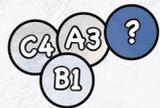




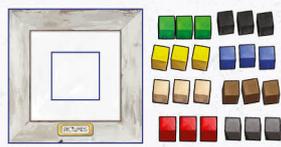
## COMPONENTI



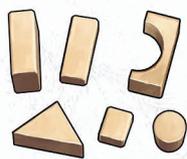
91 carte con delle foto-grafie



48 gettoni "coordinate": tre per tipo



Set 1: 24 cubetti di legno colorato (3 per colore) ed una cornice di cartone



Set 2: 6 differenti "forme" di legno naturale



Set 3: 4 bastoncini di legno e 4 pietre



Set 4: 16 carte con dei disegni



Set 5: 2 lacci da scarpe, uno lungo ed uno corto

Un gioco di Daniela e Christian Stöhr per 3-5 giocatori.

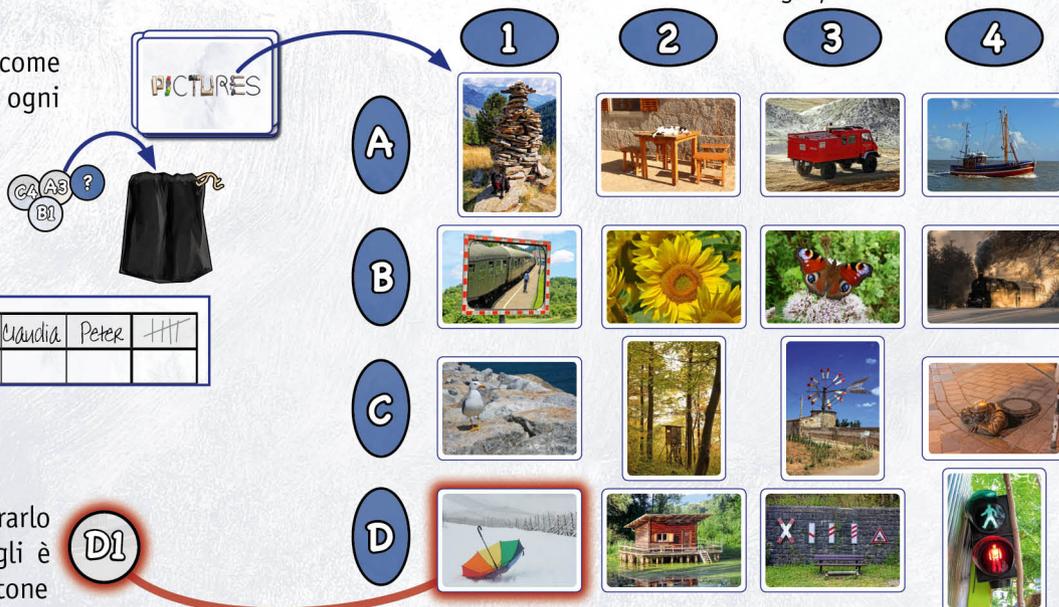
Altri componenti:  
4 gettoni ovali con i numeri da 1 a 4  
4 gettoni ovali con le lettere da A a D  
4 tessere "targhetta per quadro"  
1 sacchetto di stoffa  
1 blocchetto con i fogli segnapunti

## PREPARAZIONE (SET-UP)

Mescolare tutte le carte e piazzarne 16 in mezzo al tavolo in 4 file di 4 carte, come si vede nella foto qui accanto. Mettere i gettoni ovali con le lettere in testa ad ogni fila e quelli con i numeri sopra le colonne.

Inserire tutti i gettoni delle coordinate nel sacchetto di stoffa.

Ogni giocatore prende uno dei cinque set, mettendo quelli che restano (se si gioca in 3 o 4 soltanto) alla destra del giocatore più anziano. Ognuno prende anche un foglietto ed una matita o una penna (non inclusi nella scatola) poi scrive i nomi degli altri giocatori (non il suo) sulla parte alta del foglietto, nella prima riga.

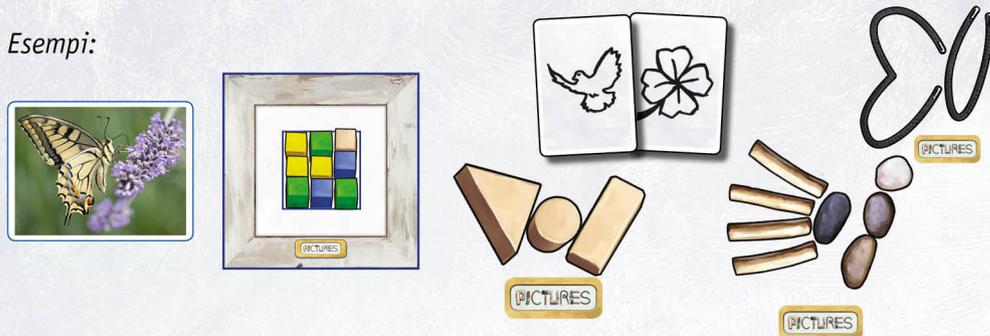


## IL GIOCO

### Sequenza di ogni round

1. Ogni giocatore estrae un gettone "coordinate" dal sacchetto senza mostrarlo agli avversari. Le coordinate stampate sul gettone indicano quale foto gli è stata assegnata. Presa visione della sua fotografia il giocatore posa il gettone (coperto) sul tavolo.
2. Tutti i giocatori, in simultanea, cercano ora di ricostruire l'immagine ricevuta utilizzando il set a loro disposizione, cercando di far riconoscere agli altri la propria fotografia. I materiali a disposizione possono essere arrangiati come si vuole e non è necessario utilizzare tutti i pezzi. Ci sono però due eccezioni: si devono giocare 2-5 carte affiancate quando si usa il Set 4 e 9 cubetti colorati da piazzare dentro alla cornice (in una griglia di 3x3) con il Set 1. Per indicare la parte "bassa" della loro opera (in modo da rendere più riconoscibile a quale foto si riferisce) i giocatori usano le targhetta incluse nella scatola. (Notare però che la cornice dei cubetti ha già una targhetta e che le carte non ne hanno bisogno).

Esempi:



3. Quale fotografia hanno voluto raffigurare gli altri giocatori? I giocatori scrivono sul loro foglietto segnapunti, in corrispondenza del nome di ognuno degli avversari, le coordinate della foto che ritengono di avere indovinato. Per evitare di allungare troppo il round, nel caso di dubbi su quale sia la foto giusta, consigliamo che i giocatori decidano un po' a caso la coordinata.

	Dani	Chris	Claudia	Peter
1	B2	A3	B2	C4
2				

4. A questo punto si verificano le risposte dei giocatori. Il primo giocatore gira il suo gettone e mostra le coordinate della sua foto, mentre gli altri rivelano quale coordinata avevano segnato sul loro foglietto. Chi ha indovinato la foto riceve 1 punto. Il giocatore che ha rivelato le coordinate invece riceve 1 punto per ogni risposta esatta dei suoi avversari. Tutti i punti sono marcati con una barretta verticale nella colonna di destra del foglietto. Si passa poi al secondo giocatore, in senso orario, procedendo allo stesso modo, e così via fino all'ultimo. Così, per esempio, se in un round un giocatore ha indovinato due foto degli avversari e tre degli altri giocatori hanno indovinato la sua foto il totale sarà di 5 punti. I gettoni usati per questo round sono accantonati dentro la scatola.

### Preparazione del round successivo.

Ogni set di materiali viene ora passato alla propria sinistra. In una partita a cinque ognuno passa dunque il suo set al giocatore che si trova alla sua sinistra. In una partita a 3 o 4 ci saranno 2 o 1 set non utilizzati a destra del giocatore più anziano (a costituire una riserva): anche questi devono essere mossi di una posizione verso sinistra. Così il giocatore più anziano prenderà un set dalla riserva mentre il set del giocatore alla sua destra andrà nella riserva e non sarà usato nel round successivo.

## Fine del gioco

La partita termina dopo 5 round. Ogni giocatore avrà avuto dunque la possibilità di cercare di riprodurre una foto con ognuno dei cinque set.

Sommate allora i punti ottenuti in ogni round: il giocatore col totale più alto vince il gioco. In caso di parità tutti i giocatori con lo stesso punteggio vincono insieme.

Mille grazie a tutti i giocatori che hanno testato il gioco ed a Ralf Hess per il permesso di usare la sua foto di una locomotiva a vapore. Uno speciale ringraziamento va anche a Erlebnispark Tripsdrill (Germania) per l'autorizzazione ad usare le foto da loro create (orso, daino, topo, dependance). Čumil (in italiano „L'osservatore“) è una scultura in Bratislava (Slovacchia) fatta da Viktor Hulik.

Attenzione: per ogni coordinata ci sono 3 gettoni in gioco e quindi è possibile che la stessa fotografia debba essere riprodotta da diversi giocatori in round successivi ma utilizzando lo stesso Set. In questo caso è consigliabile accordarsi prima della partita perché vengano usati "posizionamenti" diversi dei pezzi del set o delle carte, per non avvantaggiare troppo i giocatori che arrivano dopo il primo.