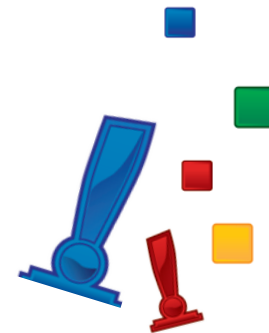


CONCEPT™



Comunicare senza parlare!
Fornite indizi sulla vostra parola segreta utilizzando le relative icone.

A squadre di due giocatori, scegliete una parola, un titolo o un'espressione da fare indovinare al resto del gruppo, poi collocate strategicamente le pedine sulle icone raffigurate sul tabellone. Indovinate e fate indovinare agli altri il maggior numero di parole possibile per ottenere il maggior numero di Punti. Dopo 12 carte, il giocatore che ha ottenuto più Punti vince la partita.

PREPARAZIONE

- 1 Collocate il tabellone al centro del tavolo.
- 2 Mescolate le carte per creare un mazzo e collocatelo a faccia in giù nell'apposito spazio sul tabellone.
- 3 Collocate i segnalini Punto accanto al tabellone.
- 4 Collocate tutte le pedine nel contenitore.
- 5 Scegliete due persone sedute una accanto all'altra che formeranno la prima squadra.



Imparate le regole
con questo video!



Contenuto: 1 tabellone • 110 carte • 47 pedine di plastica (1?, 4!, 42 cubi) • 60 segnalini Punto • 1 contenitore • 3 schede riassuntive • 1 regolamento • 1 foglio di esempio

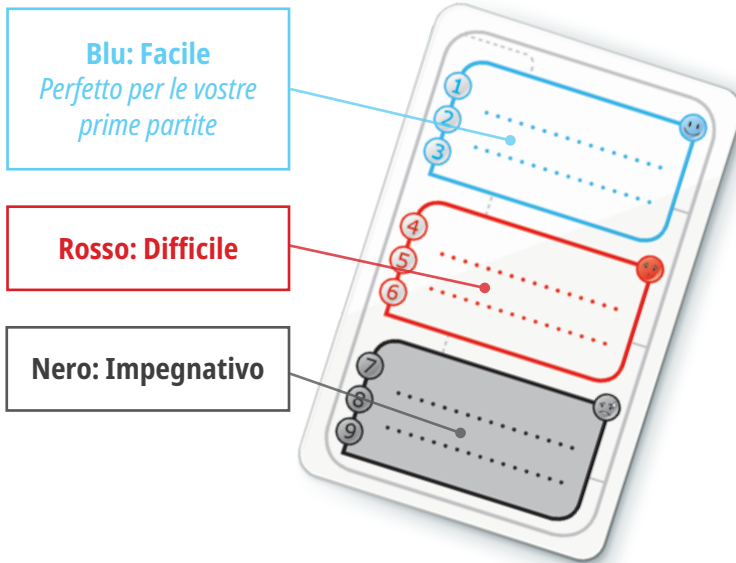


PANORAMICA DEL GIOCO

La partita si svolge in una serie di turni.

PANORAMICA DEL TURNO

La prima squadra pesca 1 carta e seleziona dalla lista una parola, un titolo o un'espressione da fare indovinare al resto del gruppo. Ogni carta ha **3 livelli di difficoltà**. Siete liberi di scegliere il livello che preferite:



Blu: Facile
Perfetto per le vostre prime partite

Rosso: Difficile

Nero: Impegnativo

Collocate le pedine sulle icone raffigurate sul tabellone; aiuteranno gli altri giocatori a indovinare la vostra parola. Consultatevi con discrezione con il vostro compagno di squadra per decidere dove collocare le pedine.

Potete collocare tutte le pedine che volete, ma l'ordine in cui le disponete può essere importante!

Nota: Le schede riassuntive contengono un'interpretazione non esaustiva delle icone raffigurate sul tabellone. Per le vostre prime partite, sentitevi liberi di leggere le descrizioni per familiarizzare con esse.




Concetto Principale

Collocate per prima la pedina  per mostrare agli altri giocatori la **natura** della vostra parola.

Esempio: *Volete fare indovinare la parola "Ape", che è un animale.*



Potete poi collocare i cubi  (indizi) per dare **più informazioni sul Concetto Principale**.

Esempio: *Il vostro animale vola ed è giallo e nero.*



Concetti Secondari



Potete inoltre usare Concetti Secondari collocando le pedine    e i cubi del rispettivo colore per **aggiungere più dettagli**.

Esempio: *Il vostro animale vola intorno ai fiori.*



Il vostro animale è collegato a un liquido giallo e commestibile (il miele).



Mentre collocate le pedine sul tabellone, gli altri giocatori possono fare **tutti i tentativi che vogliono per indovinare**.

Potete rispondere **"Sì"** quando gli altri giocatori danno una risposta giusta o seguono una traccia esatta, ma **non potete comunicare in alcun altro modo**.

FINE DEL TURNO

Il primo giocatore che indovina correttamente la parola ottiene **2 Punti** e ogni membro della squadra che ha fornito gli indizi ottiene **1 Punto**.

Poi, i due giocatori successivi formano una nuova squadra e pescano la carta seguente, scegliendo una nuova parola da fare indovinare agli altri giocatori.

Note:

- *Se gli altri giocatori sono in alto mare, sentitevi liberi di rimuovere le pedine e i cubi dal tabellone e ricominciare a fornire nuovi indizi.*
- *Dopo un po' di tempo, se gli altri giocatori non hanno indovinato la parola, sceglietene un terzo che si unisca alla vostra squadra per darvi una mano oppure scegliete una nuova parola. Se, nonostante questo, la parola non viene indovinata, terminate il turno e non ottenete alcun Punto.*
- *Sentitevi liberi di cambiare compagni di squadra durante la partita.*



FINE DELLA PARTITA

La partita termina una volta che sono state giocate 12 carte.

Ogni giocatore somma i propri Punti.

Il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di Punti vince la partita.
In caso di parità, i giocatori in parità condividono la vittoria.



Nel corso dei nostri meticolosi test, abbiamo notato che spesso il sistema dei Punti non veniva utilizzato. Sentitevi quindi liberi di giocare senza tenere i Punti, così potrete godervi il divertimento di fornire indizi e indovinare parole.



**Siate creativi con i vostri indizi!
Ogni idea, non importa quanto sia folle, può funzionare.
L'importante è riuscire a farvi capire.**

ALCUNI SUGGERIMENTI

L'ordine in cui collocate le pedine è importante!



≠



La casa del mestiere di chi combatte il fuoco:
caserma dei pompieri!

Il mestiere di chi combatte il fuoco nelle case:
pompieri!

Una singola icona può avere significati diversi!



≠



Uno strumento medico che ascolta il cuore:
stetoscopio!

Un personaggio di fantasia che è sia morto che vivo:
zombie!

Il numero di cubi su una singola icona è importante!



≠



Un oggetto per gli occhi con 1 cerchio:
monocolo!

Un oggetto per gli occhi con 2 cerchi:
occhiali!



RICONOSCIMENTI

Ad Alain

Autori: **Alain Rivollet e Gaëtan Beaujannot**

Illustratore: **Éric Azagury**

Sviluppo: **Cédric Caumont e Thomas Provoost**

aka « Les Belges à Sombreros » e il **team di Repos Production**

Tutti i riconoscimenti sono disponibili online: www.rprod.com/en/concept/credits

© REPOS PRODUCTION 2013. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SRL • Rue des Comédiens 22 • 1000 Bruxelles – Belgio
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

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. Il contenuto di questo prodotto può essere usato esclusivamente per intrattenimento privato.

