

Bello Colori



Di Jacques Zeimet

Giocatori: 2 - 5 persone Et : a partire da 6 anni Durata: ca. 15 minuti

Contenuto



Idea del gioco

Bello   il cane pi  conosciuto e famoso della regione poich    un vero maestro nell'andare sullo skateboard.   pure conosciuto come il cane multicolore essendo sempre vestito in modo originale e coloratissimo! Bello fa sempre molta attenzione a non vestirsi mai con due capi dello stesso colore. Se indossa una maglietta rossa, i suoi pantaloni rossi li lascer  sicuramente nell'armadio. I suoi amici si divertono ad indovinare quali pantaloni indosser  Bello oggi: quelli blu, quelli verdi o quelli gialli? Adesso potete provare anche voi ad indovinare, ponendo le giuste domande e ragionando per deduzione! Chi azzecca in che modo   vestito Bello riceve per premio un gettone. Vince chi dopo 4 turni di domande ha ricevuto pi  gettoni.

Preparazione del gioco

Le 36 carte vengono suddivise in 6 mazzetti aventi ognuno lo stesso simbolo (angolo destro in basso). Si gioca sempre solo con un mazzetto. Per esempio con il mazzetto di carte aventi come simbolo (in basso a destra) il triangolo. I mazzetti rimanenti vengono deposti nella scatola.

La tavola di gioco raffigurante Bello, che appare ora vestito totalmente di bianco, viene posta al centro del tavolo. Su ogni capo d'abbigliamento di Bello viene ora messo un gettone blu:

uno sul berretto, uno sulla maglietta, uno sullo skateboard, uno sul paragonito, uno sui pantaloni ed infine uno sulle scarpe. Questi saranno in seguito usati come compenso per ogni risposta esatta. I sei mattoncini colorati vengono messi vicino alla tavola di gioco.

Le 6 carte vengono mischiate. Una carta, coperta, viene parzialmente infilata sotto la tavola di gioco. Attenzione: nessun giocatore deve vedere il colore dei vestiti scelti da Bello oggi! Le rimanenti 5 carte vengono suddivise tra i giocatori nel modo seguente:

- con 2 giocatori: ogni giocatore riceve due carte in mano, la rimanente viene messa scoperta vicino alla tavola di gioco;
- con 3 giocatori: ogni giocatore riceve una carta in mano, le due rimanenti vengono messe scoperte vicino alla tavola di gioco;
- con 4 giocatori: ogni giocatore riceve una carta in mano, la rimanente viene messa scoperta vicino alla tavola di gioco;
- con 5 giocatori: ogni giocatore riceve una carta in mano.

Attenzione: Prima d'iniziare, ogni giocatore deve assicurarsi che i suoi compagni di gioco non vedano i colori degli abiti di Bello rappresentati sulla propria carta.





Rappresentazione del gioco con quattro giocatori

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane (lo chiameremo il giocatore di turno).
 Pone ad un altro giocatore di sua scelta una domanda. Per esempio:
 “Bello è raffigurato sulla tua carta con in testa un berretto rosso?”
 Oppure :”Sulla tua carta Bello porta il berretto rosso?”

Il giocatore interpellato osserva la sua carta. Se sulla sua carta Bello non ha il berretto rosso, lui risponderà con un “NO”. Avendo ricevuto una risposta negativa, il giocatore di turno continuerà a porre la medesima domanda agli altri compagni di gioco, fino ad ottenere una risposta positiva (“sì”) oppure finché non ha interpellato tutti i giocatori.

Se dopo aver posto a tutti i compagni di gioco la stessa domanda non ha trovato nessuno che avesse la carta con la caratteristica richiesta e neanche sulla carta scoperta e sulla propria compare un Bello con il berretto del colore desiderato, per deduzione il giocatore di turno saprà

che il colore deve per forza trovarsi sulla carta mancante, quindi sulla carta coperta.

In questo caso il giocatore che cerca ad esempio un berretto rosso, con sicurezza può mettere il mattoncino rosso sulla testa di Bello (sulla tavola di gioco); il mattoncino rimpiazza il gettone blu, che il giocatore prende quale ricompensa. Prosegue poi con una nuova domanda.

Se un compagno di gioco risponde invece positivamente, cioè con un "Sì" alla domanda, quest'ultimo prende il posto del giocatore di turno e continua a sua volta il gioco, ponendo domande ai suoi compagni. La domanda può essere la stessa (continuando quindi, p.es. la ricerca inerente il berretto), oppure totalmente differente, riguardante quindi il colore d'un altro capo d'abbigliamento di Bello.

Con un "sì" si può rispondere unicamente se il capo d'abbigliamento con il colore richiesto si trova proprio sulla carta che si tiene in mano oppure su quella scoperta sul tavolo, vicino alla tavola di gioco.

Attenzione: Quando un qualsiasi giocatore (non necessariamente quello al quale è stata posta la domanda) si accorge per primo che il capo d'abbigliamento del colore cercato si trova sulla carta scoperta messa vicino alla tavola di gioco, prende il posto del giocatore di turno e può porre la prossima domanda. Quindi giocatori all'erta e occhi aperti!

Esempio : è il turno di Anna. Lei domanda a Carmen, se Bello ha sulla sua carta uno skateboard blu. Carmen risponde di "no". Quindi Anna continua e ripete la stessa domanda a Daniele e Bernardo, i quali rispondono a loro volta negativamente. Inoltre né sulla carta scoperta sul tavolo, né sulla sua carta che tiene in mano appare un Bello con lo skateboard blu. Quindi Anna deduce che il colore dello skateboard scelto da Bello è proprio quello; prende il mattoncino blu e lo



mette sullo skateboard sulla tavola di gioco, al posto del gettone che prende quale premio. Continua poi ponendo una nuova domanda ai suoi compagni.

Quando tutti e 6 i mattoncini sono stati messi sulla tavola di gioco al posto giusto, significa che sono stati indovinati tutti e sei i colori dei vestiti di Bello. A questo punto viene girata la carta coperta e seminascosta sotto la tavola di gioco. I colori dei vestiti di Bello raffigurati su questa carta devono corrispondere esattamente a quelli dei sei mattoncini messi sulla tavola di gioco.

Attenzione: se i colori dei mattoncini messi sulla tavola di gioco non corrispondono tutti ai colori dei vestiti di Bello raffigurati sulla carta appena girata si potrà risalire a chi ha commesso un errore consultando le carte in possesso dei giocatori. Il giocatore che ha sbagliato, come punizione, dovrà rendere un gettone.

A questo punto le sei carte con il medesimo simbolo vengono riposte nella scatola. Sulla tavola di gioco vengono nuovamente sistemati sei gettoni; vengono distribuite nuove carte con un altro simbolo ed il gioco può ricominciare.

Fine del gioco

Dopo quattro turni di domande da parte di ogni giocatore, il gioco finisce. Vince chi ha racimolato più gettoni. Giocatori aventi lo stesso numero di gettoni sono vincitori a pari merito.

Informazioni riguardanti le carte da gioco

In ognuno dei sei mazzetti di carte aventi lo stesso simbolo, i sei colori dei vestiti di Bello sono distribuiti diversamente. Pure all'interno di ogni mazzetto, Bello porta solamente una volta il berretto rosso, oppure indossa solamente una volta i pantaloni blu, oppure le scarpe verdi. Inoltre, su ogni carta non compaiono mai due capi vestitari con lo stesso colore.

Importante: I giocatori devono fare attenzione a giocare sempre con un mazzetto completo, altrimenti non arriveranno ad una soluzione giusta.

Quando un colore è stato indovinato, si mette un mattoncino del rispettivo colore al posto del gettone; ecco che il gioco si trasforma quindi da gioco di possibilità in gioco d'osservazione, combinazione e riflessione. Un vero e proprio lavoro da investigatore!



Ha acquistato un vero prodotto di qualità.



Dovesse ugualmente sussistere motivo di reclamo, può rivolgersi direttamente a noi. Volentieri risponderemo ad eventuali domande:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de