

FUNNY LINES

Un gioco per disegnare senza saperlo fare



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 23/08/2023. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

Abbiamo scoperto [Funny Lines](#) nel padiglione della [Oliphante](#) a Play 2023 e ci siamo fermati, incuriositi, per dare un'occhiata e capirne il funzionamento.

Premettiamo che non siamo dei fanatici dei giochi in cui si devono tracciare o indovinare dei disegni (tipo “Codenames”, “Pictionary” o altri), ma abbiamo trovato questo titolo abbastanza singolare. Ideato per giocatori di 7 anni o più, in realtà **Funny Lines** può essere giocato in due modi:

- (a) – individuale: possono partecipare da 3 a 8 persone, una delle quali prenderà un disegno da fare indovinare agli altri il più tardi possibile. Tempo previsto: 20 minuti;
- (b) – a squadre: ci sono due capi-squadra che devono fare indovinare un disegno (unico) a 4-50 (così almeno dice la scatola) solutori, divisi anch'essi in due squadre.

Qui di seguito cercheremo di spiegarvi il funzionamento del gioco nelle due modalità

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Funny Lines.

Cominciamo dando un'occhiata ai componenti della scatolina quadrata (stile “Kosmos”) di **Funny Lines**, dove troviamo:

- 2 lavagnette cancellabili (200x200 mm);
- 2 pennarelli neri, con feltrino per cancellare i disegni;
- 76 carte quadrate (80x80 mm);
- 1 basetta di plastica trasparente su cui incastrare la carta da indovinare;
- 48 monete (chiamate “Frico”);
- 2 gettoni speciali (Carlo e Giocatore Attivo);

La nostra scatola conteneva due libretti di 12 pagine con le regole (uno in inglese e uno in italiano), a colori, con istruzioni molto chiare ed esempi di gioco.

I materiali sono tutti di buona qualità, ma i feltrini dei pennarelli non riescono a cancellare bene i disegni se non vengono inumiditi: vi consigliamo quindi di tenere a disposizione un panno (o una spugnetta) **leggermente** umido (e sottolineiamo il ... leggermente) per pulire le lavagnette dopo ogni partita.

Preparazione (Set-Up)

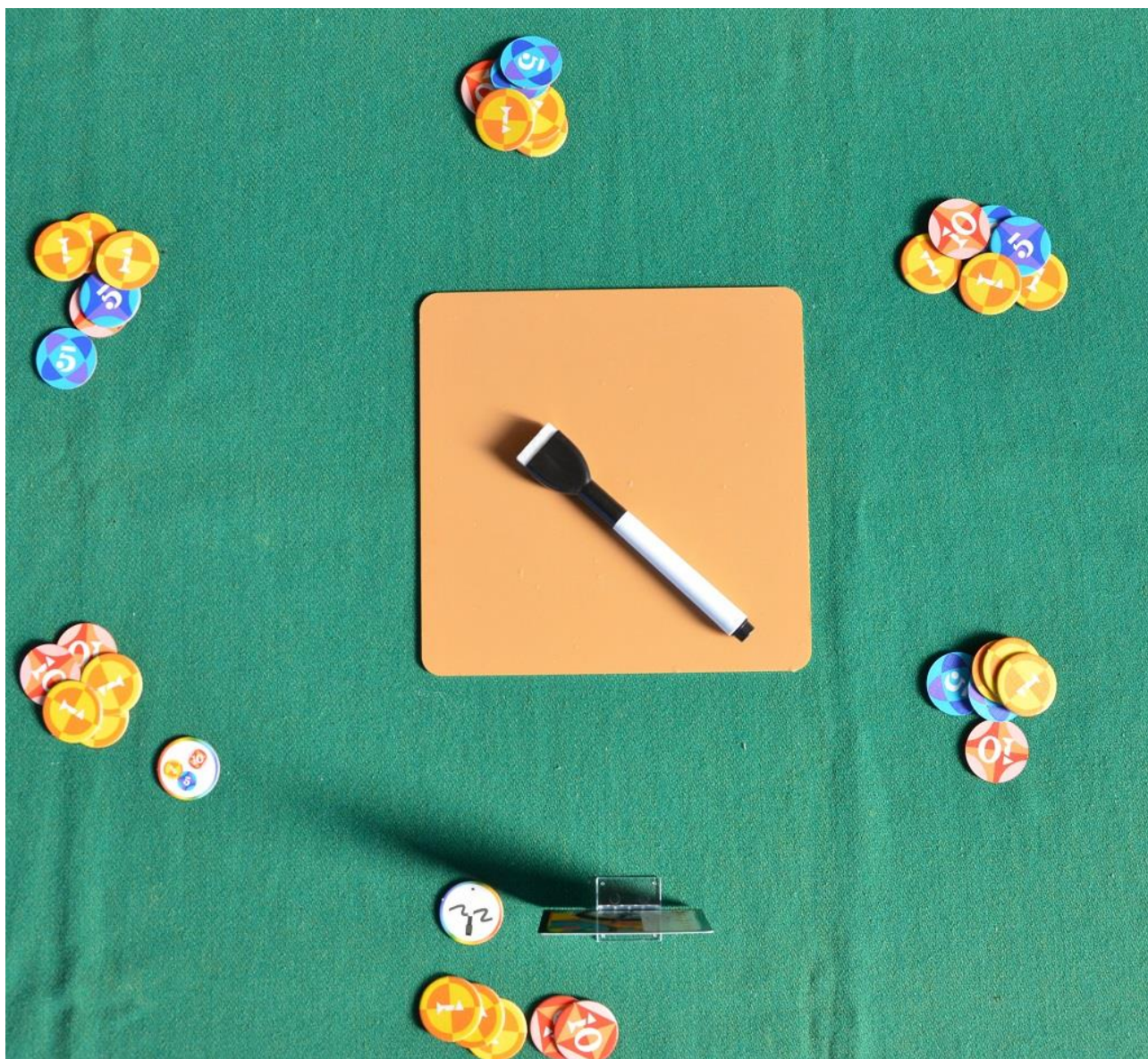


Foto 2 – Il tavolo preparato per 6 giocatori nella modalità “Individuale”.

Poiché fra i nostri amici ha avuto più successo la modalità “individuale” di **Funny Lines**, noi baseremo su essa la nostra recensione, annotando tuttavia le differenze con l’altra versione.

Tutto comincia mettendo una lavagnetta al centro del tavolo e distribuendo un certo numero di “Fricos” a tutti i partecipanti (il valore esatto dipende da quanti sono i giocatori), poi si decide chi sarà il primo “Capo-Gioco” (chiamata “Carlo” nelle regole, in onore dell’autore Carlo Lanzavecchia): in generale la partita dura un numero di round uguale a quello dei partecipanti in modo che tutti abbiano la possibilità di impersonare “Carlo” una volta (due se si gioca in 3 o 4).

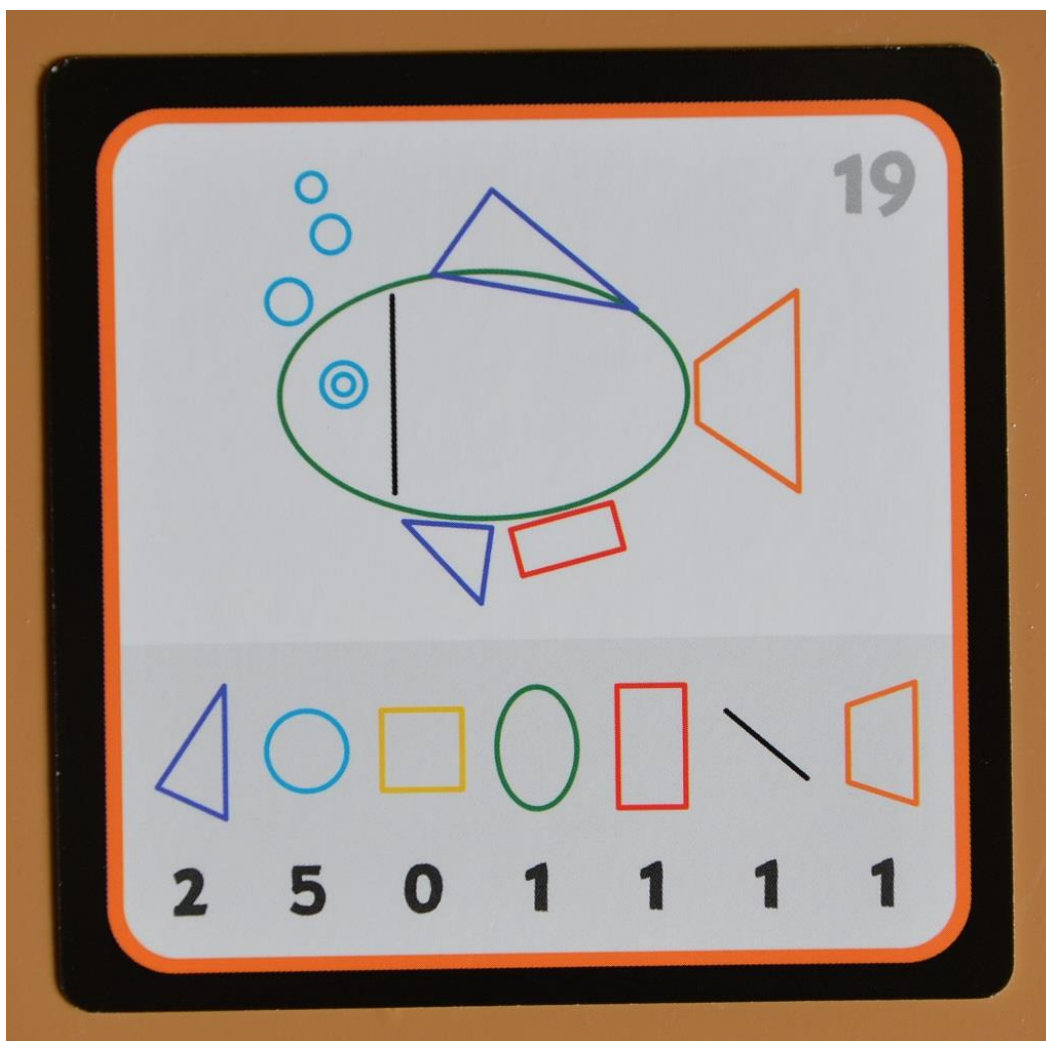


Foto 3 – Esempio del lato “A” di una carta e del disegno da indovinare: notate che si tratta di combinare insieme un certo numero di figure geometriche. in basso viene evidenziato quante volte appare ognuna di esse. Come vedete non occorre essere degli artisti per disegnare la figura sulla tavoletta.

Carlo prende una carta a caso e guarda il disegno stampato sul “lato “A” (fronte), poi inserisce la carta in un apposito piedistallo in modo che solo lui possa vedere il disegno: come vedete nella Foto 3, nella parte bassa della carta sono elencate tutte le figure geometriche disponibili e quante volte ognuna di esse è stata utilizzata per creare il disegno.

Così notiamo, per esempio, che ci sono 5 cerchi azzurri (2 per gli occhi e 3 per le bolle d’aria), due triangoli (per le pinne) e nessun quadrato.

Gli altri giocatori invece vedono il dorso della carta, dove sono elencate tutte le figure geometriche del gioco (comprese quelle che non compaiono sul disegno) e ognuna di esse ha un prezzo in “Fricos” accanto (e questo può cambiare a seconda del disegno).



Foto 4 – Il dorso della carta vista nella figura 3 ed utilizzata per i nostri esempi.

Ogni figura geometrica di **Funny Lines**, ha un certo valore (solitamente 1 Frico), ma quelle più rappresentative del disegno stampato sul retro costano sempre 3 Fricos: il giocatore di turno può dunque acquistare una o più figure (uguali o diverse) pagandone il costo. Anticipiamo subito che se qualcuno resta senza monete può chiedere un prestito di 10 Fricos alla banca, ma dovrà restituirli (senza interessi), non appena ne avrà accumulati 20.

Il Gioco

Una volta che “Carlo” ha preso dal mazzo (a caso) la carta da fare indovinare deve annunciare il colore della sua cornice e tutti dovranno mettere sul tavolo un “chip” iniziale pari a 1-2-3-4-5 Fricos in relazione al colore (blu, verde, giallo, arancione e rosso).

A questo punto il centro del tavolo si presenterà come nella foto qui sotto.



Foto 5 – Carlo è pronto a dare le sue indicazioni ai giocatori: giocando in sei ciascuno ha ricevuto 23 Fricos e tutti hanno posato un chip di 4 Fricos perché la cornice del disegno da indovinare è arancione.

Il giocatore a sinistra di Carlo esamina attentamente il costo di ogni forma e poi fa la sua offerta: nel nostro esempio potrebbe chiedere “1 Ovale” (e pagare 3 Fricos, come indicato nella Foto 3).

Carlo disegna l’unico ovale disponibile al centro della tavoletta. Il secondo giocatore potrebbe allora chiedere “2 cerchi” (pagando 2 Fricos) e il successivo “2 rettangoli” (2 Fricos).

Carlo risponderebbe disegnando due cerchi (ma sceglierà le bolle d’aria per confondere un po’ i solutori) ed 1 solo rettangolo (perché non ce ne sono due nel disegno).

In questo modo tutti i giocatori ora sanno che esiste un solo rettangolo nel disegno da indovinare e la situazione è quella che vediamo nella fotografia qui sotto.



Foto 6 - Partita in corso: il disegno comincia a prendere forma.

Si tratta di un procedimento davvero molto semplice e alla portata di tutti: i disegni di **Funny Lines** sono elencati tutti nell'ultima pagina del regolamento, ma non abbiamo trovato nessuna norma che vieti di... consultarli durante la partita.

Quindi ogni volta che abbiamo messo al tavolo giocatori nuovi abbiamo permesso (ma solo per la prima partita) di consultare questa tabella.

Possiamo continuare il nostro esempio dicendo che i giocatori successivi avevano richiesto "2 segmenti rettilinei" (2 Fricos), "1 trapezio" (3 Fricos) e "1 triangolo" (1 Frico): Carlo aveva ovviamente aggiunto questi particolari al suo schizzo e a quel punto uno dei giocatori aveva indovinato dichiarando: "E' un pesce!".

Chi vuole provare ad indovinare deve alzare la mano, pagare 2 "Fricos" e fare la sua dichiarazione: se ha sbagliato il gioco continua da dove si era interrotto, ma se indovina lui e Carlo si dividono equamente i Fricos che si sono accumulati sul tavolo.

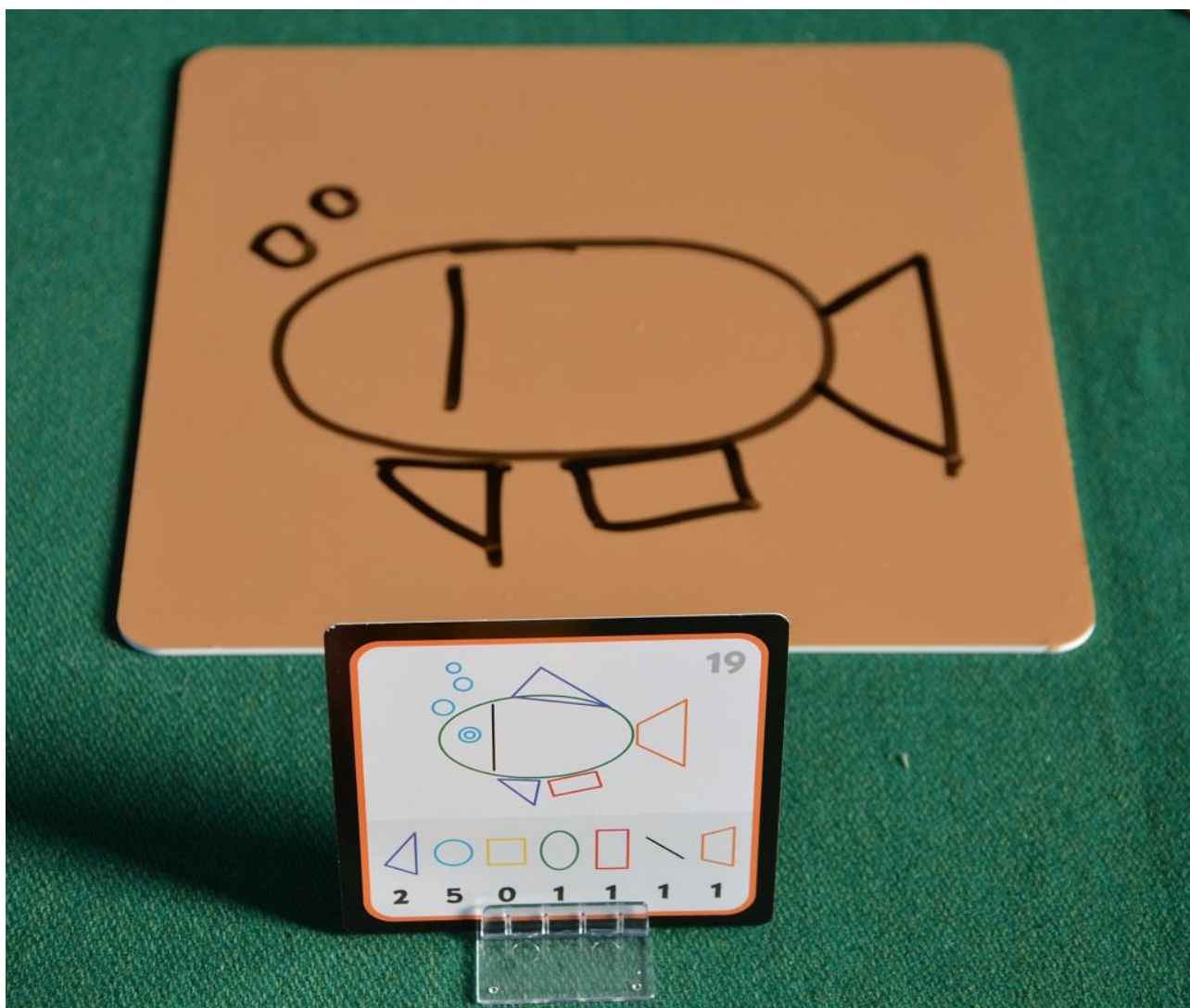


Foto 7 – Il disegno al momento in cui un giocatore lo ha indovinato.

Il gettone “Carlo” viene passato al giocatore di sinistra e si ricomincia tutta la procedura, continuando in questo modo finché l’ultimo dei partecipanti non è stato nominato Primo Giocatore esponendo il suo disegno: a questo punto si contano i Fricos incassati da tutti e chi ha il totale più alto vince.

Giocando **Funny Lines** “a Squadre” bisogna tener conto di alcune differenze:

- per prima cosa ci sono due “Carlo”, uno per ogni squadra;
- poi vengono distribuiti 75 Fricos ad ogni squadra (non ai singoli);
- infine vengono messe in gioco due tavolette, una per squadra.

Si prende a caso (come al solito) una sola carta e la si mette sul piedistallo in modo che entrambi i “Carlo” la possano vedere bene, mentre le due squadre vedranno il solito dorso con il prezzo delle forme geometriche.

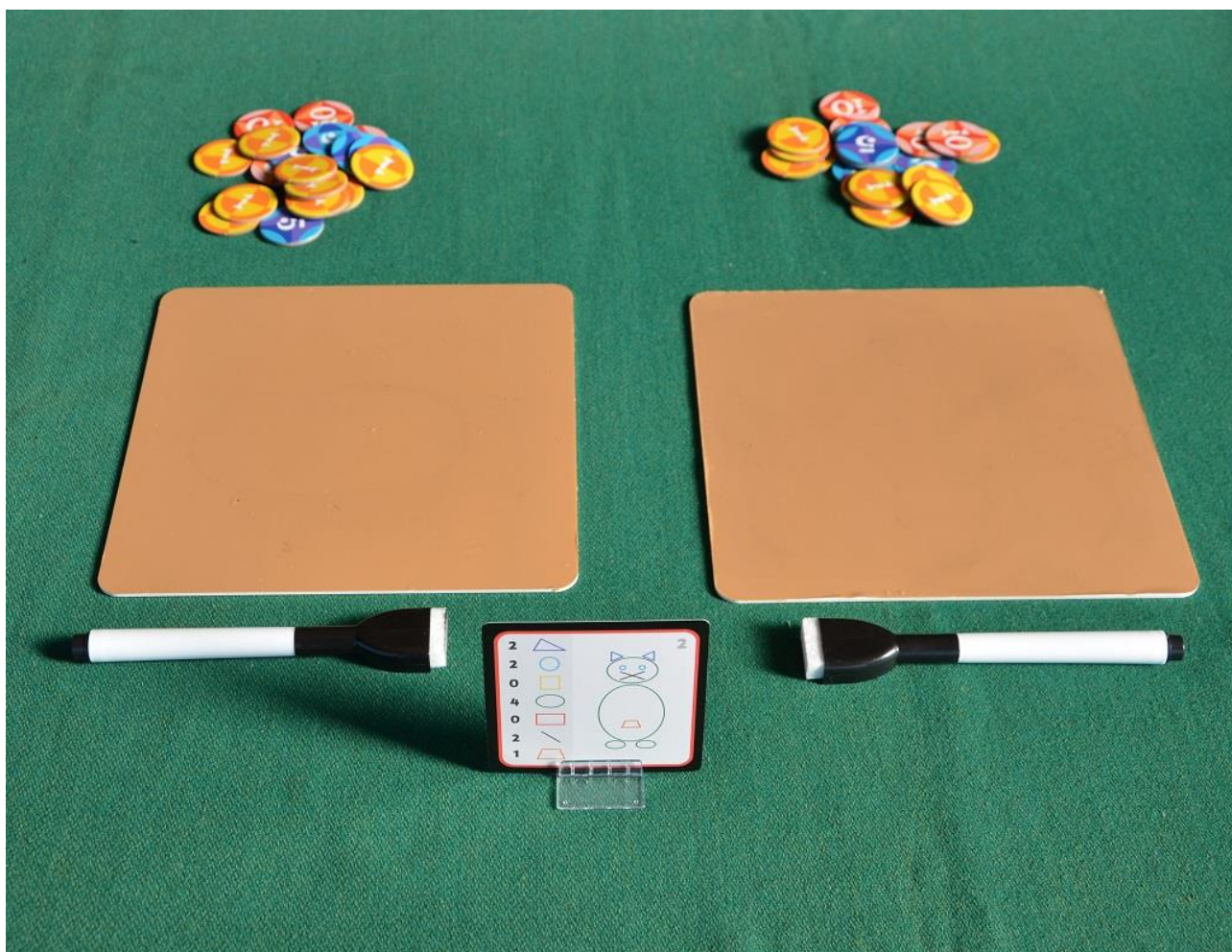


Foto 8 – Il tavolo pronto per una partita a squadre.

Dopo aver messo sul tavolo un “chip” iniziale (determinato dal colore della carta pescata) e dopo aver definito quale sarà la squadra che dovrà effettuare la prima richiesta, il gioco prosegue in maniera molto simile a quello della versione individuale, solo che a ogni domanda i due “Carlo” risponderanno ognuno sulla propria tavoletta, e naturalmente ciascuno sceglierà quali elementi disegnare, e solitamente le tue tavolette riveleranno quasi sempre molti indizi diversi.

Se una squadra, comparando i due disegni, ritiene di aver capito l’oggetto della carta ferma provvisoriamente il gioco, paga i soliti 2 Fricos e prova ad indovinare: se ha sbagliato si continua a giocare come al solito, ma se ha indovinato si guadagna l’intera “posta” accumulata sul tavolo.

Una partita a **Funny Lines** in questa modalità dura 6 rounds e viene vinta dalla squadra che avrà accumulato più Fricos; il gioco può terminare anche se una squadra non ha più Fricos nella sua riserva: contrariamente alla versione di base qui non si possono chiedere prestiti e chi va in bancarotta regala la vittoria all’altra squadra.

Qualche considerazione e suggerimento

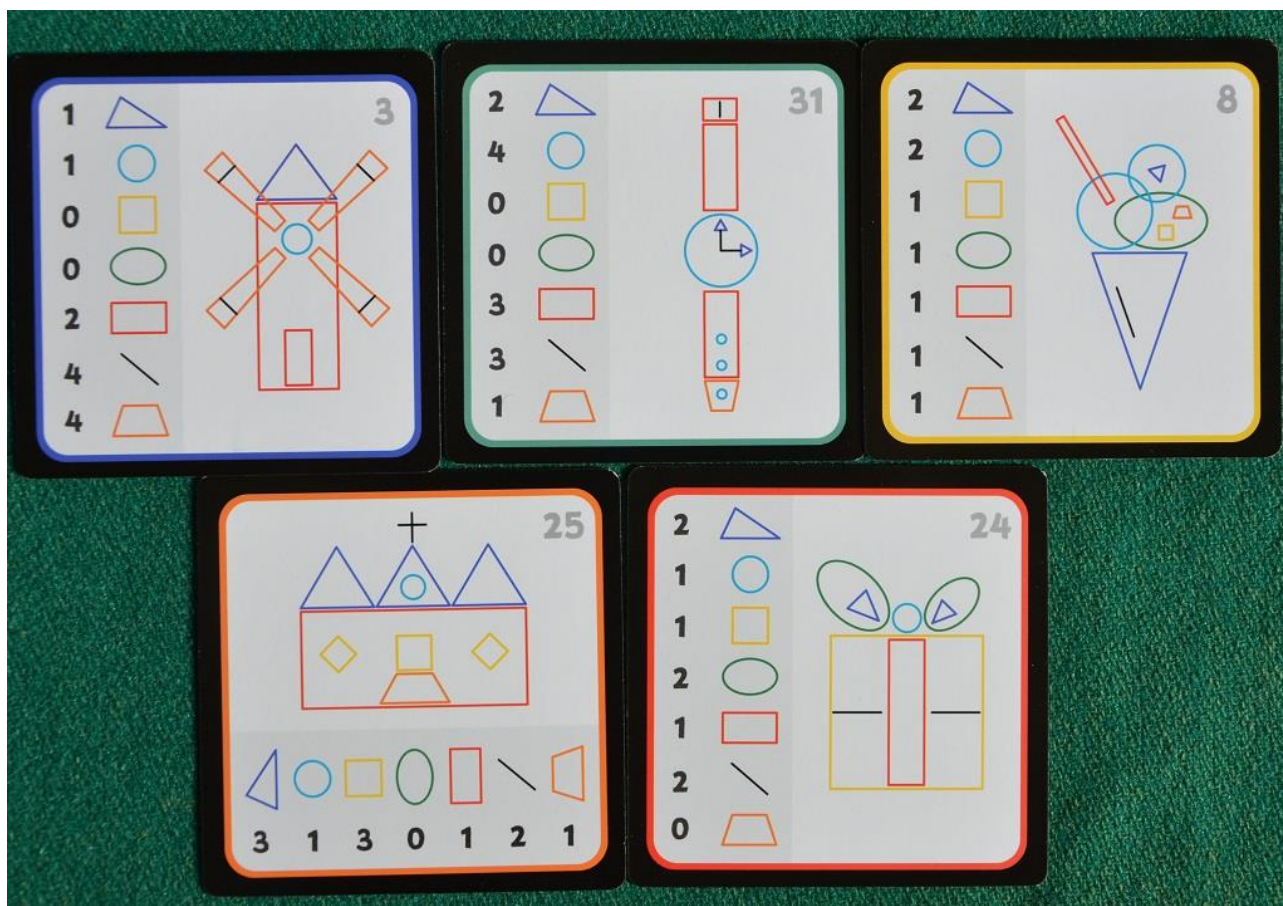


Foto 9 – I “colori” delle carte sono ben visibili in questo esempio: essi determinano quanti Fricos devo essere posati sul tavolo all’inizio di ogni round, e cioè, nell’ordine della foto, 1-2-3-4-5.

La prima cosa da annotare è che la puglia iniziale potrebbe essere molto diversa da round a round, visto che può variare da “1” a “5” Fricos. Non è certo una cifra enorme, ma era un’osservazione da fare perché si potrebbe iniziare (giocando in sei) con una dotazione di base variabile da 6 a 30 Fricos, e questo non è del tutto indifferente.

Acquistare una “figura” costosa significa spendere subito più soldi degli avversari, anche se certamente quel disegno sarà fra i più importanti della carta da indovinare: quindi, per non favorire gli altri, i giocatori partiranno quasi sempre con offerte “minime” di “1 Frico” e chiederanno UNA delle figure geometriche più semplici.

Quando poi la bozza sulla tavoletta comincerà a somigliare a “qualcosa” che abbiamo in testa, allora vale la pena di provare a richiedere una figura specifica che, se effettivamente verrà disegnata sulla tavoletta, potrà confermare la nostra idea e ci permetterà di provare ad indovinare.

Ricordate che non tutti i giocatori sono dotati del senso artistico di Raffaello e compagni, quindi bisogna sempre incoraggiare le persone che sono un po’ più... scarse: magari provate a chiedere loro se le proporzioni sono giuste o se un certo “scarabocchio” un po’ incerto indica un quadrato o un rettangolo, un cerchio o un ovale. Dovete divertirvi tutti insieme con **Funny Lines** e non emarginare qualcuno che, a ragione o a torto, si ritiene incapace di disegnare.

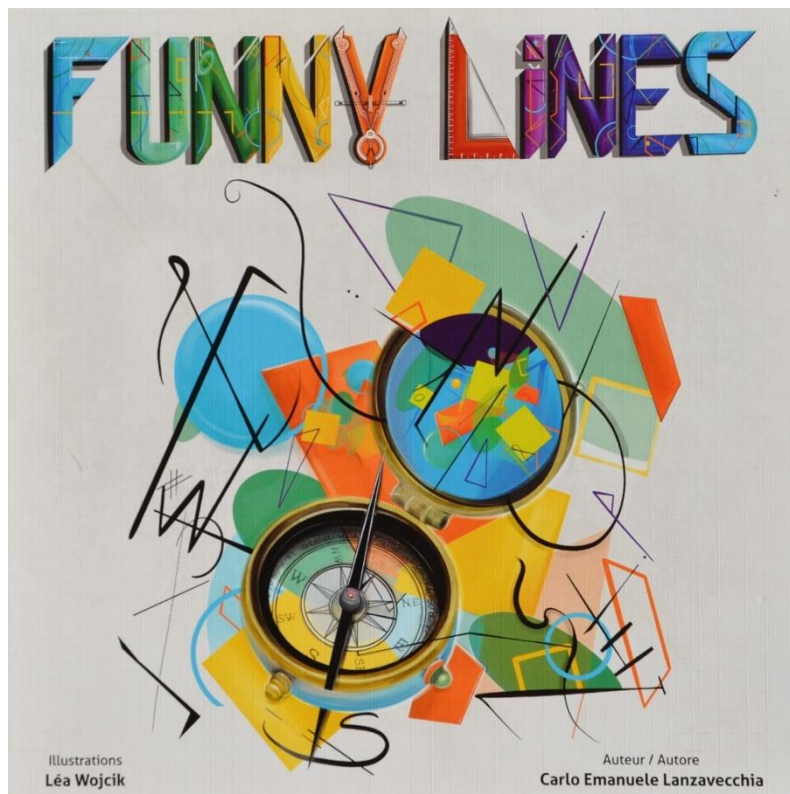


Foto 10 – La scatola di Funny Lines.

Quando sarete nei panni di “Carlo” fate bene attenzione a cosa disegnate, e se avete la scelta fra diverse “forme” dello stesso tipo scegliete per prime quelle che hanno meno attinenza con il soggetto della carta: in questo modo costringerete gli altri giocatori ad “investire” una maggiore quantità di monete (magari pagando inutilmente dei soldi per figure che non esistono o che sono già state tutte disegnate).

Inoltre non dimenticate che “Carlo” deve poi dividere i soldi della “puglia” con chi avrà indovinato il soggetto, quindi più Fricos vengono spesi e più sarà il guadagno di entrambi.

Commento finale

Come avevamo premesso, non siamo dei “fan” dei giochi in cui si disegna, tuttavia i nostri play test ci hanno mostrato quanto il gioco sia stato gradito dalle nostre... cavie, al punto che in un paio di serate hanno preferito giocare di nuovo a **Funny Lines** piuttosto che al gioco programmato.

Come avevamo premesso, non siamo dei “fan” dei giochi in cui si disegna, tuttavia i nostri play test ci hanno mostrato quanto il gioco sia stato gradito dalle nostre... cavie, al punto che in un paio di serate hanno preferito giocare di nuovo a **Funny Lines** piuttosto che al gioco programmato.

Per questo ci ha molto stupito il fatto che su BGG questo titolo sia così poco valutato e/o giocato: evidentemente non ha avuto la visibilità necessaria, perché in realtà non è affatto male, e l’idea di fare dei disegni utilizzando delle figure geometriche ci è sembrata piuttosto interessante.

"Si ringrazia la ditta [OLIPHANTE](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"