

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!



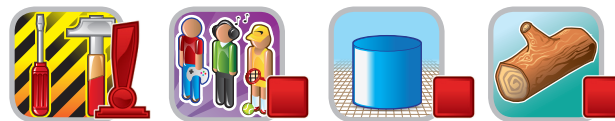
Forse avrete notato che finora abbiamo usato una pedina e dei cubi di un solo colore. È possibile usare le pedine e i cubi di altri colori per aggiungere dei concetti secondari e chiarire il concetto principale da indovinare.



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. Collocate 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.

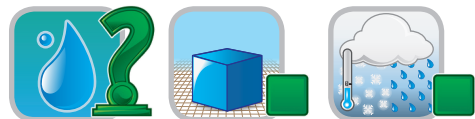


Ah, il film è in bianco e nero. Deve trattarsi di **Stanlio e Ollio**.



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

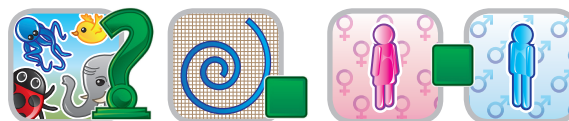
Le icone universali hanno vari significati simili ma diversi che possono essere usati con grande efficacia:



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.



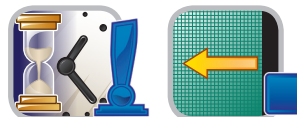
Questa serie di indizi indica la **lumaca**, che è un animale ermafrodita.



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?



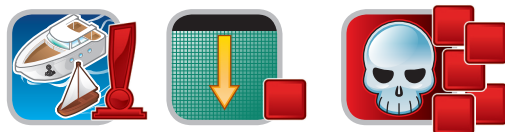
L'uomo sta sopra o più in alto dell'animale. Hmm...



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



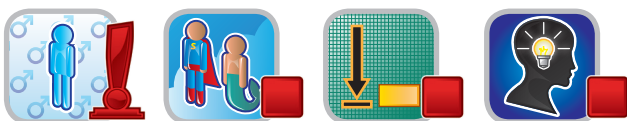
Probabilmente un attore o un regista.



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 Belgoludique 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

© Sombros Production (2013) • All rights reserved.

Sombros 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.