

# CONCEPT™

## Concept in un minuto

### Panoramica del Gioco

In Concept il vostro obiettivo è indovinare le parole attraverso l'associazione di varie icone. Una squadra di due giocatori (seduti vicini al tavolo) sceglie una parola o una frase che gli altri giocatori dovranno indovinare. Agendo insieme, collocano meticolosamente delle pedine sulle icone raffigurate sul tabellone di gioco. Il primo giocatore che scopre la parola o la frase riceve 2 punti vittoria e il giocatore che alla fine della partita ha più punti è il vincitore.

### Esempi:



Un liquido bianco commestibile? Ovviamente si tratta del **latte**.



Ora un liquido rosso anziché bianco? Forse **ketchup**, o forse **vino rosso**.



Qui si parla di un animale associato all'acqua. Cosa salta alla mente come prima cosa? Un **pesce**.



Concept contiene molte altre cose da scoprire oltre al cibo e agli animali. Per esempio, se vi viene indicato:



Si tratta di una **motosega**, vale a dire uno strumento meccanico che taglia il legno.



Concept non si limita alle parole comuni; è possibile anche indovinare personaggi famosi:



Un artista con un orecchio tagliato? Indovinato? Si tratta di **Vincent Van Gogh**, naturalmente!



Forse avrete notato che finora abbiamo usato una pedina e dei cubi di un solo colore. È possibile usare le pedine e i cubi di altri colori per aggiungere dei concetti secondari e chiarire il concetto principale da indovinare.



Qui bisogna indovinare un edificio metallico situato in un luogo o un paese associato ai colori blu, bianco e rosso (e non un edificio che sia blu, bianco o rosso). A quanto pare si tratta della **Torre Eiffel**.



Bisogna indovinare uno sport dove si usa una palla bianca. Aggiungiamo un concetto secondario per restringere le possibilità:



Hmm, in questo sport si usa anche uno strumento cilindrico di legno. Ora aggiungiamo un altro concetto secondario:



Il paese è gli Stati Uniti, quindi stiamo parlando del **baseball**!

Notate che abbiamo designato il concetto principale con la pedina verde e poi abbiamo introdotto uno o più concetti secondari per chiarire quello principale.

**Ulteriori esempi sono forniti alla fine di questo regolamento.**

## Contenuto:

- 1 tabellone di gioco con le icone universali
- 5 serie di pedine e cubi:
  - 1 serie **verde** composta dalla pedina del Concetto principale (il grosso punto interrogativo) e 10 cubi
  - 4 serie (**blu, nera, rossa, gialla**) composte ognuna da una pedina del Concetto secondario (il punto esclamativo) e 8 cubi
- 110 carte Concetto, ognuna con 9 parole/frasi ripartite in tre categorie di difficoltà: **Facile**, **Difficile** e **Impegnativa**
- Segnalini punti vittoria Singoli e Doppi (quelli Doppi valgono 2 PV, quelli Singoli valgono 1 PV)
- 2 schede riassuntive
- 1 contenitore



## Regolamento

### Preparazione del Gioco:

Colocate il tabellone di gioco al centro del tavolo in modo che tutti i giocatori possano facilmente vederlo e accedervi. Mescolate il mazzo di carte Concetto e collocatele a faccia in giù, poi create una pila di 12 segnalini PV Doppi e molti segnalini PV Singoli. Colocate le pedine e i cubi nel contenitore: sono strumenti preziosi per indovinare le parole! Ora determinate nel modo che preferite i due giocatori seduti vicini al tavolo di gioco che formeranno la prima squadra.

### Round di Gioco:

La squadra pesca una carta Concetto e seleziona una parola o una frase della lista che gli altri giocatori dovranno indovinare. Per le prime partite, vi consigliamo di scegliere una parola Facile.

**Ricordate che le parole Impegnative richiedono una certa padronanza del gioco da parte di tutti i giocatori.**

Colocate per prima la pedina del Concetto principale per rappresentare la parola da indovinare, poi collocate i cubi dello stesso colore per chiarire quel concetto. Dopodiché, se necessario o se lo desiderate, sviluppate dei concetti secondari collocando delle pedine aggiuntive e i loro corrispondenti cubi colorati (vedi gli esempi).



Il primo giocatore a trovare la soluzione vince 1 segnalino Doppio (del valore di 2 PV), mentre ogni membro della squadra la cui parola è stata indovinata vince 1 segnalino Singolo (del valore di 1 PV).

Poi i due giocatori successivi, procedendo in senso orario attorno al tavolo, prendono una nuova carta e scelgono una parola che gli altri dovranno indovinare.

### Chiarimenti:

- Gli altri giocatori possono fare tutti i tentativi che vogliono per indovinare.
- I membri della squadra possono dire "sì" quando gli altri danno una risposta giusta o seguono una traccia esatta, ma altrimenti non possono comunicare direttamente con gli altri giocatori.
- L'ordine in cui i cubi vengono collocati sul tabellone può essere importante! Non esitate a indicare più volte l'ordine in cui i cubi compaiono.
- I membri della squadra devono parlare e consultarsi tra loro con discrezione. Vi consigliamo di farlo perché potreste seguire due percorsi diversi nel fornire indizi agli altri!
- I membri della squadra sono liberi di collocare i cubi dove vogliono; NON sono obbligati a procedere a turno quando lo fanno.
- I membri della squadra possono usare il numero di pedine e cubi che preferiscono per aiutare gli altri a indovinare la parola, ma dovranno fare attenzione a non confondere gli altri giocatori con troppe informazioni. Non sono previsti limiti o penalità per il numero di pedine e cubi utilizzati.
- Dopo un po' di tempo, se nessuno indovina la parola, i membri della squadra possono scegliere un terzo giocatore che li aiuti. Se nonostante questo aiuto, nessuno riesce a indovinare la parola, i giocatori devono abbandonare la parola e nessuno guadagna dei punti per quel turno.
- Le schede riassuntive contengono una lista non esaustiva di significati delle icone universali. I giocatori possono liberamente leggere le descrizioni per scoprire tutti i significati possibili di un'icona.
- Se gli altri giocatori sono in alto mare, i membri della squadra possono rimuovere tutti i cubi e le pedine (o una parte di essi) e ricominciare a fornire indizi seguendo una pista diversa.

### Fine della Partita:

Una volta che tutti e 12 i segnalini PV Doppi sono stati assegnati, la partita termina. Il giocatore o i giocatori che hanno ottenuto il maggior numero di PV vincono la partita.

### Nota del Supervisore:

- Nel corso dei nostri meticolosi test, alla fine abbiamo abbandonato il sistema dei punti e ci siamo concentrati sul gusto di indovinare e fare indovinare le parole agli altri. Siete liberi di fare altrettanto, il vostro divertimento e la vostra esperienza del gioco resteranno immutati!
- Quanto al livello di difficoltà, abbiamo deciso di non concedere più punti a chi indovina le parole delle categorie Difficile o Impegnativa. Se volete, potete ricompensare questo livello di difficoltà fornendo 1 o 2 PV aggiuntivi alla squadra e al giocatore che hanno indovinato la parola.

## Esempi aggiuntivi:

Concept è un gioco che può essere modificato e personalizzato. Usate il materiale come meglio credete! Tutte le idee, anche quelle più folli, possono funzionare, purché riusciate a farvi capire dagli altri giocatori. Ecco qualche altro esempio:



Un conflitto e un gran numero di cubi su un uomo? Dev'essere la **guerra!**



Un film con due uomini di taglia diversa? Non avete ancora trovato la risposta? Aggiungiamo un concetto secondario.

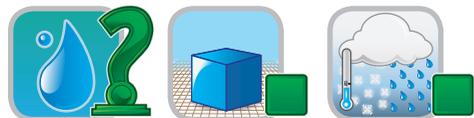


Ah, il film è in bianco e nero. Deve trattarsi di **Stanlio e Ollio**.



Un grosso animale verde che è vecchio o di tanto tempo fa? Un **dinosauro**.

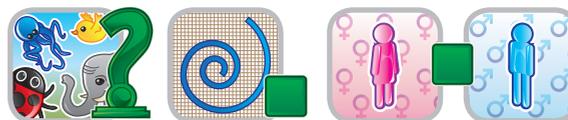
Le icone universali hanno vari significati simili ma diversi che possono essere usati con grande efficacia:



Un **cubetto di ghiaccio**, con "freddo" usato qui per indicare la temperatura.



Qui il "freddo" indica la stagione invernale, aiutando i giocatori a indovinare il **Natale**, una vacanza o un evento che spesso prevede la presenza di giocattoli.



Questa serie di indizi indica la **lumaca**, che è un animale ermafrodita.



Dobbiamo indovinare un uomo il cui lavoro prevede un combattimento. Un pugile? Qualcuno dell'esercito? Aggiungiamo un concetto secondario.



Riconosciamo la bandiera del Giappone, ma ancora non è abbastanza. Proviamo con un altro concetto secondario.



Ah, è un guerriero del passato: un **samurai!**



Questo deve essere un lavoro maschile di qualche tipo...



Un animale grosso, marrone e veloce fa parte del concetto, ma come?



L'uomo sta sopra o più in alto dell'animale. Hmm...



La nazione è gli Stati Uniti, quindi si tratta di un **cowboy!**



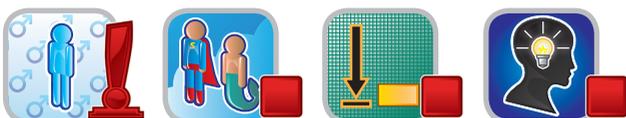
Probabilmente un attore o un regista.



Una nave che va giù: sta affondando e ci sono molti morti.  
Deve essere il Titanic, quindi è **Leonardo DiCaprio**.



Un fumetto, senza dubbio. E poi?



Un piccolo personaggio maschile che è astuto o ingegnoso.



Un grosso personaggio maschile vestito di bianco e di blu.



Un animale domestico piccolo e bianco.



E i due personaggi in questione combattono contro gli italiani nel passato?  
L'antica Roma! **Asterix e Obelix!**



Una bevanda gialla che si beve alle feste e ti fa girare la testa? Lo champagne!

## RICONOSCIMENTI



Autori:  
**Alain Rivollet & Gaëtan Beaujannot**



Sviluppo:  
"I Belgi col Sombrero", alias **Cédric Caumont & Thomas Provoost**



Direttore DTP:  
**Alexis Vanmeerbeeck**



Direttore di Produzione:  
**Guillaume Pilon**



Illustrazioni e DTP:  
**Éric Azagury & Cédric Chevalier**



Revisione del regolamento:  
**Ann Pichot, Axel Koszo**



Edizione italiana:  
**Alice Amadei, Massimo Bianchini, Aurora Casaro,  
Sara Conato, Ambra Farris, Ilaria Tosi, Denise Venanzetti**



Si ringraziano:  
**Yannick Mescam e Emilie Fleuret, Denise Stallings,  
i membri di Belgodudique e del Gathering of Friends.**



Distribuzione:  
**Asmodee Italia Srl Via della Resistenza 58 - 42018 San Martino in Rio (RE) ITALY**

A game from REPOS PRODUCTION  
published by SOMBREROS PRODUCTION  
© Sombremos Production (2013) • All rights reserved.  
Sombremos Production • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium  
www.rprod.com • +32 471 95 41 32



Il materiale di questo gioco utilizza certi nomi e marchi che, registrati o meno, rimangono di proprietà dei rispettivi proprietari. Questo gioco e l'uso di questo materiale non è in nessun modo patrocinato, sostenuto, commissionato o approvato dai detentori di queste merci, inclusi tutti i marchi registrati. Questo materiale può essere usato solo a scopo di intrattenimento personale e privato.