

8-99

3-6

35'



LUDI The logo for LUDI, featuring the word "LUDI" in bold black letters followed by a stylized orange and yellow smiley face icon.

EN

FANTASIA





Age: 8-99**Players:** 3-6**Game Duration:** 35 minutes**A game by:** *Carlo Meneghetti***Contents:** 72 inspiration cards; 1 spinner; 1 big board; 1 small board; 1 erasable marker; 1 scoreboard; 1 key card; Rules


Shuffle the inspiration cards and place them face down in the center of the table in multiple piles. Keep the other game materials close at hand.

How to play

The youngest player begins and draws an inspiration card and turns the spinner. The spinner indicates, in the outer circle, a theme (for example *cinema*), while in the inner circle, an action to be performed (for example, *mimic*). The player then has 20 seconds to find a subject that is consistent with the theme and inspiration card. He/she then writes the identified subject on the small board, without showing it to others. Subsequently, he/she has a minute to have the other players guess the written subject using the action indicated by the spinner. At the end of the round the scores are calculated and the game continues. The next player will be the one on the right of the last one to spin the spinner.

Spinner

In addition to defining the theme (cinema, sports, art, music, occupations and literature), the spinner indicates one of the following tests: **drawing**  (with the large board and erasable marker and without using letters), **verbal explanation**  (obviously without pronouncing the words contained in the solution) and **miming**  (without uttering any words!). When the spinner indicates the **chain**  segment, the player must invite another player to play his/her turn, and to freely choose one of the three skills above indicated.

Let's imagine that the inspiration card is the one that represents the planet. 

Example 1. If the spinner stops on the "draw-literature" segment, the player can illustrate the title of a novel, for example "The Little Prince", by drawing a planet and a child.

Example 2. If the spinner stops on the "mime-cinema" segment, the player will be able to mimic the title of a movie film, for example "Planet of the Apes", mimicking a chimpanzee.

Example 3. If the spinner stops on the "explain in your own words-occupations" segment, the player might have the others guess the job of a "geologist" by stating that it is a job involving studying the Earth.

Score and game objective

If the current player does not find the right word or subject or no one guesses correctly, no points are awarded. If he/she finds a suitable subject and a player guesses it:

– 1 point is awarded both to the player who guesses it and to the player whose turn it is (the one who created the enigma);

– if they are playing the chain segment, the player who made up the enigma doubles his/her score.

Players mark their points on the dedicated scorecard, updating it each time with the erasable marker.

The winner is the one who first reaches 10 points (or more, or less, as decided by the players at the beginning of the game). In case of a tie, a play-off round will follow.

Attention: wipe the whiteboard with a damp cloth after use.

Età: 8-99

Giocatori: 3-6

Durata: 35 minuti

Un gioco di: Carlo Meneghetti

Contenuto: 72 cartine ispirazione; 1

spinner; 1 lavagnetta grande, 1 lavagnetta

piccola; 1 pennarello; 1 scheda segnapunti;





1 schedina legenda; Regolamento


Miscchiare le cartine ispirazione e posizionarle coperte al centro del tavolo in più mazzetti. Tenere a portata di mano gli altri materiali di gioco.

Svolgimento

Inizia il giocatore più giovane che pesca una cartina ispirazione e gira lo spinner. Lo spinner indica, nella corona esterna, un tema (ad esempio, **cinema**) mentre, nella corona interna, un'azione da svolgere (ad esempio, **mimare**). Egli ha 20 secondi di tempo per trovare un soggetto che sia coerente con il tema e con la cartina ispirazione. Scrive poi il soggetto individuato nella lavagnetta piccola, senza farla vedere agli altri. Successivamente, ha un minuto di tempo per far indovinare il soggetto scritto attraverso l'azione indicata dallo spinner. Alla fine della manche si calcolano i punteggi e si prosegue. Il nuovo turno spetta al giocatore alla destra dell'ultimo che ha girato lo spinner.

Spinner

Oltre a definire il tema, lo spinner indica una delle seguenti prove: **disegnare**  (con la lavagnetta grande e il pennarello cancellabile e senza usare lettere), **spiegare a voce**  (senza ovviamente pronunciare le parole contenute nella soluzione) e **mimare**  (senza assolutamente pronunciare alcuna parola!). Quando lo spinner capita nello spicchio **catena**  il concorrente di turno dovrà invitare un solo giocatore a giocare la manche potendo scegliere a piacimento una delle tre prove indicate in precedenza.

Immaginiamo che la carta ispirazione sia quella che rappresenta il pianeta. 

Esempio 1. Se lo spinner capita sullo spicchio "disegnare-letteratura", il giocatore potrà illustrare il titolo di un romanzo, per esempio «Il Piccolo Principe», disegnando un pianeta e un bambino.

Esempio 2. Se lo spinner capita sullo spicchio "mimare-cinema", il giocatore, potrà mimare il titolo del film, ad esempio «Il Pianeta delle Scimmie», mimando uno scimpanzè.

Esempio 3. Se lo spinner capita sullo spicchio spiegare a "voce-mestieri", il giocatore, potrà far indovinare il mestiere del "geologo" affermando che si tratta di uno studioso della Terra.

Punteggi e fine del gioco

Se il giocatore di turno non trova una parola o nessuno la indovina, non si assegnano punti. Se trova una parola adatta e un giocatore la indovina:

- viene assegnato 1 punto sia al giocatore che la indovina sia al giocatore di turno (che l'ha fatta indovinare).

- il giocatore di turno raddoppia il punteggio qualora si trattasse di una manche "catena".

I concorrenti segnano i punti sull'apposita scheda segnapunti, aggiornandoli ogni volta con il pennarello cancellabile. Vince la gara chi per primo arriva a 10 punti (o più, o meno, a scelta dei giocatori). In caso di parità si prosegue con un turno di spareggio.

FR

FANTASIA





Age : 8-99**Nombre de joueurs : 3-6****Durée : 35 minutes****Conception : Carlo Meneghetti****Contenu : 72 cartes-inspiration ;****1 girouette ; 1 petite ardoise ; 1 feutre****effaçable ; 1 fiche-score ; 1 fiche-légende ;****Règles du jeu**

Mélangez les cartes-inspiration et placez-les, faces cachées et en plusieurs tas, au centre de la table. Placez le reste du matériel à portée de main.

Déroutement

Le joueur le plus jeune commence : il pêche une carte-inspiration et fait tourner la girouette. La flèche de la girouette indique un thème au niveau du camembert externe (par exemple, **cinéma**) et une action à exécuter au niveau du camembert interne (par exemple, **mimer**). A partir de ce moment, le joueur a 20 secondes pour trouver un sujet qui puisse être associé de manière cohérente avec le thème et avec la carte inspiration. Il écrit ensuite le sujet auquel il a pensé sur son ardoise, sans la montrer aux autres. Il dispose alors d'une minute pour faire deviner son sujet à travers l'action indiquée par la girouette. A la fin de la manche, on compte les points et on entame une nouvelle manche. Le joueur situé à la droite du joueur dont le tour vient de finir pêche à son tour et ainsi de suite.

La girouette

La girouette indique d'une part le thème et d'autre part une des épreuves suivantes: **dessiner**  (avec la grande ardoise et le feutre effaçable et sans écrire de lettres), **expliquer**  (sans prononcer les mots clés) et **mimer**  (sans prononcer aucun mot !). Lorsque la girouette indique **chaîne**  le concurrent qui a fait tourner la girouette choisit un seul joueur auquel il devra faire deviner son sujet, en choisissant une des trois modalités : dessiner, mimer ou expliquer. Les autres joueurs sont exclus de la manche.

Imaginons que la carte-inspiration représente une planète. 

Exemple 1. Si la girouette tombe sur les camemberts Dessiner-littérature, le joueur pourra illustrer le titre d'un roman comme par exemple, «Le Petit Prince», en dessinant une planète et un enfant.

Exemple 2. Si la girouette tombe sur les camemberts Mimer-Cinéma, le joueur pourra mimer le titre d'un film, par exemple, «La planète des singes», en mimant un chimpanzé.

Exemple 3. Si la girouette tombe sur les camemberts Expliquer-Métiers, le joueur pourra faire deviner le métier de «spéléologue» en expliquant qu'il s'agit d'un spécialiste qui étudie le monde souterrain.

Score et fin de la partie

Si le joueur, dont c'est le tour, ne trouve pas de mot adéquat, aucuns points ne sont attribués.

En revanche, lorsqu'il trouve un bon mot :

- 1 point est attribué au joueur qui le devine ainsi qu'au joueur qui l'a fait deviner ;

- Le score est doublé lorsqu'il s'agit d'une manche en modalité chaîne ;

Les joueurs marquent leur score au fur et à mesure sur la fiche prévue à cet effet, avec le feutre effaçable. Le premier à marquer 10 points (les joueurs peuvent également décider de fixer un score inférieur ou supérieur à 10) est le gagnant. Lorsque des joueurs sont ex-aequo, on organise une manche supplémentaire pour les départager.

Attention : utiliser un chiffon humide pour nettoyer l'ardoisette après l'utilisation.

Edad: 8-99

Jugadores: 3-6

Duración: 35 minutos

Un juego de: *Carlo Meneghetti*

Contenido: 72 cartas inspiración;

1 spinner; 1 pizarra grande; 1 pizarra

pequeña; 1 rotulador borrable; 1 ficha





cuentapuntos; 1 ficha leyenda; Reglamento

Mezclar las cartas inspiración y colocarlas cubiertas en el centro de la mesa en varios montones. Dejar a mano el resto de los materiales de juego.

Desarrollo

Empieza el jugador más joven, que roba una carta inspiración y gira el spinner. El spinner indica, en la corona exterior, un tema (por ejemplo, *cine*) y, en la corona interior, una acción que desarrollar (por ejemplo, *hacer mimo*). El jugador tiene 20 segundos para encontrar un sujeto que sea coherente con el tema y con la carta inspiración. Entonces escribe el sujeto identificado sobre la pizarra pequeña, sin mostrársela a los demás. A continuación, tiene un minuto para hacer que los demás adivinen el sujeto escrito, a través de la acción señalada por el spinner. Al final de la ronda se calculan los puntos y se continúa. La nueva ronda le toca al jugador a la derecha del último.

Spinner

Además de definir el tema (cine, deporte, arte, música, oficios y literatura), el spinner establece una de las siguientes pruebas: *dibujar*  (con la pizarra grande y el rotulador borrable, y sin usar letras), *explicar verbalmente*  (naturalmente sin decir las palabras contenidas en la solución) y *hacer mimo*  (sin decir ni una sola palabra!). Cuando el spinner señala el área *cadena*  el jugador en ronda tendrá que invitar a un solo jugador a jugar esa ronda, pudiendo escoger libremente una de las tres pruebas anteriormente explicadas.

Imaginemos que la carta inspiración es la que representa el planeta. 

Ejemplo 1. Si el spinner señala la zona "dibujar-literatura", el jugador podrá pintar el título de una novela, por ejemplo, «El Principito», dibujando un planeta y un niño.

Ejemplo 2. Si el spinner señala la zona "hacer mimo-cine", el jugador podrá mimar el título de la película, por ejemplo, «El planeta de los simios», mimando un chimpancé.

Ejemplo 3. Si el spinner señala la zona "explicar verbalmente", el jugador podrá hacer adivinar el trabajo del "geólogo", afirmando que se trata de alguien que estudia la Tierra.

Puntuación y fin del juego

Si el jugador en ronda no encuentra una palabra adecuada o nadie la adivina, no se asignan puntos. Si encuentra una palabra adecuada y un jugador la adivina:

- se le asigna 1 punto tanto al jugador que la adivina como al jugador en ronda (que se la ha hecho adivinar);

- el jugador en ronda dobla su puntuación, si se trata de una ronda "cadena".

Los jugadores anotan sus puntos en la ficha cuentapuntos, actualizándolos cada vez con el rotulador borrable. Gana el primero en llegar a 10 puntos (o más o menos, según decidan los jugadores). En caso de empate se hace una ronda de desempate.

Alter: 8-99 Jahre
Spieleranzahl: 3-6
Spieldauer: 35 Minuten
Ein Spiel von: *Carlo Meneghetti*





Inhalt: 72 Inspirationskarten; 1 Spinner; 1 große Tafel; 1 kleine Tafel; 1 löschbarer Stift; 1 Karte für das Notieren der Punkte; 1 Verzeichnis-Karte; Spielregeln

Die Inspirationskarten werden gemischt und anschließend verdeckt in mehreren Stapeln in der Mitte der Spielfläche angeordnet. Die anderen Materialien für das Spiel werden bereitgehalten.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Er zieht eine Inspirationskarte und dreht den Spinner. Der Spinner zeigt im äußeren Ring ein Thema (z.B. **Kino**) und im inneren Ring eine auszuführende Aktion (z.B. **Mimen**) an. Der Spieler hat 20 Sekunden Zeit, um einen Begriff zu finden, der zum Thema und zur Inspirationskarte passt. Er schreibt den ausgedachten Begriff auf die kleine Tafel, ohne diese den Mitspielern zu zeigen. Nun hat er eine Minute Zeit, um die Mitspieler den auf die Tafel geschriebenen Begriff mit Hilfe der vom Spinner angezeigten Aktion erraten zu lassen. Am Ende der Runde werden die Punkte gezählt und das Spiel geht weiter. In der neuen Runde ist der Mitspieler rechts von dem Spieler, der als letzter den Spinner gedreht hat, an der Reihe, den Spinner zu drehen.

Spinner

Der Spinner gibt nicht nur das Thema (Kino, Sport, Kunst, Musik, Berufe und Literatur), sondern auch eine der folgenden Aktionen vor: **Zeichnen**  (mit der großen Tafel und dem löschbaren Stift, jedoch ohne dabei Buchstaben zu verwenden), **Erklären**  (natürlich ohne dabei in der Lösung enthaltene Wörter auszusprechen), und **Mimen**  (ohne dabei auch nur ein einziges Wort zu sagen!). Bleibt der Spinner im Abschnitt **Kette**  stehen, muss der Spieler, der am Zug ist, einen einzigen Spieler dazu auffordern, die Runde mit ihm zu spielen, wobei eine der drei oben angegebenen Aktionen gewählt werden darf.

Stellen wir uns vor, dass auf der Inspirationskarte ist der Planet abgebildet ist. 

Beispiel 1. Wenn der Spinner auf den Abschnitt „Zeichnen - Literatur“ zeigt, kann der Spieler den Titel eines Buchs mit einer Zeichnung veranschaulichen, zum Beispiel von einem Planeten und einem Kind für das Buch „Der kleine Prinz“.

Beispiel 2. Wenn der Spinner auf den Abschnitt „Mimen - Kino“ zeigt, kann der Spieler den Titel eines Films mimisch darstellen. Für den Film „Planet der Affen“ kann er zum Beispiel einen Schimpansen nachahmen.

Beispiel 3. Wenn der Spinner auf den Abschnitt „Erklären - Berufe“ zeigt, kann der Spieler den Beruf „Geologe“ erraten lassen, indem er erklärt, dass es sich um einen Gelehrten der Erde handelt.

Punktzahl und Spielende

Wenn dem Spieler, der an der Reihe ist, kein passender Begriff einfällt oder kein Mitspieler den Begriff errät, werden keine Punkte vergeben. Wenn der Spieler einen passenden Begriff findet und ein Mitspieler ihn errät:

- Sowohl der erratende Mitspieler als auch der Spieler am Zug (dem es gelungen ist, den Begriff erraten zu lassen) erhalten je 1 Punkt.
- Der Spieler am Zug verdoppelt die Punktzahl, wenn es sich um eine „Ketten“-Runde handelt.

Die Spieler notieren die Punkte auf der entsprechenden Karte und aktualisieren sie jedes Mal mit dem löschbaren Stift. Der Spieler, der als Erster 10 Punkte (oder auch weniger oder mehr, je nach Wahl der Spieler) erreicht, gewinnt. Haben zwei oder mehrere Spieler die gleiche Punktzahl erzielt, wird eine Entscheidungsrunde gespielt.

Achtung: tafeln nach Spielende mit einem feuchten Tuch reinigen.

PT

FANTASIA

Idade: 8-99**Jogadores:** 3-6**Duração:** 35 minutos**Um jogo de:** *Carlo Meneghetti***Conteúdo:** 72 cartas de inspiração,

1 spinner; 1 quadro; 1 quadro grande; 1

marcador apagável; 1 ficha de pontuação;





1 ficha legenda; Regulamento

Baralhar as cartas de inspiração e posicioná-las viradas para baixo no centro da mesa em vários grupos. Ter os restantes materiais do jogo preparados.

Procedimento

Inicia o jogador mais jovem que pesca uma carta de inspiração e gira o spinner. O spinner indica, na coroa externa, um tema (por exemplo, *cinema*) enquanto, na coroa interna, uma ação a realizar (por exemplo, *mimicar*). O jogador tem 20 segundos para encontrar um assunto que seja coerente com o tema e com a carta de inspiração. Em seguida, escreve o assunto no quadro sem o mostrar a ninguém. Terá agora um minuto para conseguir que o assunto escrito seja adivinhado através da ação indicada pelo spinner. No final da ronda, calculam-se as pontuações e prossegue-se. O novo turno é do jogador à direita do último que girou spinner.

Spinner

Além de definir o tema (cinema, desporto, arte, música, profissões e literatura), o spinner indica uma das seguintes provas: **desenhar**  (com o quadro grande e o marcador apagável e sem usar letras), **explicar verbalmente**  (obviamente, sem pronunciar as palavras contidas na solução) e **mimicar**  (sem pronunciar nenhuma palavra!). Quando o spinner calha na secção da **corrente**  o jogador a quem cabe a vez deve convidar apenas um jogador para jogar a ronda, podendo escolher à vontade uma das três provas indicadas anteriormente.

Imaginemos que a carta de inspiração é a que representa o planeta.



Exemplo 1. Se o spinner calhar na secção *desenhar - literatura*, o jogador poderá ilustrar o título de um romance, por exemplo, «O Pequeno Príncipe», desenhando um planeta e uma criança.

Exemplo 2. Se o spinner calhar na secção *mimicar - cinema*, o jogador poderá mimicar o título de um filme, por exemplo, «Planeta dos Macacos», imitando um chimpanzé.

Exemplo 3. Se o spinner calhar na secção *explicar verbalmente - profissões*, o jogador poderá dar a adivinhar a profissão de «Geólogo», afirmando que se trata de um estudioso da Terra.

Pontuações e fim do jogo

Se durante o seu turno, o jogador não encontrar uma palavra adequada ou ninguém a adivinhar, nenhum ponto será atribuído. Se encontrar uma palavra adequada, é atribuído 1 ponto quer ao jogador que a adivinha quer ao jogador de turno (que fez adivinhar a palavra).

Os jogadores marcam os pontos na respetiva ficha de pontuação, atualizando-os com o marcador apagável. Vence quem chegar primeiro aos 10 pontos (podendo os jogadores combinar um número de pontos diferente). Em caso de empate, prossegue-se com uma ronda de desempate.

Atenção: limpar os quadros no final do jogo com um pano húmido.



Watch 
the video!

LUDIC 

www.ludicfamily.com