

ALAIN RIVOLLET & GAËTAN BEAUJANNOT

# CONCEPT<sup>TM</sup>

Animali Kids



**REGOLAMENTO**

Concept Kids Animali è una versione cooperativa del gioco Concept, pensata per bambini dai 4 anni in su.  
Usate le icone sul tabellone per fare indovinare agli altri membri della famiglia quanti più animali possibili e vincere tutti insieme!  
Le seguenti regole sono pensate per i bambini più piccoli, dai 4 anni in su.  
(Leggete i nostri consigli alla fine del regolamento per giocare con bambini dai 6 anni in su.)

### Contenuto

1 tabellone • 110 carte  
16 segnalini • 1 portacarte  
1 regolamento veloce • questo regolamento

### Obiettivo del gioco

In Concept Kids tutti giocano insieme.  
L'obiettivo del gioco è di indovinare 12 animali usando solo le varie icone sul tabellone. Dopo 12 animali, calcolate il punteggio finale e cercate di migliorare a ogni partita!

### Preparazione

- Collocate il **tabellone** al centro del tavolo in modo che tutti i giocatori possano vederlo facilmente.
- Per le **prime partite**, vi consigliamo di scegliere solo carte contornate di **blu**. Rimettete le carte contornate di **rosso** nella scatola, non verranno usate in questa partita.
- Mescolate tutte le carte contornate di **blu** e **prendetene 12 a caso** per formare un mazzo di carte a faccia in giù, vicino al tabellone. Rimettete le carte rimanenti nella scatola, non verranno usate in questa partita.
- Collocate il portacarte davanti a voi.
- Collocate tutti i segnalini vicino al tabellone.



## Indovinare un animale

*Nota: In questo regolamento quando si usa il "voi" si fa sempre riferimento a un adulto.*

Durante la partita, **tutti i bambini cercano di farvi indovinare un animale** usando solamente le icone sul tabellone per descriverlo.

Prendete la carta in cima al mazzo **senza guardarla** e collocatela nel portacarte in modo che tutti i bambini possano vederla.

Poi, **facendo a turno, ogni bambino colloca un segnalino su un'icona del tabellone** per aiutarvi a indovinare quell'animale. Possono, naturalmente, aiutarsi l'un l'altro per scegliere le icone che meglio caratterizzano l'animale.

Potete **fare tutti i tentativi che volete per indovinare**, tuttavia i bambini possono rispondere solo sì o no a questi tentativi.

## Risultato

✓ **Se indovinate correttamente l'animale**, collocate la carta a faccia in su vicino al mazzo. Questa carta varrà 1 punto alla fine della partita.

✗ **Se non riuscite a indovinare e vi arrendete**, i bambini vi rivelano l'animale, poi collocate quella carta nella scatola: non verrà conteggiata per il punteggio finale.

*Nota: Dovete arrendervi se i bambini non possono più piazzare alcun segnalino e voi non riuscite a identificare l'animale.*

Poi, pescate un'altra carta e cercate di indovinare un nuovo animale.



## Fine della partita

Quando il mazzo di 12 carte è esaurito, la partita termina.

Contate il numero di carte indovinate per determinare il vostro **punteggio**. Comparete quel **punteggio** con l'immagine sottostante per sapere quanto siete stati bravi.





# Gestione della difficoltà

Troverete qui sotto **tre** varianti per adattare il gioco per i vostri bambini. Queste varianti possono essere anche combinate tra loro. Per ciascuna di esse la partita si svolge secondo le regole standard spiegate precedentemente, con l'eccezione dei punti seguenti:

## 1 Inversione di Ruolo

I bambini possono prendere il vostro ruolo. Per fare ciò, collocate il portacarte di fronte a un bambino in modo che vi inserisca una carta senza guardarla. Voi e gli altri bambini ora dovete far indovinare l'animale a quel bambino.

## 2 Livello delle carte

Le carte offrono due livelli di difficoltà diversi:

- Le carte contornate di **blu** raffigurano animali che generalmente i bambini imparano a conoscere a scuola, nelle filastrocche o nei libri.
- Le carte contornate di **rosso** raffigurano animali meno comuni che richiedono una conoscenza maggiore del regno animale.

Per aumentare la difficoltà, potete giocare con carte contornate di **blu** e carte contornate di **rosso** mescolate assieme, oppure con solo le carte contornate di **rosso**.

## 3 Dai 6 anni in su

Quando giocate con un gruppo di bambini più grandi, non è più il gruppo che cerca di fare indovinare un giocatore, ma un **SINGOLO** giocatore che cerca di fare indovinare un animale agli altri giocatori.

Per la preparazione, prendete 24 carte invece di 12.

All'inizio di ciascun turno, un giocatore prende **due** carte dal mazzo, ne sceglie una e rimette l'altra nella scatola. Poi quel giocatore cerca di fare indovinare a tutti gli altri giocatori l'animale che ha scelto, usando solo le icone sul tabellone. Non appena un qualsiasi giocatore indovina l'animale o il gruppo si arrende, il turno termina.

Ora tocca al giocatore successivo cercare di fare indovinare un animale agli altri giocatori.

## Riconoscimenti

Un gioco di: Alain Rivollet e Gaëtan Beaujannot.

Illustrazioni e Layout: Éric Azagury.

Sviluppo: "I Belgi col Sombrero", alias Cédric Caumont e Thomas Provoost.

Assistenti Editoriali: Virginie Gilson e Pierre Berthelot.

Direttore Artistico: Alexis Vanmeerbeeck.

Consulenza Educativa: Sébastien Dubois.

Team Repos:

Nicolas Boseret, Thomas Vermeir, Florian Poullet, Guillaume Pilon, Cédric Chevalier, Géraldine Volders, Nicolas Pastor, Nastassja Vandepuette, Nicolas Koenig e Régis Van Cutsem.

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Aurora Casaro

## Ringraziamenti

L'intero team ringrazia le istituzioni che hanno gentilmente aperto le loro porte per testare Concept Kids Animali: l'école fondamentale communale N°1 a Molenbeek - "La Rose des Vents", i bambini del grade 2 dell'École en Couleur (Forest), il middle kindergarten dell'École Decroly (Uccle), l'institut Albert 1er a Enghien e il negozio "Jeux de Nim". Il team desidera ringraziare anche Lou Denis per il suo coinvolgimento (c'è davvero un coniglio nel gioco!), Lydie Tudal, Agnès Brison, Robin, Valentin e Rosalie Legoff per i loro riscontri, così come i correttori di bozze: Irma Charvatova, Jennifer Lutte, Jean-Marie Mouret e Stéphane Ciavarella.

A game by REPOS PRODUCTION published by SOMBREROS PRODUCTION

© Sombreros Production (2018) • All rights reserved.

Rue des comédiens, 22 • 1000 Brussels • BELGIUM

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Distribuito in Italia da: ASMODEE ITALIA SRL

Via Martiri di Cervarolo 1/b • 42015 Correggio (RE) • ITALY • www.asmodee.it

Questo materiale può essere usato solo a scopo di intrattenimento personale e privato.



Volete giocare ancora?  
Venite a trovarci sulla pagina Facebook di Concept!  
<https://www.facebook.com/conceptthegame/>

