

LEG LOS!



VON
CARLO A. ROSSI

*Sag's mit Stäbchen ... und lass ein paar runde Scheiben mitreden! Ob Schnecke, Löffel oder Fallschirmspringer – in Sekundenschnelle zauberst du kleine Kunstwerke. Irgendwie werden deine Mitspieler ganz sicher erkennen, was gemeint ist ... Aber was passiert, wenn deine Trillerpfeife dann doch eher so aussieht wie ein Vampir? Und wenn sich dann auch noch das gerade verwendete Material in Luft auflöst? Lass dich nicht aus der Ruhe bringen, wecke den Minimalisten in dir und mach das Beste draus!
Alles klar? Gut, dann LEG LOS!*

SPIELMATERIAL

- 92 beidseitig bedruckte Motivkärtchen (184 Bilder)
- 1 Ablagetafel
- 1 Wertungstafel
- 1 Sanduhr (Durchlauf: 2 Minuten)
- 1 Zahlenleiste (Zahlen 17 bis 20)

4 große Rundscheiben



8 kleine Rundscheiben



7 lange Stäbchen



14 kurze Stäbchen



20 Zahlenkärtchen



60 Ratesteine (Würfelchen)



SPIELZIEL

Du „zauberst“ aus Stäbchen und Scheiben rasend schnell erkennbare Bilder. Dabei nutzt du dein knappes Baumaterial sparsam. Deine Mitspieler erraten, welche Begriffe sich hinter deinen Bildern verbergen. Wenn du beim Darstellen und Raten flinke Finger und wache Augen beweist, steht deinem Sieg nichts im Wege.

SPIELVORBEREITUNG

- Legt die Wertungstafel in die Tischmitte und stellt die Sanduhr daneben.
- Jeder von euch nimmt sich die 10 Ratesteine einer Farbe. Jeweils einen davon legt ihr als Zählstein auf Feld „0“ der Wertungstafel.
- Aus sämtlichen Motivkärtchen bildet ihr einige Stapel.
- Du wirst Künstler der ersten Spielrunde und erhältst alle Rundscheiben und Stäbchen. Die gut gemischten Zahlenkärtchen mit den Werten 1 bis 16 legst du als verdeckten Stapel neben dir ab. (Zahlen und Zahlenleiste mit den Werten 17 bis 20 benötigt ihr nur in der Profivariante – siehe Seite 5.)
- Die Ablagetafel platzierst du als Künstler mit einigem Abstand vor dir. Es muss dir noch genügend Raum bleiben, um mit Stäbchen und Scheiben ‚Bilder‘ vor dir zu gestalten.

SPIELABLAUF

MOTIVKÄRTCHEN AUSLEGEN

Du legst 16 (zufällig gezogene) Motivkärtchen auf den Feldern der Ablagetafel aus. Nenne laut jeden Begriff, den du auslegst. (Sollte es mehrere passende Begriffe für ein Bild geben, verwendest du einen davon, der für dieses Bild gelten soll.)

BILDER DARSTELLEN UND ERRATEN

Du drehst die Sanduhr um und **bleibst Künstler bis sie abgelaufen ist**. Jetzt schaust du das oberste Zahlenkärtchen an, merkst dir die darauf abgebildete Zahl und legst es verdeckt beiseite! Niemand außer dir darf die Zahl darauf sehen. Sie gibt an, welches Motiv der Ablagetafel du nun mit Stäbchen und Scheiben möglichst gut erkennbar darstellen sollst. Und jetzt: Leg los!



Das oberste Zahlenkärtchen zeigt die Zahl 15. Auf Feld 15 der Ablagetafel liegt der Rennwagen.

Während du den Begriff darstellst, versuchen deine Mitspieler ihn zu erraten.

Jeder Spieler hat dabei nur **einen Rateversuch.**



Stimmt dieser nicht, darf der betreffende Spieler bei diesem Begriff nicht weiter mitraten. Beim Erraten des nächsten (und jedes folgenden) Begriffs sind aber wieder alle Spieler beteiligt.

„Rennwagen“ ist zwar die richtige Antwort, aber dieser Spieler hat bereits „Brücke“ gerufen und damit seinen Rateversuch vertan. Spieler, die noch nicht mitgeraten haben, dürfen auch jetzt noch „Rennwagen“ rufen.

Du kannst dich an der Darstellung eines Begriffs so lange aufhalten, bis er erraten wurde. Vermutest du aber, dass niemand den Begriff erraten wird, kannst du das Darstellen dieses Begriffs auch jederzeit beenden. Einen Begriff, den du nicht darstellen kannst oder möchtest, lässt du einfach aus.



Dann deckst du das nächste Zahlenkärtchen auf und machst gleich mit dem nächsten Begriff weiter. Versuche möglichst viele Begriffe darzustellen und erraten zu lassen, bis die Sanduhr abgelaufen ist!

Du darfst verwendete Stäbchen und Scheiben für weitere Motive **nicht mehr benutzen.** Lege sie gemeinsam mit dem gezogenen Zahlenkärtchen beiseite.



Es kann vorkommen, dass du bereits vor Ablauf der Sanduhr kein Material mehr übrig hast. In diesem Fall endet das Darstellen und Raten der laufenden Spielrunde sofort. (Den zuletzt dargestellten Begriff dürfen deine Mitspieler noch bis zum Ablauf der Sanduhr erraten.)



Stäbchen und Scheiben, die der Künstler für den Rennwagen verwendet hat, darf er zur Darstellung weiterer Begriffe nicht mehr benutzen.

ALS KÜNSTLER ...

... darfst du nicht sprechen (bis der Begriff erraten wurde).



... darfst du weder Laute, noch mimische, pantomimische oder gestikulierende Hinweise von dir geben und Stäbchen und Scheiben nicht mit „verräterischen Bewegungen“ ablegen.



... darfst du nichts auf oder in unmittelbare Nähe der Ablagetafel legen.



... darfst du deine Ratesteine nicht zum Darstellen der Motive verwenden.



... darfst du keine Zahlen darstellen



... darfst du dreidimensionalen Gebilden keine Stabilität durch dauerhaftes Festhalten geben, d.h. das Legen der Begriffe musst du so „flach“ durchführen, wie es die Schwerkraft zulässt.



... dürfen deine Blicke den Mitspielern keine (absichtlichen) Hinweise darauf geben, welchen Begriff der Ablagetafel du gerade darstellst.



ERRATEN !

Wurde ein Begriff erraten, gibt der Künstler dies bekannt und nennt den Spieler, der den richtigen Begriff als Erster gerufen hat. **Dieser Spieler legt nun einen Ratestein auf das betreffende Motivkärtchen der Ablagetafel.** Haben mehrere Spieler gleichzeitig den richtigen Begriff gerufen, legen sie alle einen Ratestein auf den erratenen Begriff. Wer in der laufenden Runde bereits alle Ratesteine ablegen konnte, macht bei der aktuellen Raterunde (bis die Sanduhr abgelaufen ist) nicht mehr mit.

JETZT GIBT'S SIEGPUNKTE

Ist die Sanduhr abgelaufen (oder sind alle Stäbchen und Scheiben vorzeitig verbraucht), erhaltet ihr Siegpunkte, die ihr mit dem eigenen Zählstein auf der Wertungsleiste abtragt:

- Jeder Spieler erhält für jeden eigenen Ratestein auf der Ablagetafel einen Siegpunkt.
- Der Künstler erhält für jeden Ratestein auf der Ablagetafel einen Siegpunkt.

EINE NEUE SPIELRUNDE BEGINNT

Nehmt eure Ratesteine von der Ablagetafel zurück zum eigenen Vorrat, räumt alle Motivkärtchen von der Ablagetafel und legt 16 neue Motive aus. Dein linker Nachbar wird Künstler der nächsten Spielrunde.

SPIELENDEN UND SIEGER

Nachdem jeder Spieler einmal Künstler war, endet das Spiel. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

DIE PROFIVARIANTE

Ihr legt (vor dem Spiel) die Zahlenleiste mit den Zahlen 17 bis 20 unterhalb der Ablagetafel ab. Zum Beginn jeder Spielrunde ordnet dann der Künstler auch den Zahlen 17 bis 20 jeweils ein Motivkärtchen zu. Er erhält nun zusätzlich auch die Zahlenkärtchen von 17 bis 20. Am Spielablauf ändert sich ansonsten nichts.



Autor: Carlo A. Rossi
Lizenzgeber: studio giochi
Illustration: Benedikt Beck
Art.Nr.: 60 110 5060

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



LEG LOS!



BY
CARLO A. ROSSI

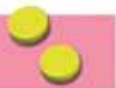
Say it with sticks... and throw in a few disks! Whether it's a snail, a spoon or a skydiver – within seconds, you conjure up little works of art. Somehow, the other players surely will be able to recognize what it's supposed to be... But what happens if your whistle looks more like a vampire? And, in addition, what if the material you just used ends up representing nothing? Stay calm, awaken the minimalist inside yourself and make the best of it!

Got it? Good, then LEG LOS – which means, "Get Started"!

GAME MATERIALS

- 92 image tiles printed on both sides (184 pictures)
- 1 display board
- 1 scoring board
- 1 2-minute sand timer
- 1 track extension (numbers 17 to 20)

4 large disks



8 small disks



7 long sticks



14 short sticks



20 number tiles



60 guessing cubes



OBJECT OF THE GAME

Use sticks and disks to very swiftly "conjure up" recognizable images, but make economical use of your scarce building materials. The other players guess what terms can be inferred from interpreting your images. If you make your designs with fast fingers and make your guesses with alert eyes, nothing stands in the way of victory.

GAME SET-UP

- Place the scoring board in the middle of the table and put the sand timer next to it.
- Each player takes the 10 guessing cubes of one color. Put one of these cubes as a counter on space "0" of the scoring board.
- Sort all image tiles into a few stacks.
- Choose one player as the artist of the first game round. He gets all disks and sticks. Put the well-shuffled number tiles with the values 1 to 16 in a face-down pile next to him. (The numbers 17 to 20 and the corresponding track extension are only needed in the variant for advanced players – see p. 10.)
- If you are the artist, place the display board in front of you, leaving enough space there to lay out the sticks and disks needed for forming "representations of the images."

COURSE OF THE GAME

LAYING OUT IMAGE TILES

When you are the artist, distribute 16 randomly drawn image tiles onto the spaces of the display board. Call out a term for the image shown as you flip each tile. (If there are several fitting terms for an image, use the one that you think best applies to the picture.)

CREATING AND GUESSING IMAGES

Turn over the sand timer; you **remain the artist until it has run out**. Now, you look at the topmost number tile, keep the number shown in mind, and put the tile aside face down! Nobody is allowed to see that number but you. It indicates which image on the display board you have to re-create using sticks and disks so the image is as recognizable as possible. And now: Get started!



The topmost number tile shows the number 15. The image tile on space 15 on the display board shows the racer.

While you are re-creating the image, the other players try to guess the term of the image your design represents.

Each player has only **one guess** per turn.



If it is wrong, the player concerned may no longer participate in guessing the current term. When it comes to guessing the next (and any subsequent) term, however, all players take part again.

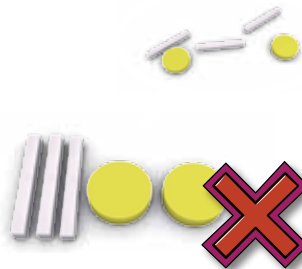
"Racecar" is the correct answer, but this player has already called out "Bridge" and thus used up his guessing attempt. Players who have not yet taken a guess are still allowed to call out "Racecar."

You may take as much time as you want to create a representation. But if you suspect that nobody will guess it, you can end the creating of this representation anytime. You can skip images that you are not willing or able to create a representation of.



Then, turn over the next (top) number tile from the pile and continue with the next representation. Try to re-create (and have the other players figure out) as many images as possible until the sand timer has run through!

You may **not reuse** sticks and disks for other representations that you have used before. Put them aside, along with the number tile you have drawn.



The sticks and disks the artist has used for the racecar may not be reused for other representations.

It can happen that you run out of material before the sand timer has run through. In this case, the creating and guessing of the current game round ends immediately. (However, the other players may continue guessing the last created term until the sand timer has run through.)

AS THE ARTIST...

... you may not speak (until the term has been guessed correctly).



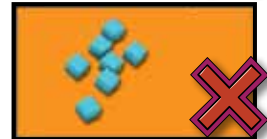
... you may not make sounds or give any mimic, pantomimic or gesticulating hints, and you may not make „revealing moves“ while you are placing sticks and disks.



... you may not place anything on or directly next to the display board.



... you may not use your guessing cubes for the representation of the images.



... you may not create any numbers.



... you may not give three-dimensional structures stability by permanently holding on to them, which means sticks and disks have to be laid as "flat" as gravity allows.



... the direction of your look should not give the other players any (deliberate) clues as to which image on the display board you are currently representing.



THE TERM HAS BEEN GUESSED CORRECTLY!

If the term representing the image has been guessed correctly, the artist confirms this and names the player who was the first to announce it. **That player now puts one of his guessing cubes on the respective image tile of the display board.** If several players have called out the correct term at the same time, each of these players puts one of his guessing cubes on the respective tile. A player who has already been able to place all guessing cubes during the current round no longer participates in this round (which ends when the sand timer has run through).

NOW YOU GET VICTORY POINTS

When the sand timer has run through (or all sticks and disks have been used up), players get victory points. Each player marks his points with his counter on the scoring track:

- Each player gets one victory point for each of his own guessing cubes on the display board.
- The artist gets one victory point for every guessing cube on the display board.

A NEW GAME ROUND BEGINS

Take your guessing cubes from the display board back into your own supply, clear all image tiles off the display board, and lay out 16 new images. The left neighbor of the previous artist becomes the new artist for the next round.

ENDING AND WINNING THE GAME

The game ends after each player has been the artist once. The player with the most victory points wins the game.

VARIANT FOR ADVANCED PLAYERS

Before you start playing, place the number track extension with the numbers 17 to 20 below the display board. At the beginning of each game round, the artist assigns an image tile to each of these four numbers as well. Now the artist additionally gets the number tiles 17 to 20. Other than that, the course of the game is the same.



Designer: Carlo A. Rossi
Licensor: studio giochi
Artist: Benedikt Beck
Translation: Sybille & Bruce Whitehill,
"Word for Wort"
Art.Nr.: 60 110 5060

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



LEG LOS!



DE
CARLO A. ROSSI

Dites-le avec... des bâtonnets, accompagnés de quelques disques ! Escargot, cuillère ou parachutiste... créez de petits chefs-d'œuvre en une fraction de seconde. Vos adversaires finiront bien par reconnaître ce qui est représenté... Mais que se passera-t-il si votre sifflet ressemble plus à un vampire ? Et si en plus les pièces déjà utilisées disparaissent ? Gardez votre calme, révélez le minimaliste qui est en vous et tirez-en le meilleur parti !

Vous avez tout compris ? Alors, POSE QUI PEUT !

CONTENU

92 tuiles Modèle double face
(184 images)
1 planche « Galerie d'art »

4 grands disques



8 petits disques



7 grands bâtonnets



1 planche de score
1 sablier (durée : 2 minutes)
1 réglette (emplacements 17 à 20)

14 petits bâtonnets



20 tuiles
numérotées



60 cubes
Bonne réponse



BUT DU JEU

Vous devez transformer le plus vite possible des bâtonnets et des disques en images reconnaissables. Mais vous devez économiser le peu de pièces à votre disposition. Vos adversaires doivent deviner ce qui se cache derrière vos réalisations. Celui qui aura les doigts agiles et l'œil vif, aussi bien en reproduisant le modèle qu'au moment de deviner, aura fait un grand pas vers la victoire.

MISE EN PLACE DU JEU

- Installez la planche de score au milieu de la table et le sablier à côté.
- Chacun de vous prend les 10 cubes d'une couleur. Placez-en un sur la case 0 de la planche de score.
- Formez plusieurs piles avec l'ensemble des tuiles Modèle.
- Un joueur est désigné pour être l'artiste du 1er tour. Il reçoit tous les bâtonnets et tous les disques. Il mélange bien les tuiles numérotées de 1 à 16 et forme une pile, face cachée, devant lui. (Les tuiles 17 à 20, ainsi que la réglette correspondante ne sont utilisées que dans la règle avancée, expliquée page 15.)
- La galerie d'art est placée à une certaine distance de l'artiste. Il doit lui rester suffisamment de place pour composer des « œuvres » devant lui à l'aide des bâtonnets et des disques.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

EXPOSITION DES MODÈLES

L'artiste pose 16 tuiles Modèles (tirées au hasard) sur les emplacements de la galerie d'art. Il annonce à voix haute le modèle qu'il pose. (Si l'image évoque plusieurs choses à la fois, il choisit un terme qui servira à la désigner).

REPRODUIRE UN MODÈLE ET DEVINER

L'artiste retourne le sablier. Il garde ce rôle jusqu'à ce que le temps soit écoulé. Il regarde la 1re tuile numérotée, mémorise le nombre inscrit, puis la met de côté, face cachée. Personne, à part l'artiste, ne doit voir le nombre inscrit sur cette tuile. Il indique quel modèle de la galerie il doit maintenant reproduire le mieux possible à l'aide des bâtonnets et des disques. Pose qui peut !



La 1re tuile indique le nombre 15. Sur l'emplacement 15 de la galerie se trouve la voiture de course.

Pendant que l'artiste reproduit le modèle, les autres joueurs essaient de deviner de quoi il s'agit.

Chacun n'a droit qu'à une **seule proposition.**



**PONT ?
VOITURE DE
COURSE ?**

Si un joueur se trompe, il est éliminé de ce tour. Mais tous les joueurs seront de nouveau en jeu pour deviner le modèle suivant (et ceux d'après).

« Voiture de course » est la bonne réponse mais ce joueur a déjà crié « Pont » et s'est donc trompé. Les joueurs qui n'ont pas encore fait de proposition peuvent maintenant crier « Voiture de course ».

L'artiste peut travailler son œuvre aussi longtemps qu'il veut tant qu'elle n'a pas été trouvée. Mais s'il pense que personne ne trouvera, il peut interrompre cette œuvre à tout moment. De plus, si l'artiste ne peut ou ne veut pas reproduire un modèle, il peut tout simplement passer.



Il pioche alors la tuile numérotée suivante et enchaîne immédiatement avec ce nouveau modèle. Essaye de reproduire et de faire deviner le maximum de modèles avant que le temps ne soit écoulé !

L'artiste n'a **plus le droit de se servir** des bâtonnets et des disques déjà utilisés pour les modèles précédents. Il les met **à l'écart**,



ainsi que la tuile numérotée piochée. Il peut arriver que l'artiste n'ait plus de pièces disponibles avant que le temps ne soit écoulé. Le tour en cours s'arrête immédiatement. (Les joueurs peuvent continuer à essayer de deviner la dernière œuvre jusqu'à la fin du sablier.)

**VOITURE DE
COURSE ?**



L'artiste n'a plus le droit de se servir des bâtonnets et des disques utilisés pour la voiture de course pour reproduire les modèles suivants.

A L'ARTISTE N'A PAS LE DROIT ...

... de parler (jusqu'à la découverte de l'œuvre).



... de faire de sons, de mimiques, de pantomimes ou de donner tout autre information gestuelle, ni de poser un bâtonnet ou un disque en faisant des « mouvements explicites ».



... de poser quoi que ce soit sur ou à proximité de la galerie.



... d'utiliser ses cubes pour reproduire le modèle.



... de reproduire de chiffres.



... de réaliser une reproduction en 3D en la maintenant de façon prolongée : l'œuvre doit respecter la gravité toute seule.



... de donner (volontairement) une indication du regard à ses adversaires sur le modèle en cours de reproduction.



TROUVÉ !

Si le modèle est trouvé, l'artiste le signale et annonce quel joueur l'a trouvé le premier. **Celui-ci place alors un de ses cubes sur le modèle correspondant de la galerie.** Si plusieurs joueurs trouvent en même temps, chacun d'eux place un cube sur le modèle. Le joueur qui réussit à placer tous ses cubes durant le tour actuel ne participe plus (jusqu'à ce que le temps soit écoulé).

DÉCOMPTE DES POINTS

Lorsque le temps est écoulé (ou si les bâtonnets et les disques sont épuisés avant), les joueurs comptent leurs points et déplacent leur marqueur sur la planche de score :

- Chaque joueur marque 1 point par cube de sa couleur dans la galerie.
- L'artiste marque 1 point par cube dans la galerie, quelle que soit sa couleur.

UN NOUVEAU TOUR COMMENCE

Chaque joueur reprend ses cubes. Toutes les tuiles Modèle sont retirées de la planche et remplacées par 16 nouvelles tuiles. Le joueur assis à gauche de l'artiste entame le tour suivant en tant que nouvel artiste.

FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

Lorsque chacun a joué le rôle d'artiste une fois, la partie est terminée. Celui qui totalise le plus de points remporte la partie.

RÈGLE AVANÇÉE

Avant de débiter la partie, installez la réglette avec les nombres 17 à 20 sous la galerie d'art. Au début de chaque tour, l'artiste attribue un modèle supplémentaire aux nombres 17 à 20. Il reçoit donc en plus les tuiles numérotées de 17 à 20.

À part cela, le déroulement de la partie reste identique.



Auteur: Carlo A. Rossi
Licence: studio giochi
Illustrations: Benedikt Beck
Traduction: Eric Bouret
Art.Nr.: 60 110 5060

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



LEG LOS!



DI
CARLO A. ROSSI

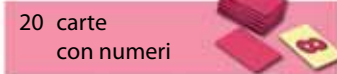
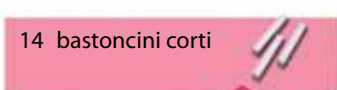
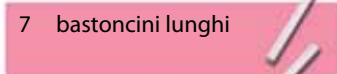
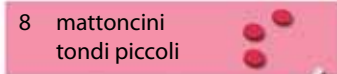
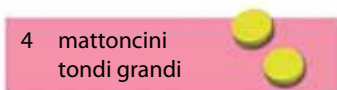
Muovi i bastoncini... e lascia che tondi mattoncini parlino al tuo posto! Che sia una lumaca, un cucchiaino o un paracadutista – in un battibaleno creerai le tue piccole opere d'arte.

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 sbizzarrisciti! 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



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.



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.

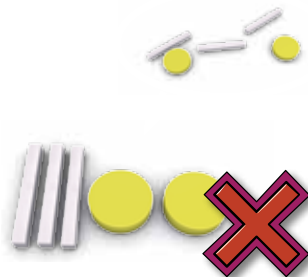
"Macchina da corsa" è la risposta corretta, ma il giocatore ha già detto "ponte" e perciò non può più indovinare. I giocatori che non hanno ancora tentato di indovinare, possono ora chiamare "macchina da corsa".

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.



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 **suo** 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
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

