

GUESS MY DRESS

DEDUCTION GAME



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

PIECES INCLUDED.....	3
ÉLÉMENTS	
ELEMENTE	
ELEMENTOS	
CONTENUTO	
ELEMENTS	
EN. RULES.....	4
FR. RÈGLES	7
DE. SPIEIREGELN	10
ES. REGLAS	13
IT. RÈGLES	16
CAT. REGLES	19
VALIDATION EXAMPLES.....	22
EXEMPLES DE VALIDATION	
BENOTUNG BEISPIEL	
EJEMPLOS DE VALORACIÓN	
ESEMPI DI VALUTAZIONE	
EXEMPLES DE VALORACIÓ	
ITEMS OF CLOTHING.....	23
VÊTEMENTS	
KLEIDUNGSSTÜCKE	
PRENDAS DE ROPA	
INDUMENTI	
PECES DE ROBA	

PIECES INCLUDED / ÉLÉMENTS / ELEMENTE ELEMENTOS / CONTENUTO / ELEMENTS

A



A) game boards
plateaux de jeu
Spieltafeln
tableros
tabelloni
taulells

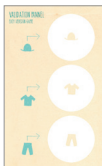
B) counter panel
tableau des scores
Zähltafel
contador
contatore
comptador

C) validation panel
tableau de validation
Benotungstafel
panel de validació
pannello di convalida
panell de validació

B



C



D



D) counter panel markers
fiches de noter les scores
Zählsteine für die Zähltafel
marcador para el contador
segnalini per il contatore
marcador per al comptador

E



E) items of clothing
vêtements
Kleidungsstücke
prendas de ropa
indumenti
peces de roba

F



F) validation counters
cartes de validation
Benotungssteine
fichas de valoración
gettoni di valutazione
fitxes de valoració

EN. GUESS MY DRESS

DEDUCTION GAME

Number of players: 2

Player age: 5-105 years

Duration of each game: 20 minutes

PIECES INCLUDED

- 2 reversible game boards (1 for each player)
- 1 counter panel
- 1 validation panel
- 54 items of clothing: 27 for player A (blue background) and 27 for player B (yellow background)
- 21 validation counters: 3 OK, 9 colour, 9 pattern
- 2 counter panel markers
- The dressing room: separator panel to hide player 1's game board
- Cotton bag to hide player 1's unworn clothes

DESCRIPTION

Dress your character as creatively as you can; your opponent has to guess how you have dressed them. If they guess correctly, they win.

AIM OF THE GAME

Guess how player 1 has dressed their character with the minimum number of tries.

BEFORE YOU START

Each player receives a game board which they place in front of them with the character they prefer face up.

Each player receives a full set of clothes.

Player 1 receives the validation counters.

THE GAME

One game has two rounds and each round has three steps:

STEP 1:

Player 1 dresses their character without letting player 2 see by using the separator panel to hide the board and the cotton bag to hide all the unworn clothes.

STEP 2:

Player 2 uses their intuition to dress their character how they think player 1 has done and then asks player 1 to validate their guess.

STEP 3:

If player 2 has correctly guessed all three items of clothing, they receive 3 OK validation counters and win their round. If they have guessed any of the clothes incorrectly, they have to interpret the validation counters to deduce the correct combination. Then, player 2 repeats step 2, modifying their character's outfit and asking for a new validation.

If player 2 does not guess the winning combination after five attempts, they lose their round.

The number of attempts is marked on the counter panel.

When the first round has finished, the players switch roles and play a second round: player 1 becomes player 2 and vice versa.

RULES

Player 1 cannot make any changes to the outfit they have chosen until the end of the round.

Player 1 must use a hat, a top and trousers to dress their character and the items must be placed in the correct position (e.g. you cannot place a pair of trousers on the character's head – obviously!)

Player 2 is not allowed to sneak a look at player 1's game board or clothes cards.

END OF THE GAME

After completing the two rounds:

- If only one player has won a round, he or she wins the game.
- If both players have won a round each, the winner is the person who won their round with the least number of guesses.
- If both players have lost their round, or if they both made the same number of guesses, they should play again until there is a clear winner.

VALIDATION

The validation is when player 1 gives player 2 the validation counters he or she needs to deduce the correct combination of clothes to win.

There are three difficulty levels that can be played.

● Basic level: 5-6 years

The game is played with the validation panel.

Player 1 validates each item of clothing individually.

If player 2 has guessed the correct colour or pattern, for example of the hat, player 1 places the corresponding validation counter next to the hat on the validation panel.

(Example: if player 1 has used a red polka-dot hat and player 2 has guessed a red striped hat, player 1 places the red validation counter in the hat position of the validation panel.)

Player 1 repeats the validation process for the top and trousers.
If player 2 has guessed the correct colour and pattern (i.e. the correct item of clothing), player 1 places an OK counter next to that item on the validation panel.

● **Intermediate level: 6-8 years**

The game is played without the validation panel.

Player 1 validates each item of clothing individually.

If player 2 has guessed the correct colour or pattern, for example of the hat, player 1 prepares the corresponding validation counter.

(Example: if player 1 has used a red polka-dot hat and player 2 has guessed a red striped hat, player 2 receives a red validation counter.)

Player 1 repeats the validation process for the top and trousers.

If player 2 has guessed the correct colour and pattern (i.e. the correct item of clothing), player 1 gives them an OK counter.

IMPORTANT: in this level the validation counters are placed together in a pile, so player 2 does not know for which item of clothing they have guessed the colour or pattern correctly.

● **Expert level: +6 years**

The game is played without the validation panel.

Player 1 validates the entire outfit together.

First, player 1 confirms whether there are any correct guesses (both colour and pattern) and selects an OK counter for each correctly guessed item.

For the items of clothing not guessed correctly, player 1 analyses whether player 2 was right about the pattern or colour. Regardless of whether the correct guess is in the same item of clothing or not, player 1 gives player 2 the corresponding validation counter[s].

(Example: if player 1 has chosen a red polka-dot hat and player 2 guessed red polka-dot trousers, player 2 will receive 1 red validation counter and 1 polka-dot counter.)

Player 1 presents their validation as a single pile of counters.

FR. GUESS MY DRESS

JEU DE DÉDUCTION

Nombre de joueurs: 2

Âge: 5-105 ans

Durée de chaque partie: 20 minutes

ÉLÉMENTS

- 2 plateaux de jeu réversibles (1 pour chaque joueur)
- 1 tableau des scores
- 1 tableau de validation
- 54 vêtements: 27 pour le joueur A (fond bleu) et 27 pour le joueur B (fond jaune)
- 21 cartes de validation: 3 cartes « OK », 9 cartes « couleur », 9 cartes « texture »
- 2 fiches permettant de noter les scores
- Dressing (dressing room): paravent pour cacher le plateau du joueur 1
- Sac en coton pour cacher les vêtements non utilisés par le joueur 1

DESCRIPTION

Choisissez une tenue la plus originale possible pour votre personnage. L'autre joueur doit deviner comment vous l'avez habillé. S'il devine, il gagne.

OBJECTIF

Devinez en un minimum de tentatives comment l'autre joueur a habillé son personnage.

PRÉPARATION

Chaque joueur reçoit un plateau de jeu, qu'il place devant lui en sélectionnant son personnage préféré.

Chaque joueur reçoit un ensemble complet de vêtements.

Le joueur 1 reçoit les 21 cartes de validation.

LE JEU

2 manches par partie et 3 étapes par manche:

ÉTAPE 1:

Le joueur 1 habille son personnage en veillant à ce que le joueur 2 ne puisse pas le voir. Utilisez le paravent pour cacher le plateau de jeu et le sac de coton pour cacher tous les vêtements non utilisés.

ÉTAPE 2:

Le joueur 2 habille son personnage selon son intuition, puis demande au joueur 1 de vérifier s'il a choisi la bonne tenue.

ÉTAPE 3:

Si le joueur 2 devine correctement trois vêtements, il reçoit trois cartes « OK » et remporte la manche.

Sinon, à partir des cartes de validation qu'il reçoit, il s'efforce de déduire la bonne combinaison.

Il recommence alors à l'étape 2, en modifiant la tenue de son personnage avant de demander à nouveau au joueur 1 de vérifier les vêtements choisis.

Le joueur 2 a droit à cinq tentatives pour deviner la combinaison gagnante.

Sinon, il perd la manche.

Le nombre de tentatives est noté sur le tableau des scores.

Une fois la première manche terminée, les joueurs inversent les rôles et entament la deuxième manche: le joueur 1 devient le joueur 2, et vice versa.

RÈGLES DE JEU

Le joueur 1 ne peut pas modifier la tenue choisie tant que la manche en cours n'est pas terminée.

Le joueur 1 place obligatoirement un chapeau, un haut et un pantalon sur son personnage, en les positionnant au bon endroit (par exemple, tout le monde sait que les pantalons ne se portent pas sur la tête !).

Le joueur 2 n'a pas le droit d'espionner le plateau ni les cartes positionnées par le joueur 1.

FIN DE PARTIE

À la fin des deux manches:

- Si un seul joueur a gagné une manche, c'est lui qui remporte la partie.
- Si les deux joueurs ont remporté une manche, le gagnant est celui qui a utilisé le moins de tentatives pour trouver la bonne combinaison.
- Si les deux joueurs ont perdu, ou s'ils ont utilisé le même nombre de tentatives pour trouver la bonne combinaison, ils continuent à jouer autant de manches que nécessaire pour se départager.

VALIDATION

La validation correspond aux cartes que le joueur 1 donne au joueur 2 pour lui permettre de deviner la combinaison gagnante.

3 niveaux de difficulté sont possibles.

● Niveau débutant: 5-6 ans

Vous jouez avec le tableau de validation.

Le joueur 1 vérifie un par un chaque vêtement de la sélection choisie par le joueur 2.

Si le joueur 2 a deviné la couleur ou la texture, par exemple du chapeau, le joueur 1 pose la carte correspondante à côté du chapeau sur le tableau de

validation.

(Exemple: si le joueur 1 a choisi un chapeau rouge à pois et le joueur 2 un chapeau rouge à rayures, le joueur 1 place une carte « couleur » rouge au niveau du chapeau sur le tableau.)

Procédez de même pour le haut et pour le pantalon.

Si le joueur 2 a deviné à la fois la couleur et la texture (c'est-à-dire le vêtement complet), le joueur 1 place une carte « OK » à côté du vêtement correspondant sur le tableau de validation.

● Niveau confirmé: 6-8 ans

Vous jouez sans le tableau de validation.

Le joueur 1 vérifie un par un chaque vêtement de la sélection choisie par le joueur 2.

Si le joueur 2 a deviné la couleur ou la texture, par exemple du chapeau, le joueur 1 prépare (sans la montrer) la carte correspondante.

(Exemple: si le joueur 1 a choisi un chapeau rouge à pois et le joueur 2 un chapeau rouge à rayures, le joueur 2 recevra une carte « couleur » rouge.)

Procédez de même pour le haut et le pantalon.

Si le joueur 2 a deviné à la fois la couleur et la texture (c'est-à-dire le vêtement complet), il recevra une carte « OK ».

IMPORTANT: le joueur 1 remettra toutes les cartes simultanément au joueur 2 qui ne sait pas à quel vêtement appartient la couleur ou la texture devinée.

● Niveau expert: 6 ans et +

Vous jouez sans le tableau de validation.

Vous analysez l'ensemble de la tenue.

Vérifiez tout d'abord si le joueur 2 a deviné des vêtements complets (couleur et texture) et préparez une carte « OK » pour chaque vêtement deviné.

Pour les vêtements que le joueur 2 n'a pas devinés, vérifiez si la texture ou la couleur sont présentes ailleurs sur la tenue, auquel cas le joueur 2 gagnera une carte.

(Exemple: si le joueur 1 a choisi un chapeau rouge à pois et le joueur 2 un pantalon rouge à pois, le joueur 2 recevra une carte « couleur » rouge et une carte « texture » pois.)

Le joueur 1 remettra toutes les cartes simultanément au joueur 2.

DE. GUESS MY DRESS

RATESPIEL

Anzahl der Spieler: 2

Alter der Spieler: 5-105 Jahre

Spieldauer: 20 Minuten

ELEMENTE

- 2 umdrehbare Spieltafeln (1 pro Spieler)
- 1 Zähltafel
- 1 Benotungstafel
- 54 Kleidungsstücke: 27 für Spieler A (mit blauem Hintergrund) und 27 für Spieler B (mit gelbem Hintergrund)
- 21 Benotungssteine: 3 OK-Steine, 9 Farbsteine, 9 Mustersteine
- 2 Zählsteine für die Zähltafel
- Der Ankleideraum (dressing room): Trennwand zum Schutz der Spieltafel von Spieler 1 vor den Blicken des Gegenspielers
- Baumwollbeutel zum Verstecken der nicht verwendeten Kleidungsstücke von Spieler 1

BESCHREIBUNG

Kleide deine Figur so lustig wie möglich. Der Gegenspieler muss erraten, wie du sie gekleidet hast. Wenn er es errät, hat er gewonnen.

ZIEL

Errate mit möglichst wenig Versuchen, wie der Spieler 1 seine Figur gekleidet hat.

VORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält eine Spieltafel und legt sie so vor sich hin, dass die Seite mit der Figur, die ihm am besten gefällt, aufgedeckt ist.

Jeder Spieler erhält einen vollständigen Satz Kleidungsstücke.

Spieler 1 erhält die Benotungssteine.

DAS SPIEL

Gespielt wird in zwei Runden, wobei jede Runde aus drei Schritten besteht:

SCHRITT 1:

Spieler 1 kleidet seine Figur, ohne dass der Spieler 2 sie sehen kann.

Er verwendet die Trennwand dazu, um seine Spieltafel vor den Blicken des Gegenspielers zu schützen, und den Baumwollbeutel, um die nicht verwendeten Kleidungsstücke zu verstecken.

SCHRITT 2:

Der Spieler 2 versucht seine Figur gleich zu kleiden wie der Spieler 1 und ersucht diesen um seine Benotung.

SCHRITT 3:

Wenn der Spieler 2 alle drei Kleidungsstücke erraten hat, erhält er drei 3 OK-Steine und hat die Runde gewonnen. Wenn er sich bei einem der drei Kleidungsstücke geirrt hat, muss er versuchen, mit Hilfe der Benotungssteine auf die richtigen Kleidungsstücke zu schließen. In diesem Fall wird die Runde ab Schritt 2 wiederholt: Der Spieler 2 ändert die Kleidung seiner Figur und ersucht um eine neue Benotung.

Wenn er die richtigen Kleidungsstücke mit fünf Versuchen nicht errät, hat er die Runde verloren.

Die Zahl der Rateversuche wird an der Zähltafel vermerkt.

Wenn die erste Runde vorbei ist, wird die zweite Runde mit umgekehrten Rollen gespielt: Spieler 1 ist Spieler 2 und umgekehrt.

REGELN

Der Spieler 1 darf die ausgewählten Kleidungsstücke bis zum Ende der Runde nicht ändern.

Der Spieler 1 muss eine Kopfbedeckung, ein Oberteil und ein Unterteil für seine Figur auswählen und den entsprechenden Körperteil damit bedecken. (Man kann also keine Hose als Kopfbedeckung verwenden, das weiß ja jedes Kind!)

Der Spieler 2 darf nicht versuchen, die Spieltafel bzw. Kleidungsstücke von Spieler 1 auszuspähen.

SPIELEND

Nach dem Ende der beiden Runden:

- Wenn nur ein Spieler die Kleidungsstücke erraten hat, hat er das Spiel gewonnen.
- Wenn beide Spieler die Kleidungsstücke erraten haben, hat der Spieler gewonnen, der die wenigsten Versuche benötigt hat.
- Wenn kein Spieler die Kleidungsstücke erraten hat oder beide die gleiche Zahl an Versuchen benötigt haben, wird erneut gespielt, um eine Entscheidung herbeizuführen.

BENOTUNG

Die Benotung erfolgt durch die Benotungssteine, die der Spieler 2 von Spieler 1 erhält, um daraus auf die richtigen Kleidungsstücke zu schließen.

Es gibt dabei drei Schwierigkeitsstufen.

● Grundstufe: 5-6 Jahre

Gespielt wird mit Benotungstafel.

Der Spieler 1 bewertet jedes Kleidungsstück getrennt.

Wenn zum Beispiel bei der Kopfbedeckung die Farbe oder das Muster erraten wurde, kommt der entsprechende Benotungsstein auf der Benotungstafel zur Kopfbedeckung.

(Beispiel: Wenn Spieler 1 eine gepunktete rote Kopfbedeckung gewählt und Spieler 2 eine gestreifte rote Kopfbedeckung geraten hat, kommt 1 roter Farbstein zur Kopfbedeckung der Benotungstafel.)

Die gleiche Vorgehensweise gilt für Oberkörper- und Beinbekleidung.

Wenn Farbe und Muster (also das Kleidungsstück) erraten wurden, wird ein OK-Stein zum erratenen Kleidungsstück auf die Benotungstafel gelegt.

● Fortgeschrittene: 6-8 Jahre

Gespielt wird ohne Benotungstafel.

Der Spieler 1 bewertet jedes Kleidungsstück getrennt.

Wenn zum Beispiel bei der Kopfbedeckung die Farbe oder das Muster erraten wurde, wird der entsprechende Benotungsstein vorbereitet.

(Beispiel: Wenn Spieler 1 eine gepunktete rote Kopfbedeckung gewählt und Spieler 2 eine gestreifte rote Kopfbedeckung geraten hat, erhält Spieler 2 einen roten Farbstein.)

Die gleiche Vorgehensweise gilt für Oberkörper- und Beinbekleidung.

Wenn Farbe und Muster (also das Kleidungsstück) erraten wurden, gibt es einen OK-Stein.

WICHTIG: In dieser Stufe werden die Benotungssteine gemeinsam übergeben.

Der Spieler 2 weiß also nicht, für welches Kleidungsstück er die einzelnen Benotungen erhalten hat.

● Experten: +6 Jahre

Gespielt wird ohne Benotungstafel.

Der Spieler 1 bewertet alle Kleidungsstücke gemeinsam.

Für jedes erratene Kleidungsstück (Farbe und Muster) wird ein OK-Stein vorbereitet.

Für die nicht erratenen Kleidungsstücke gibt es Benotungssteine, wenn die Farbe oder das Muster erraten wurde. Der Benotungsstein wird dabei auch dann vergeben, wenn die Farbe bzw. das Muster nicht bei dem entsprechenden, sondern einem anderen Kleidungsstück erraten wurden.

(Beispiel: Wenn Spieler 1 eine gepunktete rote Kopfbedeckung gewählt und Spieler 2 eine gepunktete rote Hose geraten hat, erhält Spieler 2 einen roten Farbstein und einen gepunkteten Musterstein.)

Die Benotungssteine werden gemeinsam übergeben.

ES. GUESS MY DRESS

JUEGO DE DEDUCCIÓN

Cantidad de jugadores: 2

Edad de los jugadores: 5-105 años

Tiempo de cada partida: 20 minutos

ELEMENTOS

- 2 tableros reversibles (1 para cada jugador)
- 1 contador
- 1 panel de validación
- 54 prendas de ropa: 27 para el jugador A (fondo azul) y 27 para el B (fondo amarillo)
- 21 fichas de valoración: 3 de 0k, 9 de color, 9 de textura
- 2 fichas de marcador para el contador
- El vestidor (dressing room): Panel separador para esconder el tablero del jugador 1
- Bolsa de algodón para esconder las prendas de ropa sobrantes del jugador 1

DESCRIPCIÓN

Viste tu personaje de la manera más estrafalaria que puedas, el otro jugador tendrá que deducir cómo lo has vestido. Si lo adivina, ganará.

OBJETIVO

Adivina con el mínimo de intentos cómo ha vestido a su personaje el jugador 1.

PREPARACIÓN

Cada jugador recibe un tablero de juego y se lo pone enfrente con la cara del personaje que más le guste.

Cada jugador recibe un juego completo de prendas de ropa.

El jugador 1 recibe las fichas de valoración.

EL JUEGO

Un juego tiene dos turnos y cada turno tiene tres pasos:

PASO 1:

El jugador 1 viste a su personaje sin que el jugador 2 pueda verlo. Utiliza el panel separador para esconder el tablero y la bolsa de algodón para esconder todas las prendas de ropa sobrantes.

PASO 2:

El jugador 2 viste a su personaje, siguiendo su intuición y pide la valoración al jugador 1.

PASO 3:

Si el jugador 2 ha acertado las tres prendas, recibe 3 fichas de valoración Ok y habrá ganado el turno. Si ha fallado en alguna de las tres prendas, tendrá que interpretar las fichas de valoración para deducir la combinación correcta. Entonces hay que repetir desde el paso 2, modificando el traje de su personaje para pedir una nueva valoración.

Si en cinco intentos no consigue adivinar la combinación ganadora, entonces pierde el turno.

Hay que anotar el número de intentos al contador.

Una vez finalizado el primer turno, se intercambian los roles y se juega el segundo turno: el jugador 1 pasa a ser el jugador 2 y viceversa.

REGLAS

El jugador 1 no puede hacer modificaciones en la combinación que ha escogido hasta el final del turno.

El jugador 1 tiene que utilizar una prenda de sombrero, una de camiseta y una de pantalones para vestir su personaje y es necesario que estén en el lugar correspondiente. (Ejemplo: no se pueden poner unos pantalones en la cabeza, ¡lo sabe todo el mundo!)

El jugador 2 no puede espiar ni el tablero ni las cartas del jugador 1.

FINAL DEL JUEGO

Al final de los dos turnos:

- Si solo un jugador ha ganado el turno, entonces este será el ganador de la partida.
- Si los dos jugadores han ganado su turno de adivinar, se mira quién lo ha hecho con menos intentos y este será el ganador de la partida.
- Si los dos han perdido su turno, o en caso de empate en la cantidad de intentos, hay que volver a jugar hasta desempatar.

LA VALORACIÓN

La valoración son las fichas que devuelve el jugador 1 al jugador 2 para que pueda deducir la combinación de traje ganadora.

Se puede jugar con tres niveles de dificultad.

● Nivel básico: 5-6 años

Se juega con el panel de validación.

El jugador 1 analiza prenda de ropa por prenda de ropa.

Si adivina el color o la textura, por ejemplo del sombrero, le pone la ficha de valoración correspondiente junto al sombrero en el contador.

(Ejemplo: si el jugador 1 ha puesto un sombrero rojo de lunares y el jugador 2 un sombrero rojo de rayas, le pone 1 ficha de valoración de color rojo en el

sitio del sombrero en el contador.)

Repite la valoración por el jersey y por los pantalones.

Si adivina color y textura (es decir, la prenda de ropa), le pone una ficha de 0k junto a la prenda de ropa acertada en el panel de validación.

● Nivel iniciado: 6-8 años

Se juega sin el panel de validación.

El jugador 1 analiza prenda de ropa por prenda de ropa.

Si adivina el color o la textura por ejemplo del sombrero, le prepara la ficha de valoración correspondiente.

(Ejemplo: si el jugador 1 ha puesto un sombrero rojo de lunares y el jugador 2 un sombrero rojo de rayas, recibirá 1 ficha de valoración de color rojo.)

Repite la valoración por el jersey y por los pantalones.

Si adivina color y textura (es decir, la prenda de ropa), le dará una ficha de 0k.

IMPORTANTE: en este nivel las fichas de valoración se dan juntas en una pila, así el jugador 2 no sabe en

qué prenda de ropa tiene el acierto de color o textura.

● Nivel experto: +6 años

Se juega sin el panel de validación.

Analiza todas las prendas de ropa en conjunto.

Primero verifica si hay aciertos de pieza (color y textura) y prepara una ficha de 0k por cada acierto.

Por las piezas no acertadas analiza si hay aciertos de textura o color en otras piezas. Independientemente de si el acierto se encuentra o no en la misma prenda de ropa, dará una ficha de valoración correspondiente.

(Ejemplo: si el jugador 1 ha puesto un sombrero rojo de lunares y el jugador 2 unos pantalones rojos de lunares, recibirá 1 ficha de valoración de color rojo y 1 ficha de textura de lunares.)

Devuelve la valoración en una única pila de fichas.

IT. GUESS MY DRESS

GIOCO DI DEDUZIONE

Numero di giocatori: 2

Età dei giocatori: 5-105 anni

Durata della partita: 20 minuti

CONTENUTO

- 2 tabelloni reversibili (1 per ogni giocatore)
- 1 contatore
- 1 pannello di convalida
- 54 indumenti: 27 per il giocatore 1 (sfondo blu) e 27 per il giocatore 2 (sfondo giallo)
- 21 gettoni di valutazione: 3 OK, 9 per il colore, 9 per il tessuto
- 2 segnalini per il contatore
- 1 camerino (dressing room): pannello divisorio per nascondere il tabellone del giocatore 1
- Sacchetto di cotone per nascondere gli indumenti non usati dal giocatore 1

DESCRIZIONE

Vesti il tuo personaggio nel modo più stravagante possibile: il tuo avversario dovrà dedurre come l'hai abbigliato. Se lo indovina, vincerà.

OBIETTIVO

Indovinare con il minimo di tentativi in che modo il giocatore 1 ha abbigliato il suo personaggio.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore riceve un tabellone e lo mette davanti a sé, scegliendo il lato con il personaggio che più gli piace.

Ogni giocatore riceve anche un set completo di indumenti.

Il giocatore 1 riceve i gettoni di valutazione.

IL GIOCO

La partita è costituita da due turni e ciascun turno ha tre fasi.

FASE 1

Il giocatore 1 veste il suo personaggio senza che il giocatore 2 possa vederlo. Il giocatore 1 usa il pannello divisorio per nascondere il tabellone e il sacchetto di cotone per nascondere tutti gli indumenti non usati.

FASE 2

Il giocatore 2 veste il suo personaggio, seguendo il suo intuito, e quindi chiede al giocatore 1 di valutare le sue scelte.

FASE 3

Se il giocatore 2 ha indovinato tutti e tre i capi, riceve 3 gettoni di valutazione OK e vince il turno. Se il giocatore 2 sbaglia uno qualsiasi dei tre capi, dovrà interpretare i gettoni di valutazione per dedurre la combinazione corretta. Quindi si deve ripetere il processo dalla fase 2: il giocatore 2 modificherà l'abbigliamento del personaggio per chiedere una nuova valutazione al giocatore 1.

Se in cinque tentativi il giocatore 2 non riesce a indovinare la combinazione vincente, allora perde il turno.

Il numero di tentativi si segna sull'apposito contatore.

Al termine del primo turno, i ruoli vengono scambiati e si gioca il secondo turno: il giocatore 1 diventa giocatore 2 e viceversa.

REGOLE

Il giocatore 1 non può apportare modifiche alla combinazione che ha scelto fino alla fine del turno.

Per vestire il suo personaggio il giocatore 1 deve usare un cappello, una maglia e un paio di pantaloni. Ciascun capo deve trovarsi al posto giusto. (Ad es. non si possono mettere i pantaloni in testa, lo sanno tutti!)

Il giocatore 2 non può spiare né il tabellone né gli indumenti del giocatore 1.

FINE DELLA PARTITA

Al termine dei due turni:

- Se un solo giocatore ha vinto il turno, questi sarà il vincitore del gioco.
- Se i due giocatori hanno vinto il turno in cui dovevano indovinare, si considera il numero di tentativi. Chi avrà impiegato meno tentativi sarà il vincitore della partita.
- Se i due giocatori hanno perso il proprio turno, o nel caso in cui abbiano vinto con lo stesso numero di tentativi, si deve giocare di nuovo fino a quando si può stabilire un vincitore.

LA VALUTAZIONE

La fase di valutazione avviene mediante i gettoni che il giocatore 1 consegna al giocatore 2 in modo che il giocatore 2 possa dedurre la combinazione vincente di indumenti.

Si può giocare con tre livelli di difficoltà.

● **Livello base: 5-6 anni**

Si gioca con il pannello di convalida.

Il giocatore 1 deve valutare gli indumenti scelti dal giocatore 2 uno per uno. Se il giocatore 2 indovina il colore o il tessuto, per esempio del cappello, il giocatore 1 mette sul contatore il corrispondente gettone di valutazione accanto al cappello.

[Ad es. se il giocatore 1 ha messo un cappello rosso a pois e il giocatore 2 un cappello rosso a strisce, il giocatore 1 mette sul contatore 1 gettone di valutazione rosso nello spazio riservato al cappello].

Il giocatore 1 ripeterà la valutazione per la maglia e per i pantaloni.

Se il giocatore 2 indovina il colore e il tessuto (cioè l'indumento esatto), sul pannello di convalida il giocatore 1 metterà un gettone OK accanto all'indumento corretto.

● **Livello intermedio: 6-8 anni**

Si gioca senza il pannello di convalida.

Il giocatore 1 analizza gli indumenti uno per uno.

Se il giocatore 2 indovina il colore o il tessuto, per esempio del cappello, il giocatore 1 prepara il corrispondente gettone di valutazione.

[Ad es. se il giocatore 1 ha messo un cappello rosso a pois e il giocatore 2 un cappello rosso a strisce, il giocatore 2 riceverà 1 gettone di valutazione rosso].

Il giocatore 1 ripeterà la valutazione per la maglia e per i pantaloni.

Se il giocatore 2 indovina il colore e il tessuto (cioè l'indumento esatto), il giocatore 1 gli darà un gettone OK.

IMPORTANTE: a questo livello i gettoni di valutazione vengono dati tutti insieme in una pila, così il giocatore 2 non può sapere per quale indumento ha indovinato il colore o il tessuto.

● **Livello esperto: +6 anni**

Si gioca senza il pannello di convalida.

Il giocatore 1 analizza tutti gli indumenti insieme.

Prima controlla se il giocatore 2 ha indovinato qualche indumento completo (colore e tessuto). Per ciascun indumento indovinato prepara un gettone OK.

Per gli indumenti non indovinati, il giocatore 1 analizza se il giocatore 2 ha indovinato il tessuto o il colore. Per ogni indumento per il quale il giocatore 2 ha indovinato una caratteristica (anche per indumenti diversi), il giocatore 1 gli darà il corrispondente gettone di valutazione.

[Ad es. se il giocatore 1 ha messo un cappello rosso a pois e il giocatore 2 dei pantaloni rossi a pois, il giocatore 2 riceverà 1 gettone di valutazione rosso e 1 gettone con il tessuto a pois].

Il giocatore 1 deve consegnare i gettoni di valutazione tutti insieme in un'unica pila.

CAT. GUESS MY DRESS

JOC DE DEDUCCIÓ

Quantitat de jugadors: 2

Edat dels jugadors: 5-105 anys

Temps de cada partida: 20 minuts

ELEMENTS

- 2 taulells reversibles (1 per a cada jugador)
- 1 comptador
- 1 panell de validació
- 54 peces de roba: 27 per al jugador A (fons blau) i 27 per al B (fons groc)
- 21 fitxes de valoració: 3 d'Ok, 9 de color, 9 de textura
- 2 fitxes de marcador per al comptador
- El vestidor (dressing room): Panell separador per amagar el taulell del jugador 1
- Bossa de cotó per amagar les peces de roba sobrants del jugador 1

DESCRIPCIÓ

Vesteix el teu personatge de la manera més estrofolària que puguis. L'altre jugador haurà de deduir com l'has vestit. Si ho endevina, guanyarà.

OBJECTIU

Endevina amb el mínim d'intents com ha vestit el seu personatge el jugador 1.

PREPARACIÓ

Cada jugador rep un taulell de joc i el posa al seu davant per la cara del personatge que més li agradi.

Cada jugador rep un joc complet de peces de roba.

El jugador 1 rep les fitxes de valoració.

EL JOC

Un joc té dos torns i cada torn té tres passos:

PAS 1:

El jugador 1 vesteix el seu personatge sense que el jugador 2 pugui veure-ho. Utilitza el panell separador per amagar el taulell i la bossa de cotó per amagar totes les peces de roba sobrants.

PAS 2:

El jugador 2 vesteix el seu personatge, seguint la seva intuïció i demana la valoració al jugador 1.

PAS 3

Si el jugador 2 ha encertat les tres peces, rep 3 fitxes de valoració 0k i haurà guanyat el torn. Si ha fallat en alguna de les tres peces, haurà d'interpretar les fitxes de valoració per deduir la combinació correcta. Llavors caldrà repetir des del pas 2, modificant el vestit del seu personatge per demanar una nova valoració.

Si en cinc intents no aconsegueix endevinar la combinació guanyadora, llavors perdrà el torn.

Cal que s'anoti el nombre d'intents al comptador.

Un cop finalitzat el primer torn, s'intercanvien els rols i es juga el segon torn: el jugador 1 passa a ser el jugador 2 i viceversa.

REGLES

El jugador 1 no pot fer modificacions en la combinació que ha escollit fins al final del torn.

El jugador 1 ha d'utilitzar una peça de barret, una de samarreta i una de pantalons per vestir el seu personatge i cal que estiguin en el lloc corresponent. (Exemple: no es pot posar uns pantalons al cap, ho sap tothom!)

El jugador 2 no pot espia ni el taulell ni les cartes del jugador 1.

FINAL DEL JOC

Al final dels dos torns:

- Si només un jugador ha guanyat el torn, llavors aquest serà el guanyador de la partida.
- Si els dos jugadors han guanyat el seu torn d'endevinar, es mira qui ho ha fet amb menys intents i aquest serà el guanyador de la partida.
- Si tots dos han perdut el seu torn, o en cas d'empat en la quantitat d'intents, cal tornar a jugar fins a desempatar.

LA VALORACIÓ

La valoració són les fitxes que retorna el jugador 1 al jugador 2 per tal que pugui deduir la combinació de vestit guanyadora.

Es pot jugar amb tres nivells de dificultat.

● Nivell bàsic: 5-6 anys

Es juga amb el panell de validació.

El jugador 1 analitza peça de roba per peça de roba.

Si endevina el color o la textura del barret, per exemple, li posa la fitxa de valoració corresponent al costat del barret en el comptador.

(Exemple: si el jugador 1 ha posat un barret vermell de punts i el jugador 2 un barret vermell de ratlles, li posa 1 fitxa de valoració de color vermell a l'espai

del barret en el comptador.)

Repeteix la valoració pel jersei i pels pantalons.

Si endevina color i textura (és a dir, la peça de roba), li posa una fitxa d'Ok al costat de la peça de roba encertada en el panell de validació.

● Nivell iniciat: 6-8 anys

Es juga sense el panell de validació.

El jugador 1 analitza peça de roba per peça de roba.

Si endevina el color o la textura del barret, per exemple, li prepara la fitxa de valoració corresponent.

(Exemple: si el jugador 1 ha posat un barret vermell de punts i el jugador 2 un barret vermell de ratlles, rebrà 1 fitxa de valoració de color vermell.)

Repeteix la valoració pel jersei i pels pantalons.

Si endevina color i textura (és a dir, la peça de roba), li donarà una fitxa d'Ok.

IMPORTANT: en aquest nivell les fitxes de valoració es donen juntes en una pila, així el jugador 2 no sap en

quina peça de roba hi té l'encert de color o textura.

● Nivell expert: +6 anys

Es juga sense el panell de validació.

Analitza totes les peces de roba en conjunt.

Primer verifica si hi ha encerts de peça (color i textura) i prepara una fitxa d'Ok per cada encert.

Per les peces no encertades analitza si hi ha encerts de textura o color en altres peces. Independentment de si l'encert es troba o no a la mateixa peça de roba, donarà una fitxa de valoració corresponent.

(Exemple: si el jugador 1 ha posat un barret vermell de punts i el jugador 2 uns pantalons vermells de punts, rebrà 1 fitxa de valoració de color vermell i 1 fitxa de textura de punts.)

Retorna la valoració en una única pila de fitxes.

PLAYER 1



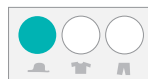
PLAYER 2

example A



VALIDATION EXAMPLES

• basic



• intermediate



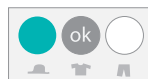
• expert



example B



• basic



• intermediate



• expert



example C



• basic



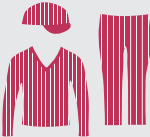
• intermediate



• expert



ITEMS OF CLOTHING / VALIDATION COUNTERS
VÊTEMENTS / CARTES DE VALIDATION
KLEIDUNGSSTÜCKE / BENOTUNGSSTEINE
PRENDAS DE ROPA / FICHAS DE VALORACIÓN
INDUMENTI / GETTONI DI VALUTAZIONE
PECES DE ROBA / FITXES DE VALORACIÓ

lonđji.[®]
B A R C E L O N A