

Reinhard Staupe

Kling-Dong!

Concentrarsi bene ed ascoltare, per scoprire chi non si lascia ingannare!



Giocatori: 2 - 6 **Età:** a partire da 5 anni **Durata:** ca. 20 min.

Contenuto

20 Carte - suono



Su ogni carta vi è una figura che deve venir collegata con il rispettivo e caratteristico suono. Ci sono 10 figure diverse, ognuna delle quali è ripetuta due volte, quindi 10 copie di carte.

30 carte - punizione
tutte uguali



Idea del gioco

Si gioca stando in cerchio. Ognuno assume per un giro completo il ruolo del giocatore di turno. Costui ha il compito di individuare e quindi raggruppare le coppie nascoste aventi la medesima figura. La difficoltà sta nel fatto che il giocatore di turno non vede le figure delle carte, sente solamente i rispettivi suoni imitati dai compagni. Quindi: ascolta bene!

Chi sarà il più bravo a ricordarsi in quale posizione si trovano i suoni? Vince il giocatore di turno che, durante il suo giro, riesce ad individuare tutte le coppie di carte nel minor numero di tentativi.

Preparazione del gioco

Prima di tutto i giocatori prendono confidenza con i diversi suoni tipici delle figure. Inizialmente sarebbe meglio se i giocatori imitassero tutti insieme i suoni, in modo che ognuno comprenda di cosa si tratta e che non ci siano giocatori avvantaggiati in partenza.

Suggerimento: durante tutta la durata del gioco i giocatori dovrebbero provare ad imitare i suoni il più realisticamente possibile (interrogandosi su come scoppietta il motore di una motoretta, come abbaia un cane, ...).

Locomotiva



Ciuf-ciuf

Pesce



Glu-glu

Rana



Cra-cra

Campana



Donn-donn

Cane



Au-au

Gatto



Miau

Motoretta



Brum-Brum

Triangolo



Tling

Tamburo



Bumm-Bumm

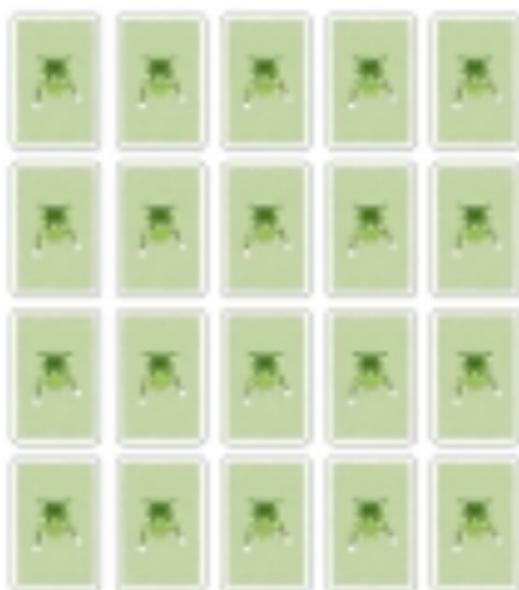
Orologio



Tick-Tack

Le 20 carte - suono vengono mescolate e disposte coperte sul tavolo in 5 file da 4. In questo modo il giocatore di turno vede le rane raffigurate sul dorso delle carte. Le 30 carte di punizione vengono sistemate a portata di mano vicino alle altre.

Giocatore di turno



Compagni di gioco

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più anziano, assumendo il ruolo del giocatore di turno per il primo giro. Il giocatore di turno deve trovarsi davanti alle carte, die fronte ai compagni. Il compagno di gioco che si trova alla sua sinistra prende in custodia il mazzo delle carte - punizione. Il giocatore di turno sceglie a suo piacere una carta dei suoni; **con la mano sinistra** la alza e la mostra ai compagni.

Molto importante: il giocatore di turno alza la carta non verso di sé, ma verso i compagni che gli stanno di fronte (con la parte scoperta in avanti), senza quindi poter vedere la figura riprodotta sulla carta. Gli altri giocatori imitano quindi il suono dell'immagine raffigurata. Se si tratta, per esempio di una campana, i compagni imitano tutti insieme il suono della campana: "donn-donn".

A questo punto il giocatore di turno alza con la **mano destra** una seconda carta, nuovamente senza vederne la figura, e la mostra ai compagni che ne imitano il rispettivo suono.

Esempio



Carlo assume il ruolo del giocatore di turno. Con la sua mano sinistra alza una carta (il triangolo).

I suoi compagni di gioco imitano il suono: "Tling".



Alza quindi con la sua mano destra un'altra carta (pesce). I compagni di gioco imitano: "Glu-glu".

- ➔ Se sulle due carte alzate compaiono **due figure differenti** (i suoni imitati erano quindi due), allora il giocatore di turno deve rimettere le due carte coperte al medesimo posto e riceve **una carta - punizione** che conserva vicino a sé.
- ➔ Se sulle due carte alzate compaiono **due figure uguali** (i suoni imitati erano quindi due volte lo stesso suono), allora il giocatore di turno le prende senza ricevere nessuna **carta - punizione**.



Carlo solleva dapprima con la sua mano sinistra un orologio, quindi nuovamente un orologio con la sua mano destra. Per entrambe le figure viene imitato il suono: "Tick-Tack".

Carlo depone le due carte raffiguranti l'orologio vicino a sé e non prende alcuna carta di punizione.

Il giocatore di turno continua quindi a giocare come illustrato finora, scegliendo a proprio piacere le carte e cercando, con buone doti di concentrazione e di udito, di riuscire a trovare tutte le diverse coppie di carte. Ma attenzione, il giocatore di turno non deve assolutamente vedere la figura rappresentata sulle carte da lui alzate e mostrate ai suoi compagni!

La fine di un giro

Il giro finisce quando il giocatore di turno ha scoperto tutte le coppie di carte esposte sul tavolo. Se dovesse aver ricevuto tutte le 30 carte - punizione il suo giro si interrompe e si passa al prossimo giocatore. Il giocatore di turno conta le carte di punizione ricevute che saranno poi il suo risultato. Meno ne ha meglio è! Ogni giocatore assume per una volta il ruolo del giocatore di turno e si lancia alla ricerca delle 10 coppie di carte con la medesima figura.

Fine del gioco

Il gioco termina, quando ogni giocatore ha assunto per una volta il ruolo del giocatore di turno. Vince il gioco chi ha accumulato il minor numero di carte - penitenza.

Regola per i più abili

Per i giocatori più attenti: quando il giocatore di turno ha ricevuto una carta di punizione, perché ha alzato due carte con suoni e quindi illustrazioni differenti, rimette le due carte sul tavolo invertendone la posizione: la carta di destra viene messa al posto di quella di sinistra a viceversa. Lo svolgimento del gioco prosegue altrimenti come illustrato precedentemente.



Avete ancora delle domande? Vi assistiamo volentieri!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach

E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIV