



I giochi della
**FAMIGLIA
CERVELLIS**



TRATTO Lesto

**IL GIOCO DELLE PAROLE DISEGNATE
A PIÙ LIVELLI PER TUTTA LA FAMIGLIA**

LUDI

TRATTO LESTO

Età: 7-99
Giocatori: 3-8
Durata: 30 minuti
Autore: *Dario Massa*

Contenuto: 85 carte parole/sfide; 7 carte lavagnetta; 8 carte segnapunti; 1 pennarello cancellabile

La confezione contiene 85 *carte parole/sfide*. Da un lato sono riportate 4 parole da disegnare: quelle *facili* su fondo bianco, quelle più *sfidanti* su fondo nero; dall'altro è indicata la sfida da rispettare (vedi *Lista delle sfide* sul retro). Ci sono, inoltre, 7 *carte lavagnetta* (4 bianche e 3 con gruppi di puntini sparsi) da utilizzare in base al tipo di sfida, 8 *carte segnapunti* e un *pennarello cancellabile*. Obiettivo del gioco è disegnare e far indovinare una parola, riportata sulla carta, rispettando i vincoli delle sfide.



Carta parole/sfida



Carte lavagnetta



Carta segnapunti

Svolgimento

Ogni giocatore prende una carta segnapunti. Si tengono a portata di mano le carte lavagnetta e il pennarello cancellabile (si consiglia di tenere da parte due carte lavagnetta bianche e una con i puntini per sostituirle una volta rovinate).

Quindi si mescola bene il mazzo delle carte parole/sfide e si mette al centro del tavolo con il lato delle sfide rivolto verso l'alto. Inizia la partita, come primo disegnatore, il giocatore più giovane. Egli prende la prima carta parola/sfida dal mazzo e

sceglie segretamente una delle parole riportate sulla carta. Il dorso della carta successiva del mazzo gli indicherà la sfida che dovrà affrontare per quel turno. Quindi prenderà una delle carte lavagnetta, bianca o a puntini (in base al tipo di sfida) e proverà a fare indovinare agli altri giocatori la parola scelta rispettando i vincoli della sfida in gioco.

Tutti gli altri giocatori tenteranno di indovinare la parola disegnata, pronunciandola ad alta voce. Ogni giocatore ha a disposizione tre tentativi per turno. Dopo il terzo tentativo, non si può più provare a indovinare fino al turno successivo.

Se un giocatore indovina la parola, il turno termina.

Il disegnatore segna i punti ottenuti nella sezione *Pennello* della sua carta segnapunti. Il giocatore che ha indovinato segna i punti nella sezione *Lampadina* della sua carta segnapunti. Il numero di punti dipende dalla difficoltà della parola scelta: le parole facili, su fondo bianco, valgono 1 punto; quelle più sfidanti, su fondo nero, valgono 2 punti. Se tutti i giocatori terminano i loro tentativi senza indovinare, nessuno ottiene punti.

Nel caso in cui il disegnatore trasgredisce il vincolo imposto dalla sfida, il turno passerà automaticamente al disegnatore successivo.



La partita termina quando tutti i giocatori hanno svolto il ruolo di disegnatore per due volte. Si avranno quindi due vincitori: il giocatore con più punti nella sezione *Pennello* riceve il premio *Grande Artista*. Il giocatore con più punti nella sezione *Lampadina* riceve il premio *Grande Intuito*.

Lista delle sfide



Libero – Carta lavagnetta bianca. Nessuna restrizione.



Solo Forme – Carta lavagnetta bianca. Il disegnatore può eseguire solo forme che siano cerchi, rettangoli (compreso il quadrato) e triangoli durante il disegno.



Tratto 10 – Carta lavagnetta bianca. Il disegnatore ha solo 10 segmenti per far indovinare la parola.



Occhi chiusi – Carta lavagnetta bianca. Disegnare a occhi chiusi.



Finto – Nessuna lavagnetta. Disegna in aria, senza toccare la carta lavagnetta.



Mano sbagliata – Carta lavagnetta bianca. Disegnare con la mano non dominante.



Linea continua – Carta lavagnetta bianca. Disegnare senza mai piegare il gomito, tenendo il braccio teso, e senza mai staccare il pennarello dalla carta lavagnetta.



Pugno – Carta lavagnetta bianca. Disegnare tenendo il pennarello con la mano chiusa a "pugno".



Presa alternativa – Carta lavagnetta bianca. Disegnare tenendo il pennarello dalla parte superiore.



Puntini – Carta lavagnetta a puntini (a scelta). Si può disegnare solo unendo i puntini.

Attenzione: pulire le lavagnette con un panno o un tovagliolo umido al termine di ogni partita.

I CONSIGLI DELLA FAMIGLIA CERVELLIS

Come regola generale, ciascun giocatore che svolge il ruolo del disegnatore è libero di scegliere la parola più facile o più sfidante, a seconda delle sue abilità o di quelle dei propri compagni di squadra. Tuttavia, se le squadre sono composte da bambini da una parte e adulti o giocatori più esperti dall'altra, i più esperti possono decidere di usare solo i soggetti sfidanti e di considerare tutte le parole come se valessero 1 punto per rendere la partita più equilibrata. Se, invece, i membri delle squadre sono tutti esperti si può decidere di giocare solo con le parole più sfidanti, in modo da rendere la partita più avvincente... Il divertimento è assicurato!



Scopri gli altri giochi della Famiglia Cervellis!



Watch 
the video!

LUDIC 

www.ludicfamily.com

Ref. IT64771 - LUDIC™ is a trademark of Headu
© Headu s.r.l. Via Giorgione n. 22, 64018 Tortoreto (TE) - Italy