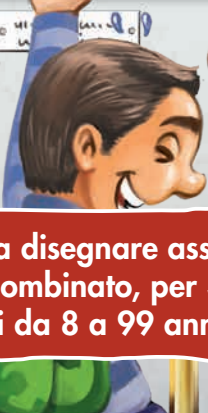


Carlo A. Rossi

Picassissimo

TL 57568 1/16



Un gioco da disegnare assolutamente scombinato, per 3-6 giocatori da 8 a 99 anni

HABA[®]

FOE
2016

Nella piccola galleria d'arte di Falsolandia sono tutti in preda al panico! Domani è prevista l'inaugurazione della grande esposizione di capolavori inediti dei celebri maestri dell'arte moderna Paco Picassimo, Wasidy Kalninsky e Boy Lichtenberg. Ma durante la notte tutte le opere sono sparite! Tutti i più celebri critici d'arte locali e internazionali sono già giunti in città pronti a ispezionare le tantissime opere d'arte, mai esposte sinora.

I dipendenti del museo, tutti ambiziosi pittori dilettanti, afferrano velocemente le tavolette con i titoli dei dipinti e si mettono a dipingere come forsennati. Ma attenzione a non strafare, perché i dipinti che lasciano perplessi i rigorosi critici porteranno alla stroncatura, sia delle opere che degli artisti.

Chi in questo gioco vuole mettere il naso avanti deve non solo essere bravo e veloce a disegnare, ma anche un intenditore a indovinare. Solo così potrai diventare il prossimo Paco Picassimo!

DOTAZIONE DEL GIOCO

6 tavolette da disegno cancellabili



150 carte soggetto



6 cartoncini di protezione con supporto autoadesivo trasparente

6 pennarelli cancellabili



18 carte paese



7 carte scambio



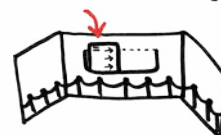
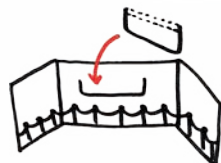
6 carte dei punti



Materiale aggiuntivo necessario: ogni giocatore deve munirsi di un fazzoletto di carta da usare come panno per cancellare.

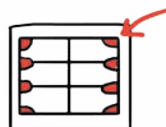
Prima di giocare per la prima volta

Prima di mettervi nei panni dei grandi artisti, dovete preparare i cartoncini di protezione. Attaccate i supporti trasparenti (con l'apertura rivolta verso l'alto) sulla zona segnata del lato interno dei cartoncini di protezione.



Infilate la vostra carta paese nella parte sinistra del supporto trasparente.

Staccate i pezzi in più delle tavolette da disegno (segnati in rosso) e gettateli via.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ciascun giocatore prende un cartoncino di protezione, un pennarello, una tavoletta da disegno, un panno per cancellare e una carta dei punti. Potete usare i pennarelli per scrivere il vostro nome in alto sulla carta dei punti.



Mettete le carte dei punti davanti ai vostri cartoncini di protezione, in modo che tutti possano vederle. Sistemate tutti gli oggetti restanti dietro i vostri cartoncini.

Mescolate le 7 carte scambio e formate con esse un mazzo coperto al centro del tavolo.

Ordinate tutte le carte soggetto sul lato della vostra lingua. Girate il mazzo, mescolatelo per bene e sistematelo accanto alle carte scambio, con il lato della vostra lingua rivolto verso il basso.

Il materiale di gioco restante potete riporlo nella scatola.

Albero o Marylin? – Facile? Difficile? Artista provetto?

Picassimo prevede tre livelli di difficoltà diversi. Prima di iniziare a giocare, scegliete il vostro livello di gioco:



Livello 1: contiene soggetti semplici, non troppo difficili da disegnare e facilmente riconoscibili. Questa categoria è perfetta anche per i bambini.



Livello 2: contiene soggetti complessi, complicati da disegnare e difficili da indovinare.



Livello 3: qui dovrete attingere a tutto il vostro sapere! In questa categoria trovano spazio celebrità, personaggi di film, serie o titoli di film, noti edifici, luoghi, dipinti, statue, titoli di libri e classici del design, in sintesi tutto ciò che può venire raffigurato.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco prevede 7 giri. Ogni giro si svolge in tre fasi:

1. Tutti all'opera: la fase di disegno

Ogni giocatore pesca a turno una carta soggetto dal mazzo, la gira senza farla vedere e la infila nella parte destra del supporto del proprio cartoncino di protezione. Ora le frecce della vostra carta paese indicano i soggetti nella vostra lingua, e mostrano inoltre il livello di difficoltà di essi.



Ogni livello contiene 2 soggetti tra cui scegliere: uno sulla destra e uno sulla sinistra. Ciascuno può scegliere, senza farlo sapere agli altri, uno dei due soggetti della propria carta (corrispondenti al livello scelto).

Al comando di: "Ai pennarelli, pronti, via!" iniziate a disegnare il soggetto prescelto sulla vostra tavoletta da disegno. Tutti disegnano quindi contemporaneamente, ma ognuno ha un soggetto diverso.

Le regole dell'arte

Per diventare dei grandi artisti dovete osservare alcune regole:

- ◆ Potete disporre la tavoletta da disegno in orizzontale o in verticale, ma il logo "HABA" deve essere sempre leggibile: questo significa che non può essere, ad esempio, capovolta.
- ◆ Il soggetto del vostro disegno deve occupare tutti i pezzi della tavoletta da disegno. Nessun pezzo della tavoletta da disegno può rimanere bianco.
- ◆ Nella vostra opera d'arte sono vietate frecce, lettere e numeri!

Quando hai completato la tua opera d'arte, esclama ad alta voce: "Stop!" e metti da parte il tuo pennarello.

Se giocate in 3 o 4, la fase di disegno si conclude quando tutti i giocatori tranne uno hanno esclamato: "Stop!" Segue un conto alla rovescia: 3 - 2 - 1, e anche l'ultimo deve mettere da parte il pennarello.

Se giocate in 5 o 6, la fase di disegno si conclude quando tutti i giocatori tranne due hanno esclamato: "Stop!" Segue un conto alla rovescia: 3 - 2 - 1, e anche gli ultimi due devono mettere da parte il pennarello.

Importante:

Importante: chi ha esclamato: "Stop!" non può più ritoccare il proprio disegno. Quindi esclamate: "Stop!" solo quando avete davvero finito.



Nell'arte non c'è nulla di più difficile del tocco finale...



Realizzare l'arte moderna: la fase di scambio

Chi ha esclamato: "Stop!" per primo può scoprire la carta scambio in cima al mazzo, mostrarla agli altri e annunciare quali sono i pezzi della tavoletta da disegno da scambiare. Ogni artista ora scambia i pezzi corrispondenti della propria tavoletta da disegno dietro il proprio cartoncino di protezione, seguendo lo schema indicato sulla carta scambio.

Consiglio:

durante la fase di scambio dei pezzi fate attenzione a non cancellare per sbaglio una parte della vostra opera d'arte.



3. Giudicare la grande arte: la fase dei critici

Chi ha esclamato: "Stop!" per primo può iniziare a sottoporre il proprio disegno al giudizio dei critici. Gira il tuo disegno in modo che gli altri giocatori lo possano vedere dal verso giusto. Solleva quindi il tuo cartoncino di protezione e sposta il disegno verso il centro del tavolo.



Gli altri giocatori interpretano il ruolo di critici e cercano di riconoscere il soggetto raffigurato. Chi pensa di avere indovinato il soggetto lo può nominare. La supposizione è ...

... sbagliata?

Allora si continua a indovinare. Chi ha sbagliato può comunque continuare a indovinare con gli altri.

... giusta?

Non appena qualcuno ha indovinato il soggetto, l'artista lo conferma. Sia l'artista che il primo a riconoscere il soggetto ottengono 3 punti, che vengono segnati subito sulle carte dei punti facendo una croce sui numeri.

Se due o più giocatori indovinano il soggetto in questione allo stesso tempo, ottengono tutti i tre punti, come ovviamente l'artista. Sono considerati validi anche eventuali sinonimi (p.es. „zuppa“ al posto di „minestra“).

Consiglio:

se avete delle difficoltà a indovinare il soggetto, potete anche dare un'occhiata alla carta scambio. Magari questo vi aiuterà a ricomporre mentalmente l'immagine del dipinto.

Se nessuno dei critici riesce a indovinare il soggetto in questione, il dipinto ha fallito l'obiettivo di essere annoverato tra le "grandi opere dell'arte moderna". L'artista deve ora ripercorrere a ritroso la fase di scambio e rimettere al loro posto i pezzi della tavoletta da disegno. Nel frattempo i critici possono continuare a indovinare. Se uno di loro indovina il soggetto in questa fase, ottiene 1 punto (non importa fino a che punto l'artista è riuscito a ricomporre l'opera). Anche l'artista ottiene adesso solo 1 punto per la sua "opera d'arte minore". I critici e l'artista segnano i loro punti sulle rispettive carte dei punti.

Se nessuno dei critici indovina il soggetto, nessuno ottiene nulla: i punti non vengono assegnati.

Consiglio:

se avete scelto il terzo livello di difficoltà, prima di iniziare a giocare potete mettervi d'accordo sull'impiego di eventuali aiuti (ad esempio dire che si tratta del titolo di un film o del nome di un attore).

Ogni opera d'arte viene così sottoposta a turno al giudizio dei critici.

Poi inizia il giro successivo. Mettete di nuovo le vostre tavolette da disegno dietro i vostri cartoncini di protezione e cancellate il disegno con l'apposito panno. Togliete le carte soggetto dai vostri cartoncini di protezione, mettetele da parte e pescate a turno una nuova carta soggetto ciascuno.

Consiglio:

quando superi i 50 o i 100 punti, colora il cerchio con il numero corrispondente sulla tua carta dei punti e cancella con il panno tutte le crocette che hai fatto fino a questo momento. Per segnare i punti parti di nuovo dall'1, ma alla fine somma anche i 50 o i 100 punti.



FINE DEL GIOCO

Non appena avete scoperto l'ultima carta scambio, il gioco giunge alla conclusione. Finite di giocare l'ultima fase di scambio e dei critici e poi mettete a confronto i punti ottenuti sulle vostre carte dei punti. Chi ha ottenuto il maggior numero di punti è l'artista di maggior talento e ha la stoffa per diventare il prossimo Paco Picasso. In caso di parità si hanno più vincitori a pari merito. Siete voi le prossime stelle del firmamento dell'arte!

Consiglio:

prima di riporre il gioco nella scatola, pulite tutte le tavolette da disegno e le carte dei punti. Se il colore si secca, diventa poi più difficile da togliere.

Autore: Carlo A. Rossi

Illustratore: Christian Fiore

Redattore: Miriam Koser

studiogiochi

© HABA-Spiele Bad Rodach 2016, Art.-Nr. 302864

ISTRUZIONI BREVI

SCOPO DEL GIOCO

Disegnare bene, indovinare correttamente e ottenere il maggior numero di punti!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- ◆ Mescolare le carte scambio coperte e disporle in un mazzo
- ◆ Ordinare le carte soggetto (= tutte mostrano la propria lingua); girare il mazzo, mescolarlo, tenerlo pronto
- ◆ Ogni giocatore riceve:
 - 1 cartoncino di protezione (con carta paese)
 - 1 pennarello, 1 tavoletta da disegno e 1 fazzoletto di carta da usare come panno per cancellare, sistemare tutto dietro il cartoncino di protezione
 - 1 carta dei punti (scrivere il nome e metterla davanti al cartoncino di protezione)

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- ◆ Prima di iniziare scegliere un livello di difficoltà
- ◆ Il gioco prevede 7 giri. Ogni giro si svolge in tre fasi:

1. Fase di disegno

- ◆ Tutti giocano contemporaneamente: pescare carta soggetto, girarla senza farla vedere, infilarla nel supporto del cartoncino di protezione, scegliere soggetto. Al via disegnare il soggetto sulla tavoletta da disegno.

Regole: logo HABA non capovolto / occupare tutti i pezzi / frecce, lettere e numeri proibiti

- ◆ Pronti? Esclamare: "Stop!"

Se si gioca in 3/4: tutti pronti tranne uno? Conto alla rovescia: 3 – 2 – 1: fine della fase di disegno

Se si gioca in 5/6: tutti pronti tranne due? Conto alla rovescia: 3 – 2 – 1: fine della fase di disegno

2. Fase di scambio

- ◆ Scoprire carta scambio
- ◆ Tutti contemporaneamente dietro il cartoncino di protezione: scambiare i pezzi corrispondenti della tavoletta da disegno

3. Fase dei critici

- ◆ A turno, uno dopo l'altro: sollevare il cartoncino di protezione e spostare l'opera d'arte al centro del tavolo; tutti i compagni di gioco cercano di indovinare contemporaneamente.
- ◆ Indovinato? +3 punti e +3 punti per l'artista
- ◆ Tutti perplessi? Rimettere i pezzi della tavoletta da disegno al proprio posto. Indovinato? +1 punto e +1 punto per l'artista
- ◆ Ancora tutti perplessi? nessun punto

Cancellare tutte le tavolette da disegno, mettere da parte le carte soggetto usate, iniziare nuovo giro.

FINE DEL GIOCO

Mazzo delle carte scambio esaurito? giocare l'ultima fase di scambio e dei critici, poi = fine del gioco; maggior numero di punti = vincitore

Data partita:
Gespielt am:

Giocatori:
Mitspieler:

Punti vittoria:
Siegpunkte:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Data partita:
Gespielt am:

Giocatori:
Mitspieler:

Punti vittoria:
Siegpunkte:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

