

il CONCERTO

CONCENTRATION & MEMORY GAME

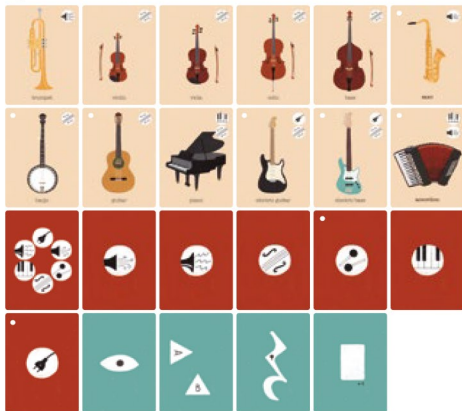


EN. RULES / FR. RÈGLES
DE. SPIELREGELN / ES. REGLAS
IT. REGOLE / CAT. REGLES

ELEMENTY	3
ÉLÉMENTS	
ELEMENTE	
ELEMENTOS	
CONTENUTO	
ELEMENTS	
JOKERS	4
JOKERS	
JOKER	
COMODINES	
JOLLY	
COMODINS	
KARTY AKCJI	5
CARTES D'ACTION	
AKTIONSKARTEN	
LAS CARTAS DE ACCIÓN	
LE CARTE D'AZIONE	
LES CARTES D'ACCIÓ	
ZASADY GRY	6

PIECES INCLUDED / ÉLÉMENTS / ELEMENTE ELEMENTOS / CONTENUTO / ELEMENTS

A)



A) 36 kart gry
(25 z instrumentami, 7 jokerów
i 4 karty akcji)

B)



B) 20 kart z grupami muzycznymi

C)



C) 4 karty ciszy (przerwy)

D)



D) 24 liczniki koordynujące

instrumenty dęte
drewniane



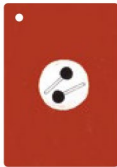
instrumenty dęte
blaszane



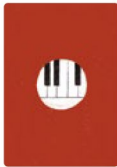
instrumenty
smyczkowe



instrumenty
perkusyjne



instrumenty
klawiszowe



instrumenty
elektryczne



Ogólne



Karty akcji



Szpieg



Współrzedne



Cisza



Jeszcze jedna

PL. IL CONCERTO

Gra trenująca pamięć i koncentrację

Grający ćwiczą pamięć aby osiągnąć swój cel

PEWNEGO RAZU...

...byli muzycy, skrzypkowie, gitarzyści, pianiści... wszyscy chcieli dołączyć do zespołu, aby grać na swoich instrumentach.

Liczba graczy: 2 do 6

Wiek gracza: od 7 lat

Czas trwania każdej gry: 20 minut

ELEMENTY W ZESTAWIE

- 36 kart do gry (25 instrumentów, 7 jokerów i 4 karty akcji)
- 20 kart zespołów muzycznych
- 4 karty ciszy
- 24 liczniki koordynujące w 6 kolorach (po 4 w tym samym kolorze na gracza)
- 2 karty pomocy rodzin instrumentów

CEL GRY

Skompletuj jak najwięcej kart zespołów muzycznych, aby zdobyć jak najwięcej punktów i zostać zwycięzcą.

Aby skompletować karty zespołów, gracze muszą znaleźć wszystkie karty instrumentów wymienione na ich karcie zespołu podczas tej samej tury gry.

Aby to zrobić, muszą zapamiętać położenie kart instrumentów i odwrócić je bez pomyłki.

Odwrocenie karty instrumentu, która nie pojawia się na twojej karcie zespołu w grze, jest błędem.

ZANIM ZACZNIESZ

Wybierz poziom trudności:

- **Krótką wersją / muzyka klasyczna** (odpowiednia dla 2 graczy lub łatwiejsza gra)
W takim przypadku używaj tylko klasycznej gry muzycznej i odpowiednich kart zespołowych.
Odłóż na bok wszystkie te karty z białym punktem w lewym górnym rogu.
- **Pełna wersja / Muzyka świata (dla minimum 3 graczy)**
Wykorzystaj wszystkie karty.

Potasuj 36 (lub 24, w skróconej wersji) karty gry i umieść je rysunkiem na dół, na środku stołu, ułożone w siatce 4 × 9 (lub 4 × 6).

Potasuj karty zespołów i rozdaj po 3 każdemu graczowi (lub po 2 w wersji skróconej), a następnie ułóż stos z pozostałych kart. Każdy gracz wybiera jedną i tą, której nie potrzebuje

umieszcza na spodzie stosu.

Rozdajemy każdemu graczowi 4 żetony koordynujące w tym samym kolorze. Umieszczamy żetony ciszy w stosie po jednej stronie.

GRA

Gracze rozpoczynają rundę. Jeśli grali wcześniej zaczyna gracz, który ostatnio grał na wiolonczeli.

Gracz odwraca losowo wybraną kartę z 36 na stole. Jeśli jest to karta instrumentu pokazana na ich karcie zespołu, gra dalej.

Następnie gracz odwraca kolejną kartę i powtarza proces, aż znajdzie wszystkie karty instrumentów pokazane na jego karcie zespołu. Gdy tak się stanie, gracz skompletował kartę zespołu i ją zatrzymuje

Następnie bierze ze stosu 3 dodatkowe karty (lub tyle, ile jest), wybierają jedną, umieszcza niechcianą kartę na spodzie stosu, i następny gracz wykonuje swoją rundę.

Jeśli karta instrumentu, którą odwrócił gracz, nie jest jedną z tych pokazanych na jego karcie zespołu, jego tura się kończy i kolejny gracz wchodzi do gry

Przed rozpoczęciem gry kolejnego gracza wszystkie karty gry na stole należy ponownie umieścić rysunkiem na dół.

Karty akcji

Jeśli odkryjesz kartę akcji podczas swojego ruchu, wykonaj czynność pokazaną na karcie.

DZIAŁANIA:

- **Szpieg:** spójrz na kartę, zanim ją odwrócisz.

- **Współrządne:** weź albo przesunij parę swoich żetonów koordynujących, aby zaznaczyć jedną z interesujących Cię kart na stole. Żetony koordynujące muszą być umieszczone poza siatką kart do gry: jeden w pozycji poziomej, a drugi w pionie. Możesz usunąć swoje znaczniki bez konieczności odwracania kolejnej karty akcji.

- **Cisza:** weź lub przesunij żeton ciszy i umieść go na wierzchu zakrytej karty gry. Kiedy na karcie znajduje się licznik ciszy, zostaje ona zamrożona i może zostać odwrócona tylko przez gracza, który ją uciszył. Kiedy gracz zdecyduje się odwrócić kartę, zostaje ona odmrożona, a licznik ciszy wraca na stos.

- **Jeszcze jedna:** jeśli popełnisz błąd podczas swojej tury, masz kolejną szansę.

Jokery

Jokery mogą być używane jako dowolna karta instrumentów z pokazanej na nich rodziny instrumentów.

Ogólny joker: dowolna karta instrumentu

Joker instrumentów dętych drewnianych: flet / saksofon / klarnet / fagot / obój / harmonijka ustna / akordeon

Joker instrumentów dętych blaszanych: trąbka / waltornia / tuba / puzon

Joker smyczkowy - strunowy: skrzypce / altówka / wiolonczela / kontrabas / banjo / gitara / fortepian / bas elektryczny / gitara elektryczna

Joker perkusyjny: konga / tamburyn / bębny

Joker klawiszowy: fortepian / akordeon

Joker elektryczny: bas elektryczny / gitara elektryczna

ZASADY

- Jeśli karta zespołu muzycznego ma dwa identyczne instrumenty (na przykład dwie trąbki), musisz odwrócić dwie pasujące karty.

- Jeśli odwrócisz kartę z tym samym instrumentem dwa razy, możesz kontynuować grę.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy jeden spośród wszystkich graczy skompletuje 10 kart zespołu lub gdy gracz nie ma już kart do wyboru ze stosu.

Po zakończeniu gry gracze sumują punkty na zebranych przez siebie kartach zespołów.

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów.

Il Concerto Londji to gra, która...

- stymuluje percepcję wzrokową
- trenuje pamięć
- poprawia koncentrację i uwagę
- poszerza swoją wiedzę o kulturze muzycznej