

EN FIL ROUGE

Each player takes a pen and a sheet of paper. The tiles are shuffled and one is placed on the table. It will be the first in the sequence of associations. The remaining ones are arranged in three decks.

Playing the Game

The first player chooses a tile from one of the decks and positions it to the right of the first tile. At this point, each player secretly writes a word on their sheet of paper which they think best links the subjects of the two tiles (see example).

You can write one and only one word. The player to the left of the first chooses another tile from one of the decks and places it to the side of the last tile positioned, in order to form a sequence of three tiles. All players once again secretly write down a word which links the second and third tiles. The third player chooses a new tile and places it beside the third one, and so on, until all players have positioned one tile in the sequence (with 3 or 4 players, do two rounds). Note: each tile must have links only to the adjacent tiles. Once the round(s) are complete, each player reveals their words and compares them with those of the other players. Each word (which is valid and accepted by a majority of players) is worth the same number of points as the total number of players who wrote it down. E.g.: if a player is the only one to write down a given word they earn 1 point; if a total of 3 players write down that word, each of them earns 3 points. The player with the most points wins.

Age: 8-99

Players: 3-8

Duration: 15 minutes

A game by:

Carlo Rigon, Antonio Carlucci

Contents: 60 tiles with 120 subjects;
Rules



IT FIL ROUGE

Ogni giocatore prende una penna e un foglietto. Si mescolano le tessere e se ne mette una sul tavolo. Sarà la prima della sequenza delle associazioni. Le rimanenti vengono disposte in 3 pile.

Svolgimento

Il primo giocatore sceglie una tessera da una delle pile e la posiziona a destra della prima tessera. A questo punto, ogni giocatore scrive sul suo foglio, in segreto, una parola che secondo lui associa meglio i soggetti delle due tessere (vedi l'esempio). Potete scrivere una e una sola parola. Il giocatore alla sinistra del primo sceglie un'altra tessera da una pila e la mette a fianco dell'ultima tessera posizionata, in modo da formare una sequenza di tre tessere. Tutti i giocatori scrivono in segreto una parola che associa la seconda e la terza tessera. Il terzo giocatore sceglie una tessera e la mette a fianco della terza e così via, finché tutti i giocatori non avranno messo una tessera nella sequenza (in 3 o 4 giocatori fate due giri). Attenzione: ogni tessera deve associarsi solo alle tessere adiacenti ad essa. Terminato il giro (o i giri) ogni giocatore rivela le proprie parole e le confronta con gli altri. Ogni parola (valida e accettata dalla maggioranza dei giocatori) vale tanti punti quanti sono i giocatori che l'hanno scritta. Es: se un giocatore è l'unico a scrivere una data parola prende 1 punto, se la parola è stata scritta da 3 giocatori, ognuno di loro fa 3 punti. Vince chi fa più punti.

Età: 8-99

Giocatori: 3-8

Durata: 15 minuti

Un gioco di:

Carlo Rigon, Antonio Carlucci

Contenuto: 60 tessere con 120 soggetti; Regolamento



FR FIL ROUGE

Les joueurs se munissent d'une feuille et d'un stylo. On mélange les cartes et on en dépose une, face visible, sur la table. Ce sera la première de la séquence d'associations. Pour finir, on forme 3 piles avec les cartes restantes.

Déroutement

Le premier joueur choisit une carte parmi les trois piles et la place à droite de la première. Les joueurs doivent alors écrire un mot sur leur feuille, sans le montrer, qui selon eux établit une relation entre les deux sujets (voir l'exemple). On ne peut

écrire qu'un seul mot. Le joueur qui se trouve à gauche du premier choisit une carte à son tour et la place à la fin de la séquence formée maintenant de trois cartes. Les joueurs écrivent alors un mot reliant la deuxième à la troisième carte. Le troisième joueur choisit une carte et la dépose à côté de la troisième et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé une carte (à 3 ou 4 joueurs, faites deux tours).

Attention : Chaque carte ne doit être associée qu'à la précédente. A la fin du tour (ou des tours), les joueurs révèlent leurs mots et les comparent à ceux des autres. Chaque mot (valable et validé par la majorité des joueurs) vaut autant de points que de fois qu'il a été écrit. Par exemple, lorsqu'un mot n'a été écrit que par un seul joueur, celui-ci marque 1 point, s'il a été écrit par 3 joueurs différents, il vaut 3 points. Celui qui marque le plus de points gagne.

Âge : 8-99

Joueurs : 3-8

Durée : 15 minutes

Un jeu de :

Carlo Rigon, Antonio Carlucci

Contenu : 60 cartes avec 120 sujets ;

Règles du jeu



ES FIL ROUGE

Cada jugador coge un bolígrafo y un papel. Se mezclan las tarjetas y se coloca una sobre la mesa. Será la primera de la secuencia de las asociaciones. Las demás se colocan en 3 montones.

Desarrollo

El primer jugador escoge una tarjeta de uno de los montones y la coloca a la derecha de la primera tarjeta. Entonces, cada jugador escribe en su papel, en secreto, la palabra que, según él, relaciona mejor los sujetos de las dos tarjetas (ver el ejemplo). Solo se puede escribir una palabra. El jugador a la izquierda del primero escoge otra tarjeta y la coloca al lado de la última tarjeta colocada, formando así una secuencia de tres tarjetas. Todos los jugadores escriben en secreto una palabra que relacione la segunda y la tercera tarjeta. El tercer jugador escoge una tarjeta y la coloca al lado de la tercera y así, hasta que todos los jugadores hayan añadido una tarjeta a la secuencia (con 3 o 4 jugadores hacer dos rondas). Atención: cada tarjeta solo tiene que relacionarse con las tarjetas adyacentes. Terminada la o las rondas, cada jugador desvela sus palabras y las compara con las de los demás. Cada palabra (válida y aceptada por la mayoría de los jugadores) vale tantos puntos como sean los jugadores que la han escrito. Ej: si un jugador es el único en escribir una palabra, se lleva 1 punto, si la han escrito 3, cada uno de ellos se lleva 3 puntos. Gana quien consiga más puntos.

Edad: 8-99

Jugadores: 3-8

Duración: 15 minutos

Un juego de:

Carlo Rigon, Antonio Carlucci

Contenido: 60 tarjetas con 120 sujetos; Reglamento



DE FIL ROUGE

Jeder Spieler nimmt einen Stift und ein Blatt Papier. Die Karten werden gemischt. Eine Karte wird als Reihenanfang auf den Tisch gelegt. Die übrigen Karten werden in 3 Stapeln angeordnet.

Spielablauf

Der erste Spieler wählt eine Karte von einem der Stapel und legt sie rechts neben die erste Karte. Nun schreibt jeder Spieler geheim ein Wort auf sein Blatt, das die beiden Kartenmotive seiner Meinung nach am besten verbindet (siehe Beispiel).

Man darf nur ein einziges Wort schreiben. Der linke Nachbar des ersten Spielers wählt eine weitere Karte von einem Stapel und legt sie neben die letzte abgelegte Karte. Nun enthält die Reihe drei Karten. Alle Spieler schreiben geheim das Wort, das sie der zweiten und dritten Karte zuordnen. Der dritte Spieler wählt eine Karte und legt sie neben die dritte Karte usw., bis alle Spieler eine Karte hinzugefügt haben (bei 3 oder 4 Spielern werden zwei Runden gespielt). Achtung: Jede Karte kann nur mit einer neben ihr liegenden Karte verbunden werden. Am Ende der Runde(n) decken alle Spieler ihre Wörter auf und vergleichen sie miteinander. Jedes (gültige und von der Mehrheit akzeptierte) Wort ist so viele Punkte wert wie die Anzahl der Spieler, die es geschrieben haben. Beispiel: Hat ein Spieler als einziger ein bestimmtes Wort geschrieben, erhält er 1 Punkt. Wurde das Wort von 3 Spielern geschrieben, erhält jeder von ihnen 3 Punkte. Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt.

Alter: 8-99

Spieler: 3-8

Dauer: 15 Minuten

Ein Spiel von:

Carlo Rigon, Antonio Carlucci

Inhalt: 60 Karten mit 120 Motiven;
Spielregeln



PT FIL ROUGE

Cada jogador pega numa caneta e numa folha. Baralham-se os cartões e coloca-se um na mesa. Será o primeiro da sequência das associações. Os restantes são colocados em 3 pilhas.

Procedimento

O primeiro jogador escolhe um cartão de uma das pilhas e coloca-o à direita do primeiro cartão. A este ponto, cada jogador escreve em segredo na sua folha uma palavra que, segundo ele, melhor associa as figuras dos dois cartões (ver exemplo). Só pode escrever uma e apenas uma palavra. O jogador à esquerda do primeiro escolhe outro cartão de uma pilha e coloca-o ao lado do último cartão posicionado, de modo que forme uma sequência de três cartões. Todos os jogadores escrevem em segredo uma palavra que associe o segundo e terceiro cartão. O terceiro jogador escolhe um cartão e coloca-o ao lado do terceiro e assim por diante, até que todos os jogadores tenham colocado um cartão na sequência (a 3 ou 4 jogadores, dão duas voltas). Atenção: cada cartão deve estar associado apenas aos cartões que lhe estão adjacentes. Concluída a ronda (ou rondas), cada jogador revela as suas palavras e compara-as com as dos outros. Cada palavra (válida e aceite pela maioria dos jogadores) vale tantos pontos quantos os jogadores que a escreveram. Ex.: se um jogador for o único a escrever uma determinada palavra, ganha 1 ponto, se a palavra foi escrita por 3 jogadores, cada um deles ganha 3 pontos. Vence quem fizer mais pontos.

Idade: 8-99

Jogadores: 3-8

Duração: 15 minutos

Um jogo de:

Carlo Rigon, Antonio Carlucci

Conteúdo: 60 cartões com 120 figuras; Regulamento

