

# DIRTY DOODLES

## COME GIOCARE:

Dividetevi in due squadre. Il giocatore con più e-mail da leggere sarà il primo Artista. L'Artista indossa il *penerello* e sceglie una Tela, ovvero un membro della squadra avversaria su cui disegnare. La Tela ruota lo spinner per scoprire dove indossare, a sua volta, la lavagnetta. Sugeriamo di pregare che non esca il bacino, che è il punto più imbarazzante in assoluto.



**FRONTE**



**SEDERE**



**BACINO**



**A PIACERE  
DELL'ARTISTA**

Ogni carta ha una categoria equivoca da scoprire e 4 parole da disegnare, elencate in ordine di difficoltà. L'Artista inizia dalla parola più semplice e scende man mano. L'obiettivo è far indovinare quante più parole possibili alla propria squadra, entro i 60 secondi a disposizione. Ogni risposta esatta vale un punto.

L'Artista pesca una carta e legge la categoria ad alta voce. Qualcuno avvia il timer dal proprio telefono, e l'Artista inizia a disegnare. Allo scadere del tempo, vengono sommati i punti e l'altra squadra sceglie un Artista, a sua volta. Il gioco riprende così.

L'Artista non può usare le mani per guidare il *penerello* (lo sappiamo, è dura!). Consigliamo di disegnare dall'alto verso il basso. La Tela dovrebbe fare del suo meglio per rimanere ferma, anche se, con ogni probabilità, starà ridendo smodatamente. Se una squadra non riesce a indovinare una parola, può rinunciare a un punto per passare alla parola successiva.

## COME SI VINCE?

Vince la prima squadra che raggiunge i 10 punti! Se ce la fate, significa che avete feeling. Forse dovrete fondare una start-up.

## MODALITÀ DI GIOCO ALTERNATIVA:

Volendo, si può giocare senza squadre; in tal caso, i giocatori si sfideranno l'uno contro l'altro.

Il giocatore 1 inizia come Artista, e il giocatore alla sua sinistra (2) sarà la Tela. La Tela ruota lo spinner per scoprire dove posizionare la lavagnetta. L'Artista prende una carta e legge la categoria ad alta voce. Qualcuno fa partire il timer, e l'Artista inizia a disegnare la prima parola.

Il giocatore 1 guadagna un punto per ogni parola indovinata, e anche il giocatore che indovina guadagna, a sua volta, un punto. Allo scadere del tempo, si fa la somma dei punti.

Al turno successivo, il giocatore 2 diventa l'Artista e il giocatore alla sua sinistra (3) diventa la Tela. Il gioco continua in senso orario finché uno dei giocatori non raggiunge i 10 punti e viene proclamato vincitore!