

LEG LOS!



DI
CARLO A. ROSSI

Muovi i bastoncini... e lascia che tondi mattoncini parlino al tuo posto! Che sia una lumaca, un cucchiaino o un paracadutista – in un battibaleno creerai le tue piccole opere d'arte. Vedrai che in qualche modo gli altri giocatori riconosceranno ciò che stai creando... Ma cosa succede se il tuo fischietto assomiglia di più ad un vampiro? E se il materiale che stavi appena usando va in fumo? Non farti prendere dal panico, risveglia l'artista che c'è in te e sbazzarrisciti! Okay, allora adesso SCATENATI!

MATERIALE DEL GIOCO

- 92 carte con immagini su entrambi i lati (184 immagini)
- 1 tabellone per le carte (con 16 quadretti)
- 1 tabellone per i punti
- 1 clessidra (durata: 2 minuti)
- 1 listello con numeri da 17 a 20

4 mattoncini tondi grandi



14 bastoncini corti



8 mattoncini tondi piccoli



20 carte con numeri



7 bastoncini lunghi



60 dadini



SCOPO DEL GIOCO

Usando i bastoncini e i mattoncini, crei velocemente delle immagini che dovranno essere riconosciute dagli altri giocatori. Usa però il poco materiale a tua disposizione con parsimonia. I tuoi compagni di gioco indovineranno quali oggetti si nascondono dietro alle tue opere d'arte. Se sarai preciso e rapido nel muovere le mani e se avrai colpo d'occhio nel riconoscere le creazioni degli altri, niente potrà impedire la tua vittoria.

COME PREPARARE IL GIOCO

- I tuoi compagni di gioco mettono il tabellone per i punti sul tavolo e posizionano la clessidra vicino ad esso.
- Ognuno di voi prende 10 dadini di un colore. Quindi ciascun giocatore mette un dadino sul campo „0“ del tabellone per i punti.
- Prendete le carte con le immagini e formate diversi mazzi.
- Tu diventi **l'artista** del primo giro e ottieni tutti i mattoncini tondi e tutti i bastoncini. Mischia bene le carte **con i numeri da 1 a 16** e metti il mazzo coperto di fianco a te. (I numeri da 17 a 20 e il relativo listello con i numeri vi servirà solo nella versione „per gli esperti“ – vedi pagina 20.)
- Metti il tabellone per le carte davanti a te, un po' distante. Lascia lo spazio per poter creare le tue immagini con i bastoncini e i mattoncini davanti a te.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

METTERE IN TAVOLA LE CARTE CON LE IMMAGINI

Disponi 16 delle carte con immagini (prese a caso) sui campi del tabellone per le carte. Da' un nome ad ogni immagine che metti in tavola. (In caso si potesse dare più di un nome alla stessa immagine, stabiliscine uno che venga usato e condiviso da tutti durante il gioco.)

CREARE IMMAGINI E INDOVINARLE

Giri la clessidra e rimani l'artista finché non sarà finito il tempo. Ora guardi la prima carta con i numeri del mazzo, ti ricordi bene il numero sopra indicato e la rimetti, coperta, di fianco a te! **Nessuno, oltre a te, deve vedere il numero.** Questo numero indica l'oggetto del tabellone che dovrai creare con i tuoi **bastoncini e mattoncini** in modo più riconoscibile possibile. E ora, scatenati!



La carta (con i numeri) in alto mostra il numero 15. Sul campo numero 15 del tabellone delle carte, c'è la macchina da corsa.

Mentre crei l'oggetto, gli altri giocatori provano ad indovinare cosa stai creando.

Ogni giocatori ha **un solo tentativo** per indovinare.

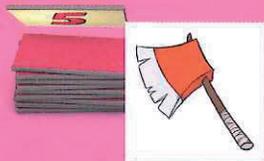


PONTE ?
~~**MACCHINA DA CORSA ?**~~

In caso fosse sbagliato, il giocatore che non ha indovinato, non può più continuare ad indovinare questo oggetto. Nel prossimo giro, invece, è di nuovo in gioco.

"Macchina da corsa" è la risposta corretta, ma il giocatore ha già detto "ponte" e perciò non può più indovinare. I giocatori che non hanno ancora tentato di indovinare, possono ora chiamare "macchina da corsa".

Per una creazione puoi impiegare tutto il tempo che vuoi e puoi proseguire fintanto che qualcuno indovina l'oggetto. Se però credi che nessuno indovinerà mai cosa stai creando, puoi smettere a tuo piacimento. Se ci sono cose che non puoi o non vuoi creare, puoi decidere di passare.



Quindi scopri la prossima carta con il numero, prendendola dal mazzo, e continui subito con il prossimo oggetto. Prova a creare più oggetti possibili ed a farli indovinare, finché il tempo della clessidra non sarà finito!

Non puoi più usare, per altri oggetti, i bastoncini e mattoncini già usati. Mettili da parte con la carta con il numero preso in precedenza.



MACCHINA DA CORSA !



I bastoncini ed i mattoncini che l'artista ha usato per la macchina da corsa, non li può più usare per creare i prossimi oggetti.

Può succedere che non avrai più materiale a disposizione prima che il tempo sia scaduto. In questo caso, il giro finisce subito. (L'ultimo oggetto creato, però, può essere indovinato dagli altri giocatori finché non sarà scaduto il tempo.)

COME ARTISTA...

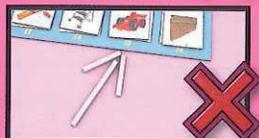
... non puoi **parlare** (finché non viene indovinato l'oggetto).



... non puoi emettere suoni o dare aiuti mimando o gesticolando e non devi posizionare i bastoncini e i mattoncini con „**movimenti rivelatori**“.



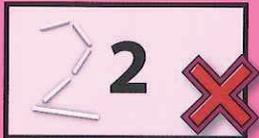
... non puoi appoggiare del materiale **sul tabellone delle carte o direttamente vicino ad esso**.



... **non** puoi utilizzare i tuoi dadini per creare gli oggetti in questione.



... **non** puoi raffigurare dei **numeri**.



... non puoi far stare in piedi delle strutture tridimensionali **tenendoli fermi con le mani**, cioè la costruzione degli oggetti deve esser fatta in modo più piatto possibile e sarà la forza di gravità a decidere se sta in piedi o meno.



... i tuoi sguardi non devono rivelare (di proposito) quale degli oggetti del tabellone stai cercando di ricostruire.



INDOVINATO!

Se l'oggetto è stato **indovinato**, l'artista lo deve dire a tutti i giocatori, dicendo qual è stato il giocatore a dire per primo la risposta giusta. Questo giocatore metterà ora uno dei suoi **dadini sulla carta con l'immagine in questione**. Nel caso abbiano indovinato più giocatori contemporaneamente, tutti questi potranno mettere il proprio dadino sull'immagine dell'oggetto indovinato. Chi, durante il giro in corso, ha già messo sul tabellone **tutti i suoi dadini**, non può più continuare a partecipare fino a quando non sarà finito il tempo della clessidra.

ORA RICEVERETE „PUNTI VITTORIA“

Quando è finito il tempo della clessidra (oppure quando sono stati usati tutti i bastoncini e tutti i mattoncini), riceverete dei „punti vittoria“ che dovrete segnare con i vostri dadini sul tabellone per i punti:

- Ogni giocatore riceve, per ogni **su**o dadino sul tabellone delle immagini, un punto vittoria.
- L'artista riceve un punto vittoria per **ogni** dadino sul tabellone delle immagini.

INIZIA UN NUOVO GIRO

Riprendete i propri dadini dal tabellone, togliete tutte le carte con immagini e rimettetene 16 nuove. Il giocatore alla tua sinistra diventa l'artista del prossimo giro.

GIOCATORI E VINCITORI

Dopo che ogni giocatore è stato artista per una volta, il gioco finisce. Chi avrà il maggior numero di „punti vittoria“ vince il gioco.

LA VERSIONE PER GLI ESPERTI

Mettete (prima del gioco) il listello con i numeri da 17 a 20 sotto al tabellone con le carte immagine. All'inizio di ogni giro, l'artista abbina ai numeri da 17 a 20 una carta con immagine. Ottiene, inoltre, le carte con i numeri da 17 a 20. Riguardo lo svolgimento del gioco non cambia niente.



Autore: Carlo A. Rossi
Licenziante: studio giochi
Illustrazioni: Benedikt Beck
Traduzione: Monja Reichert
Art.Nr.: 60 110 5060

© 2014 Zoch GmbH
Briener Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

