



il piacere di giocare insieme
www.editricegiochi.it

© COPYRIGHT 2004 EDITTRICE GIOCHI S.R.L.
VIA BERGAMO, 12 - 20135 MILANO

360° DI ESPRESSIONE

VISUAL
game[®]
360° DI ESPRESSIONE

VISUAL game

PER 4 O PIÙ GIOCATORI

Visual Game è un gioco di società a squadre che metterà alla prova il vostro intuito e la vostra capacità di deduzione.

Lo scopo del gioco consiste nel far indovinare ai propri compagni di squadra un soggetto scelto a caso disegnandolo, ma non è necessario essere degli artisti per vincere. Bastano pochi segni per dare un indizio e condurre i compagni nella giusta direzione. Presto vi accorgete quanto sia facile e divertente comunicare con i disegni.

COMPONENTI:

- 1 plancia di gioco
- 1 mazzo da 500 carte contenuto in una scatola in cartone
- 4 segnalini colorati
- 1 clessidra
- 4 blocchetti di fogli per disegnare
- 4 matite
- 40 gettoni così suddivisi:
 - 18 da 100 punti
 - 12 da 200 punti
 - 6 da 500 punti
 - 4 "Bonus"



SCOPO DEL GIOCO

A VISUAL GAME VINCE LA SQUADRA CHE OTTENE IL MAGGIOR NUMERO DI PUNTI, CONQUISTANDO I GETTONI NUMERATI DISPOSTI SULLA PLANCIA DI GIOCO.

PER MUOVERSI LUNGO IL PERCORSO È NECESSARIO INDOVINARE I SOGGETTI DISGNATI DA UNO DEI COMPAGNI DI SQUADRA.

PREPARAZIONE

1. Staccate i 40 gettoni fustellati dal loro supporto.
2. Misceliate i 40 gettoni e mettetene uno su ogni casella numerata della plancia di gioco.
3. Suddividetevi in due o più squadre composte da almeno due giocatori, cercando di fare in modo che siano il più equilibrate possibile.
4. Ogni squadra sceglie un segnalino colorato e lo colloca sulla casella PARTENZA.
5. Ogni squadra prende una matita e un blocco per disegnare.
6. Sorteggiate l'ordine di gioco e decidete chi sarà il primo disegnatore di ogni squadra.
7. La prima volta che giocate, dovette anche misceliate con cura le carte contenute nella scatola in cartone.

LE CARTE VISUAL GAME

Ogni carta è suddivisa in cinque sezioni di diverso colore e diverso valore, ciascuna corrispondente ad una categoria di soggetti. Le cinque categorie, con i valori corrispondenti, sono riportate anche sulla plancia di gioco.

Le categorie elencate su ciascuna carta, dall'alto verso il basso, sono le seguenti:



COSE DI CASA (valore 3)

— semplici oggetti che si possono trovare in casa.

RISCHIO (valore 4)

— di tutto un po', a volte facili a volte difficili.

VERBI E LUOGHI (valore 5)

— azioni e luoghi che possono essere generici o molto specifici.

HOBBY E SPORT (valore 6)

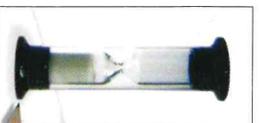
— dall'attrezzatura alla descrizione delle attività.

PROVERBI E FRASI CELEBRI (valore 8)

— la categoria più impegnativa, da affrontare tutti insieme.

COME SI GIOCA

- Il disegnatore della squadra di turno dichiara ad alta voce la categoria di soggetti che intende disegnare, scegliendola fra le prime quattro disponibili (con i valori 3, 4, 5 e 6).
- **La categoria PROVERBI E FRASI CELEBRI (da 8 punti) non può mai essere scelta, ma entra in gioco in una situazione particolare descritta in seguito.**
- Il disegnatore ha a disposizione qualche secondo di tempo per pensare a come disegnare il soggetto, dopo di che si fa partire la clessidra.
- **Il disegnatore ha il tempo di una clessidra per riuscire a far indovinare ai propri compagni di squadra il soggetto indicato sulla carta.**
- In questo periodo di tempo, i compagni di squadra possono dire tutto quello che vogliono, ma il disegnatore non deve assolutamente parlare, né suggerire a gesti.
- **Il disegnatore, inoltre, non può disegnare lettere e numeri.**



SE LA SQUADRA INDOVINA

Se nel tempo a disposizione la squadra riesce ad indovinare esattamente il nome del soggetto disegnato, il segnalino corrispondente avanza di un numero di caselle pari al valore della categoria prescelta. Se nella casella di arrivo è presente un gettone, la squadra se lo aggiudica tenendolo ben in vista sul tavolo.

Il turno della squadra finisce e il gioco prosegue con la squadra successiva (in senso orario).

SE LA SQUADRA NON INDOVINA

Se nel tempo a disposizione la squadra non riesce ad indovinare esattamente il nome del soggetto disegnato, perde uno dei gettoni vinti in precedenza a scelta (ovviamente quello di valore più basso).

I gettoni scartati devono essere collocati al centro della plancia di gioco e costituiscono il premio che verrà assegnato alla squadra che per prima taglierà il traguardo.

Se la squadra non possiede gettoni, non perde nulla.

CAMBIO DI DISEGNATORE

Indipendentemente dal fatto che il soggetto sia stato indovinato o no, il disegnatore passa carta e blocchetto ad uno dei suoi compagni, il quale diventa il nuovo disegnatore della squadra. È importante che tutti i componenti di ogni squadra si cimentino a turno nel ruolo di disegnatore.

LA CATEGORIA DEI PROVERBI E DELLE FRASI CELEBRI

Può capitare che nello spazio colorato della categoria prescelta non sia indicato a nulla.

Quando si verifica questa eventualità, il disegnatore deve dichiarare a tutti che il soggetto da indovinare sarà un proverbio e mostra solo ai disegnatori di ogni squadra la carta estratta, sulla quale è indicato il proverbio da disegnare.

Tutti i disegnatori, dopo aver fatto partire la clessidra, iniziano a disegnare contemporaneamente.

Le squadre sono in gara fra di loro per cercare di indovinare il proverbio prima delle altre.

La prima squadra che riesce ad indovinare entro il limite di tempo, può muovere il proprio segnalino di un massimo di 8 caselle in avanti o indietro.

Il gioco prosegue seguendo la normale sequenza di gioco.

Se nessuno riesce ad indovinare, il gioco prosegue con la nuova squadra di turno.

IMPORTANTE: normalmente, si richiede la massima precisione quando si deve indicare un soggetto, ma nel caso dei proverbi e delle frasi celebri è meglio essere più elastici. Molti proverbi, infatti, sono conosciuti in forme leggermente diverse da regione a regione e questo potrebbe provocare contestazioni.

I GETTONI "BONUS"

Se il segnalino di una squadra termina su un gettone "BONUS", la squadra può rubare un gettone numerato ad una squadra avversaria a scelta.

Il gettone "BONUS", invece, viene immediatamente scartato.



FINE DEL GIOCO

Il gioco termina nel momento in cui una squadra supera l'ultima casella del percorso (con qualsiasi risultato). La squadra che taglia per prima il traguardo si aggiudica tutti i gettoni numerati scartati nel corso della partita.

Vince la squadra che totalizza il punteggio più alto sommando il valore dei gettoni in proprio possesso.

TORNEO

Essendo Visual Game un gioco piuttosto rapido, è possibile organizzare, in una sola serata, un mini torneo individuale utilizzando le seguenti regole:

1. STABILITE IL NUMERO DI PARTITE CHE GIOCHERETE.
2. AL TERMINE DI OGNI PARTITA CAMBIATE LE SQUADRE.
3. AD OGNI PARTITA, IL PUNTEGGIO DELLA SQUADRA DEVE ESSERE SUDDIVISO EQUAMENTE FRA I COMPONENTI DELLA SQUADRA STESSA.
4. AL TERMINE DELLE PARTITE STABILITE, VINCERÀ IL GIOCATORE CON IL PUNTEGGIO PIÙ ELEVATO.

360° DI ESPRESSIONE

VISUAL
game