore deve versare al piatto.

**Se la dichiarazione è corretta**, il round termina e quel giocatore vince metà del piatto, mentre l'altra metà va a **Carlo** (*arrotondando a favore di Carlo se ci sono Fricos dispari*). Si cancella la lavagnetta e il gettone **Carlo** passa a sinistra. Il nuovo **Carlo** pesca una carta e il giocatore alla sua sinistra sarà il giocatore attivo nel nuovo round. Se la risposta non è corretta, il round continua.



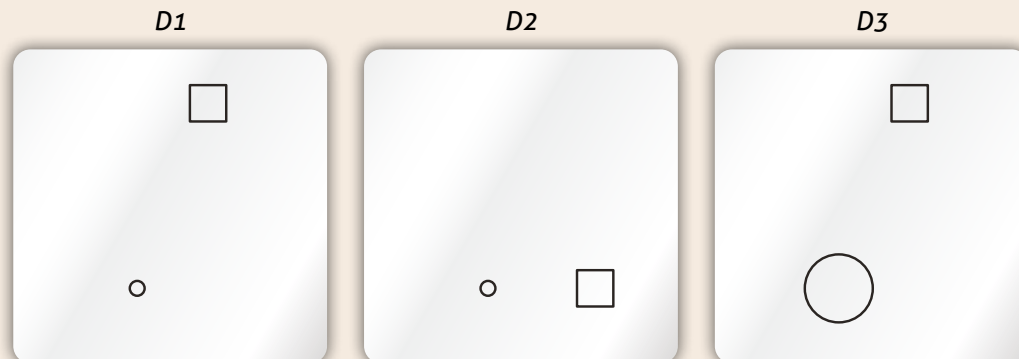
## Fine del gioco

Dopo una dichiarazione corretta, il round termina. Una partita termina dopo aver completato il numero di round indicato più sopra nella sezione **Scopo del gioco**. Il vincitore è chi ha più Fricos. In caso di parità vincono tutti.

### Domande e risposte

#### • **Ci sono regole su come disegnare le forme?**

Bisogna rispettare il posizionamento delle forme e le proporzioni tra le loro dimensioni. Così se Carlo deve disegnare un cerchio e un quadrato per la barca a vela, il disegno **D1** sarebbe corretto; non lo sarebbero nè il **D2** nè il **D3** perché sarebbe impossibile piazzare di seguito gli altri elementi della barca a vela.



#### • **Cosa deve fare Carlo se:**

##### **a. la sua squadra o un giocatore acquistano una o più forme che non compaiono nel disegno?**

Ne dichiara l'assenza. La squadra o il giocatore attivo devono comunque pagare l'intero importo relativo a quelle forme.

##### **b. la sua squadra o un giocatore acquistano 3 cerchi e nel disegno ce n'è soltanto uno?**

Lui disegna quel cerchio e dice che ce n'è soltanto uno. I 3 cerchi devono essere pagati dal giocatore o dalla squadra perchè comunque l'acquisto era stato fatto.

##### **c. la sua squadra o un giocatore acquistano 1 triangolo e tutti i triangoli necessari sono stati disegnati sulla lavagnetta di Carlo?**

Lui dichiara "*triangoli finiti*". Il triangolo acquistato deve essere comunque pagato dal giocatore o dalla squadra.

#### • **Un giocatore attivo (o una squadra) può passare il turno senza acquistare nulla?**

No. Un giocatore attivo deve acquistare almeno una forma salvo che non abbia più Fricos e non possa più chiedere un prestito alla banca. Una squadra deve sempre acquistare almeno una forma.

#### • **Che si deve fare se più giocatori dichiarano quasi in contemporanea?**

La regola è che chi ha dichiarato per primo, per primo gioca. Si comincia da lui e si applica il regolamento. Se ha indovinato, il giocatore (o la squadra) paga 2 Fricos e il round finisce; altrimenti il giocatore successivo paga 2 Fricos, e così via... Se non si riesce a determinare chi ha dichiarato per primo, si procede a caso (*ad es. giocando a sasso - carta - forbice*).

#### • **Perché le carte sono colorate mentre i pennarelli sono neri?**

I colori aiutano Carlo a identificare le forme. Può recuperare più velocemente quelle che deve disegnare. Viceversa per gli altri giocatori diventa più facile individuare un elemento disegnato completamente con un solo colore (*nella fattispecie il nero*).

#### • **Cosa succede se un giocatore non ha più denaro?**

In modalità individuale il giocatore può prendere in prestito 10 Fricos dalla Banca e continuare la partita. Può chiedere il prestito solo una volta e solo se la banca ha Fricos disponibili; altrimenti dovrà passare la mano finché arriverà ad essere Carlo. Il prestito deve essere rimborsato appena il giocatore sarà in possesso di più di 20 Fricos.

Invece in una partita tra due squadre quella che non ha più Fricos perde immediatamente.

#### • **Quando si devono cancellare le lavagnette?**

Solo al termine di un round quando un giocatore ha individuato l'elemento.

#### • **Non si dovrebbero nascondere parzialmente alcune forme quando si sovrappongono?**

Si è deciso di non farlo perchè complicherebbe molto il gioco. Lo scopo del gioco è di trovare l'elemento il più velocemente possibile e non quello di fare disegni perfettamente realistici.

#### • **Cosa succede quando il disegno di un elemento è completo e nessuno lo individua?**

E' un caso molto raro. Si continua a cercare... Se però tutti gettano la spugna, il piatto viene diviso tra Carlo e la Banca nella modalità "*ciascuno per sè*". Invece in una partita tra due squadre la Banca incamera tutto!

### Esempio di gioco (due squadre)

Uno dei **Carlo** mescola il mazzo, pesca una carta e la pone sul portacarte tra i due **Carlo**. Abbiamo la stessa barca a vela che abbiamo usato per gli esempi precedenti.

Tutti gli altri giocatori possono vedere solo l'elenco delle forme e dei prezzi sul retro. Si crea un piatto da 2 Fricos (*la carta ha il bordo verde*).

Inizia la squadra **A**. Annuncia di voler acquistare 1 trapezio, 1 rettangolo e 2 cerchi. Questa scelta costa 5 Fricos, che la squadra paga al piatto.

La squadra **B** annuncia di voler acquistare 1 trapezio, 1 ovale, 1 cerchio e 2 triangoli. Il costo totale per questa scelta è 9 Fricos, che vanno nel piatto.

Ora, **Carlo A** e **Carlo B** disegnano le forme acquistate. Dopo averlo fatto, le loro lavagnette potrebbero apparire così:

Un giocatore della Squadra **A** fa un tentativo e sbaglia. La squadra **A** paga 2 Fricos al piatto.

Un giocatore della squadra **B** fa un tentativo e anch'esso è errato. La squadra **B** paga 2 Fricos al piatto.

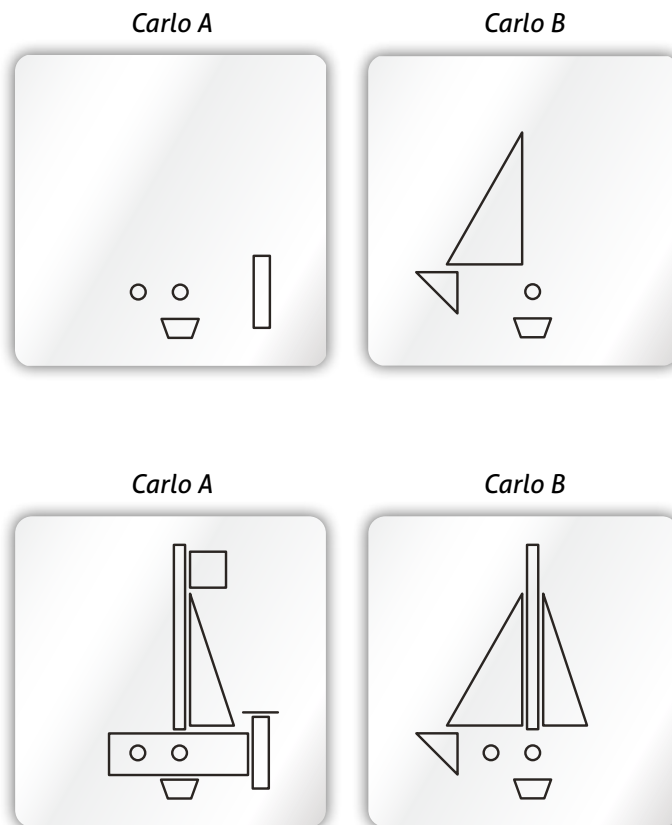
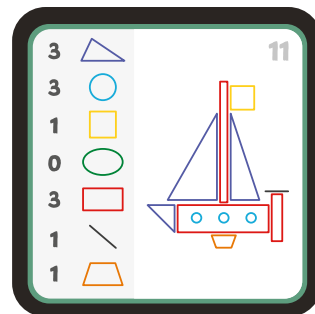
La squadra **A** fa un secondo tentativo, che è ancora sbagliato, e deve pagare altri 2 Fricos al piatto.

I Carlo aspettano qualche istante, ma non arrivano ulteriori segnalazioni. Ciò significa che è ora di acquistare più forme.

La squadra **A** sceglie di acquistare 2 rettangoli, 1 triangolo, 2 linee e 1 quadrato e paga 10 Fricos al piatto.

La squadra **B** acquista 1 triangolo, 1 cerchio e 1 rettangolo al costo di 6 Fricos, anch'essi pagati al piatto.

**Carlo A** e **Carlo B** aggiungono le nuove forme sulle loro lavagnette che potranno assomigliare a queste:



Un giocatore della squadra **B** poi un giocatore della squadra **A** tentano di indovinare. Quello della squadra **B** sbaglia mentre quello della squadra **A** indovina. Ogni squadra versa 2 Fricos nel piatto che viene poi totalmente incamerato dalla squadra **A**. Il round finisce; le lavagnette vengono cancellate e inizia un nuovo round.

### Gioco Cooperativo

Funny Lines può anche essere un modo divertente per insegnare le forme geometriche ai bambini. Le regole dovranno essere leggermente modificate. Forniamo qui alcuni suggerimenti, ma possono esserne adottati altri:

1. Rimuovere dal gioco che sembrano troppo difficili da indovinare. Questo dipende dall'età media del gruppo.
2. Non si impiega né denaro né gettoni. Se si gioca in un'aula scolastica, la lavagna e un gesso sostituiscono la lavagnetta in plastica e il pennarello..
3. Gli studenti si alternano. Ogni studente propone una forma geometrica a sua scelta, che l'insegnante disegna alla lavagna. Quello studente quindi ottiene un tentativo di indovinare l'immagine. Se la sua ipotesi non è corretta, lo studente successivo può chiedere un'altra forma e fa un'altra ipotesi, e così via, finché qualcuno non indovina correttamente.

Utilizzate questo QRcode per visitare il sito e vedere i video di esempio.



©2022 MJ Games - Tutti i diritti riservati  
Pubblicato da MJ Games  
Grafica di: Elisabeth Duchaine-Baillargeon  
Illustrazione della scatola: Léa Wojcik

## Le immagini rappresentate sulle carte

1. Farfalla
2. Gatto
3. Mulino
4. Zucca
5. Penna
6. Cocktail
7. Chiave
8. Cornetto di gelato
9. Candela
10. Forbici
11. Barca a vela
12. Clessidra
13. Semaforo
14. Anatra
15. Pinocchio
16. Spazzaneve *(o bulldozer)*
17. Totem
18. Faro
19. Pesce
20. Maiale
21. Lampadina
22. Freccette
23. Accendino
24. Pacchetto regalo
25. Chiesa
26. Clown
27. Cacciavite
28. Albero di Natale
29. Coccinella
30. Locomotiva
31. Orologio *(o braccialetto)*
32. Elicottero
33. Razzo
34. Macchina per caffè  
*(o caffettiera)*
35. Porta
36. Pupazzo di neve
37. Lucchetto
38. Fiore
39. Aereo
40. Cane
41. Torre Eiffel
42. Bilancia
43. Bicicletta
44. Spada
45. Pennello
46. Rubinetto
47. Coniglio *(o lepre)*
48. Giraffa
49. Lumaca
50. Formica
51. Compasso
52. Sveglia *(o orologio)*
53. Corona
54. Trottola
55. Granchio
56. Cintura
57. Anello
58. Pala
59. Bruco
60. Gru
61. Bussola
62. Tromba
63. Ponte
64. Spazzolino da denti
65. Scopa
66. Cactus
67. Carota
68. Rasoio
69. Calcolatrice
70. Annaffiatoio
71. Occhiali
72. Bus *(o autocarro)*
73. Altalena
74. Trattore
75. Canna da pesca
76. Macchina fotografica