

il CONCERTO

CONCENTRATION & MEMORY GAME

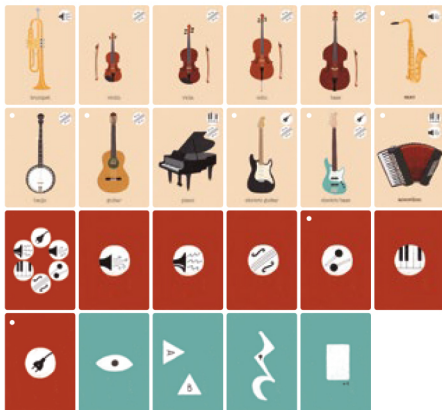


GR. ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ /
EN. RULES / FR. RÈGLES
DE. SPIELREGELN / ES. REGLAS
IT. REGOLE / CAT. REGLES

PIECES INCLUDED.....	3
ÉLÉMENTS	
ELEMENTE	
ELEMENTOS	
CONTENUTO	
ELEMENTS	
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	
JOKERS.....	4
JOKERS	
JOKER	
COMODINES	
JOLLY	
COMODINS	
ΤΖΟΚΕΡ	
ACTION CARDS.....	5
CARTES D'ACTION	
AKTIONSKARTEN	
LAS CARTAS DE ACCIÓN	
LE CARTE D'AZIONE	
LES CARTES D'ACCIO	
ΚΑΡΤΕΣ ΔΡΑΣΗΣ	
EN. RULES.....	6
FR. RÈGLES	9
DE. SPIELREGELN	12
ES. REGLAS	15
IT. REGOLE	18
CAT. REGLES	21
GR. ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ	24

PIECES INCLUDED / ÉLÉMENTS / ELEMENTE ELEMENTOS / CONTENUTO / ELEMENTS / ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

A)



A) **36 game cards**

[25 instruments, 7 jokers and 4 actions]

36 cartes à jouer

[25 instruments, 7 jokers et 4 actions]

36 Spielkarten

[25 Instrumente, 7 Joker und 4 Aktionen]

36 cartas de juego [25 instrumentos, 7 comodines y 4 acciones]

36 carte da gioco

[25 strumenti musicali, 7 jolly e 4 azioni]

36 cartes de joc

[25 instruments, 7 comodins i 4 accions]

36 κάρτες παιχνιδιού

[25 μουσικά όργανα, 7 τζόκερ και 4 κάρτες δράσεων]

B)



B) **20 ensemble cards**

20 fiches de groupe de musique

20 Ensemblekarten

20 cartas de grupos de música

20 carte di gruppi musicali

20 cartes de grups de música

20 κάρτες συγκροτημάτων

C)



C) **4 silence counters**

4 cartes de silence

4 Pausensteine

4 fichas de silencio

4 pedine di pausa

4 fitxes de silenci

4 μετρητές σίγασης

D)



D) **24 coordinates counters**

24 cartes de coordonnées

24 Koordinatensteine

24 fichas de coordenadas

24 pedine con coordinate

24 fitxes de coordenades

24 fitxes de coordenades

24 μετρητές συντεταγμένων

**JOKERS
JOKERS
JOKER
COMODINES
JOLLY
COMODINS
TZOKEP**



General
Général
Allgemeiner
General
Generale
General
Γενικά

Woodwind
Vent bois
Holzbläser
Viento madera
Fiati-legni
Vent fusta
Ξύλινα Πνευστά



Brass
Vent cuivre
Metallbläser
Viento metal
Fiati-ottoni
Vent metall
Πνευστά



String
Corde
Seiteninstrumenten
Cuerda
Corda
Corda
Έγχωρδα



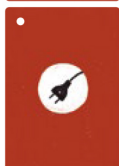
Percussion
Percussion
Schlaginstrumenten
Percusión
Percussioni
Percussió
Κρουστά

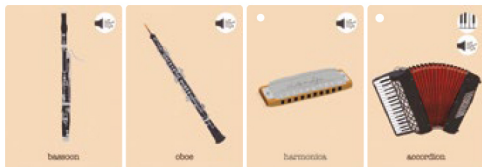


Keyboard
Clavier
Tasteninstrumenten
Teclados
Tastiera
Teclats
Όργανα με Πλήκτρα



Electric
Électrophones
Elektrofon
Electrófonos
Elettronici
Electròfons
Ηλεκτρικά





**ACTION CARDS / CARTES D'ACTION /
AKTIONSKARTEN / LAS CARTAS DE ACCIÓN /
LE CARTE D'AZIONE / LES CARTES D'ACCIO / ΚΑΡΤΕΣ ΔΡΑΣΗΣ**



Spy
Espion
Spionieren
Espía
Spia
Espia
Κατάσκοπος

Coordinates
Coordonnées
Koordinaten
Coordenadas
Coordinate
Coordenades
Συντεταγμένες

Silence
Silence
Pause
Silencio
Pausa
Silenci
Σίγαση

One more
Une de plus
Noch eine
Una más
Una in più
Una més
Μια ακόμη

EN. IL CONCERTO

MEMORY AND CONCENTRATION GAME

Players train their memories to achieve their objective.

ONCE UPON A TIME...

... there were musicians, violinists, guitarists, pianists... all looking to join an ensemble to play their instruments with.

Number of players: 2 to 6

Player age: from 7 years

Duration of each game: 20 minutes

PIECES INCLUDED

- 36 game cards (25 instruments, 7 jokers and 4 actions)
- 20 ensemble cards
- 4 silence counters
- 24 coordinates counters in 6 colours (4 of the same colour per player)
- 2 instrument families help cards

AIM OF THE GAME

Complete as many ensemble cards as you can to earn the most points and be the winner.

To complete the ensemble cards, players must find all the instrument cards listed on their ensemble card during the same turn.

To do this, they have to memorise the position of the instrument cards and turn them over without making any mistakes. Turning over an instrument card that does not appear on your ensemble card in play is a mistake.

BEFORE YOU START

Choose the difficulty level:

● **Short version / Classical music** (suitable for 2 players or an easier game)

In this case, use only the classical music game and ensemble cards. Set aside all those cards with a white spot in the top left corner.

● **Full version / World music** (for 3 players minimum)

Use all of the cards.

Shuffle the 36 (or 24, in the short version) game cards and place them face down in the middle of the table, laid out in a 4×9 (or 4×6) grid.

Shuffle the ensemble cards and deal out 3 to each player (or 2, in the short version), then make a pile with the remaining cards. Each player chooses one

and places the cards they don't need at the bottom of the pile.

Give each player 4 coordinates counters of the same colour.

Place the silence counters in a pile to one side.

THE GAME

Players take turns. The player who has played a viol most recently begins. The player turns over a card randomly chosen from the 36 on the table. If this is an instrument card shown on their ensemble card, they continue playing. The player then turns over another card and repeats the process until they have found all the instrument cards shown on their ensemble card. When that happens, the player has completed the ensemble card and it is theirs to keep.

They then take 3 more ensemble cards from the pile (or as many as there are), choose one, place the unwanted cards at the bottom of the pile and the next player takes their turn.

If the instrument card the player has turned over is not one of those shown on their ensemble card, their turn is over and the next player is up.

Before the next player begins, all the game cards should be placed face down again.

Action cards

If you turn over an action card during your go, you can do the action shown on the card.

ACTIONS:

- **Spy:** take a peek at a card before turning it over.
- **Coordinates:** take or move a pair of your coordinates counters to mark one of the game cards on the table that interests you. Coordinate counters must be placed outside the grid of game cards: one on the horizontal position and the other on the vertical. You can remove your counters without needing to turn over another action card.
- **Silence:** take or move a silence counter and place it on top of a game card that is face down. When a card has a silence counter on it, it is frozen and can only be turned over by the player who has silenced it. When the player decides to turn over the card, it is unfrozen and the silence counter goes back on the pile.
- **One more:** if you make a mistake during your turn, you can have another chance.

Jokers

The jokers can be used as any instrument card from the family of instruments shown on them.

General joker: any instrument card

Woodwind joker: flute / saxophone / clarinet / bassoon / oboe / harmonica / accordion

Brass joker: trumpet / French horn / tuba / trombone

String joker: violin / viola / cello / double bass / banjo / guitar / piano / electric bass / electric guitar

Percussion joker: conga / tambourine / drums

Keyboard joker: piano / accordion

Electric joker: electric bass / electric guitar

RULES

- If the ensemble card has two identical instruments (for example, two trumpets), you need to turn over two matching cards.
- If you turn over a card with the same instrument twice, you can continue playing.

END OF THE GAME

The game ends when, among all of the players, 10 ensemble cards have been completed or when a player has no more cards to choose from the ensemble pile, the game ends.

When the game has finished, the players add up the points on the completed ensemble cards.

The player with the most points is the winner.

BEYOND THE GAME

Here you have a game which...

- stimulates visual perception
- trains memory
- improves concentration and attention
- broadens your knowledge of musical culture

FR. IL CONCERTO

JEU DE MÉMOIRE ET DE CONCENTRATION

Les joueurs travaillent la mémoire pour atteindre l'objectif.

IL ÉTAIT UNE FOIS...

... musiciens, violonistes, guitaristes, pianistes... Tous cherchent un groupe de musique pour pouvoir jouer de leurs instruments.

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Âge des joueurs : à partir de 7 ans

Durée d'une partie : 20 minutes

ÉLÉMENTS

- 36 cartes à jouer (25 instruments, 7 jokers et 4 actions)
- 20 fiches de groupe de musique
- 4 cartes de silence
- 24 cartes de coordonnées de 6 couleurs (4 de la même couleur par joueur)
- 2 cartes aide-mémoire de familles d'instruments

OBJECTIF

Complétez autant de fiches de groupe de musique que possible afin d'accumuler le plus grand nombre de points. Pour compléter les fiches de groupe de musique, il faut retourner en un seul tour toutes les cartes d'instruments qui y figurent.

Pour ce faire, il faut mémoriser la position et retourner toutes les cartes d'instruments sans se tromper. Se tromper, c'est retourner une carte d'instrument qui ne figure pas sur la fiche de groupe.

PRÉPARATION

Choisissez le niveau de difficulté :

● **Versión courte / Musique classique** (pour jouer à 2 ou pour simplifier le jeu)
Ne prenez que les cartes à jouer et les fiches de groupe de musique classique. Écartez toutes celles qui sont marquées d'un point blanc en haut à gauche.

● **Versión complète / Musique du monde** (à partir de 3 joueurs)
Prenez toutes les cartes.

Mélangez et laissez les 36 (ou 24 pour la version courte) cartes à jouer face contre table, au centre, rangées sous forme d'un rectangle de 4 × 9 (ou de 4 × 6).

Mélangez et distribuez 3 fiches de groupe de musique à chaque joueur (ou 2 pour la version courte) et faites un tas avec celles qui restent. Chaque joueur en choisit une et dépose celle qu'il ne veut pas garder sous le tas.

Distribuez 4 cartes de coordonnées de la même couleur à chaque joueur.

Faites un tas à part avec les cartes de silence.

JEU

Chacun joue à tour de rôle. Le dernier à avoir joué de la viole de gambe commence.

Il pioche une carte au hasard parmi les 36 du rectangle. Si cette carte correspond à un instrument figurant sur sa fiche de groupe de musique, il continue à jouer.

Il retourne une nouvelle carte et répète l'opération jusqu'à ce qu'il ait retourné toutes les cartes d'instrument de sa fiche de groupe de musique.

S'il y parvient, cela veut dire qu'il a rempli la fiche de groupe de musique et elle est à lui.

Ensuite, il pioche à nouveau 3 fiches de groupe de musique dans le tas (ou celles qui restent), il en choisit une, repose celles qu'il écarte sous le tas et cède son tour à son voisin.

Si la carte d'instrument qu'il a retournée ne correspond pas à un instrument de la fiche de groupe de musique, il passe son tour et c'est au joueur suivant de continuer.

Avant de passer son tour, toutes les cartes à jouer doivent être retournées face contre table.

Cartes d'action

Lorsque, durant un tour, vous retournez une carte d'action, vous pouvez faire ce qui y est indiqué.

ACTIONS :

- **Espion** : jetez un œil à une carte avant de continuer à en retourner.
- **Coordonnées** : prenez ou déplacez deux de vos cartes de coordonnées pour indiquer une des cartes à jouer qui vous intéresse sur la table. Vous devez les placer en-dehors du rectangle formé par les cartes à jouer : une à l'horizontale, l'autre à la verticale. Pour les retirer, il ne faut pas retourner la carte d'action.
- **Silence** : prenez ou déplacez une carte de silence pour la poser sur une carte à jouer face contre table. Quand une carte est surmontée d'une carte de silence, elle est bloquée et seul peut la retourner le joueur qui a exécuté

l'action. Quand le joueur décide de retourner la carte, le blocage est annulé et la carte de silence est remise sur le tas.

- **Une de plus** : si vous vous trompez une fois pendant votre tour, une seconde chance vous est donnée.

Jokers

Les jokers peuvent être utilisés comme n'importe quelle carte d'instrument de la famille d'instruments qu'ils représentent.

Joker général : n'importe quelle carte d'instrument

Joker vent bois : flûte traversière / saxo/ clarinette / basson / hautbois / harmonica / accordéon

Joker vent cuivre : trompette / cor / tuba / trombone

Joker corde : violon / alto / violoncelle / contrebasse / banjo / guitare / piano / basse électrique / guitare électrique

Joker percussion : conga / tambourin / batterie

Joker clavier : piano / accordéon

Joker électrophones : basse électrique / guitare électrique

RÈGLES

- S'il y a deux instruments de musique identiques sur la fiche de groupe de musique (par exemple, deux trompettes), il faut retourner deux cartes.
- Si vous retournez une carte d'instrument que vous avez déjà, vous pouvez continuer à jouer.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin lorsque les joueurs ont réussi à compléter à eux tous 10 fiches de groupe de musique ou quand il n'y a plus de cartes dans le tas de groupes de musique.

Lorsque la partie s'achève, chacun compte les points des fiches de groupe de musique qu'il a complétées.

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

AU-DELÀ DU JEU

Vous avez entre vos mains un jeu qui...

- Stimule la perception visuelle
- Fait travailler la mémoire
- Fait travailler la concentration et l'attention
- Enrichit vos connaissances en matière de culture musicale

DE. IL CONCERTO

GEDÄCHTNIS- UND KONZENTRATIONSSPIEL

Die Spieler trainieren ihr Gedächtnis, um das Ziel zu erreichen.

ES WAREN EINMAL ...

... einige Musiker, Geiger, Gitarristen, Pianisten ... Alle suchten ein Ensemble, um ihre Instrumente zu spielen.

Anzahl der Spieler: 2–6

Alter der Spieler: ab 7 Jahren

Spieldauer: 20 Minuten

SPIELMATERIAL

- 36 Spielkarten (25 Instrumente, 7 Joker und 4 Aktionen)
- 20 Ensemblekarten
- 4 Pausensteine
- 24 Koordinatensteine in 6 Farben (4 gleichfarbige Steine pro Spieler)
- 2 Hilfskarten von Instrumentenfamilien

AUFGABE

Vervollständige so viele Ensemblekarten wie möglich, um die meisten Punkte zu sammeln.

Zur Vervollständigung der Ensemblekarten müssen alle darauf angezeigten Instrumentenkarten in einem Spielzug aufgedeckt werden.

Dazu muss man sich deren Position merken und alle Instrumentenkarten ohne Fehler aufdecken. Es gilt als Fehler, wenn eine nicht auf der Ensemblekarte dargestellte Instrumentenkarte aufgedeckt wird.

VORBEREITUNG

Wahl des Schwierigkeitsgrads:

● **Einfache Version / Klassische Musik** (für 2 Spieler oder für ein einfacheres Spiel)

Verwendet werden nur die Spielkarten und die klassischen Ensemblekarten. Alle Karten mit einem weißen Punkt oben links werden weggelegt und nicht verwendet.

● **Vollständige Version / Weltmusik** (ab 3 Spielern)

Verwendet werden alle Karten.

Die 36 (bzw. in der einfachen Version 24) Spielkarten werden gemischt und in 4 rechteckig angeordneten Reihen zu 9 bzw. 6 Karten mit der Vorderseite

nach unten in die Tischmitte gelegt.

Die Ensemblekarten werden gemischt und jeder Spieler erhält 3 davon (bzw. in der einfachen Version 2). Aus den restlichen wird ein Stapel gebildet. Jeder Spieler wählt eine Ensemblekarte aus und legt die anderen unten in den Stapel.

Jeder Spieler erhält 4 Koordinatensteine der gleichen Farbe.

Aus den Pausensteinen wird ein eigener Stapel gebildet.

DAS SPIEL

Es wird abwechselnd gespielt, wobei der Spieler beginnt, der vor kürzester Zeit eine Gambe gespielt hat.

Der Spieler dreht auf gut Glück eine der 36 Karten um. Wenn diese Karte einem Instrument entspricht, das auf seiner Ensemblekarte angegeben ist, spielt er weiter.

Er dreht eine weitere Karte um und versucht so, alle Instrumente seiner Ensemblekarte in einem Zug aufzudecken.

Wenn er Erfolg hat und die Ensemblekarte vervollständigt, gehört diese ihm. In diesem Fall nimmt er erneut 3 Ensemblekarten vom Stapel (bzw. die verbleibende Anzahl), wählt eine aus, legt die anderen zurück unter den Stapel und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn eine aufgedeckte Instrumentenkarte keinem Instrument seiner Ensemblekarte entspricht, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Bevor der nächste Spieler beginnt, werden alle aufgedeckten Spielkarten wieder mit der Vorderseite nach unten hingelegt.

Aktionskarten

Wer eine Aktionskarte aufdeckt, kann die auf der Karte angegebene Aktion ausführen:

AKTIONEN:

Spionieren: Spioniere eine Karte aus, bevor du sie aufdeckst.

Koordinaten: Verwende zwei deiner Koordinatenkarten, um eine der Spielkarten auf dem Tisch, die dich interessiert, zu markieren. Die Koordinatenkarten müssen außerhalb des Rechtecks der Spielkarten hingelegt werden, eine in der Horizontalen und die andere in der Vertikalen. Zum Entfernen der Koordinatenkarte muss man keine Aktionskarte aufdecken.

Pause: Verwende einen Pausenstein, um ihn auf eine mit der Vorderseite nach unten liegende Spielkarte zu legen. Eine Spielkarte, auf der ein Pausenstein

liegt, ist blockiert und kann nur von dem Spieler aufgedeckt werden, der sie blockiert hat. Wenn der entsprechende Spieler die Karte aufdeckt, wird die Blockade aufgehoben und der Pausenstein kommt wieder in den Stapel zurück.

Noch eine: Wenn du an der Reihe bist und dich irrst, darfst du es noch einmal versuchen.

Die Joker

Die Joker können jede Instrumentenkarte der entsprechenden Instrumentenfamilie ersetzen.

Allgemeiner Joker: jede Instrumentenkarte

Holzbläser-Joker: Querflöte / Saxophon / Klarinette / Fagott / Oboe / Mundharmonika / Akkordeon

Metallbläser-Joker: Trompete / Horn / Tuba / Posaune

Seiteninstrumenten-Joker: Geige / Bratsche / Cello / Kontrabass / Banjo / Gitarre / Klavier / E-Bass / E-Gitarre

Schlaginstrumenten-Joker: Conga / Tamburin / Schlagzeug

Tasteninstrumenten-Joker: Klavier / Akkordeon

Elektrofon-Joker: E-Bass / E-Gitarre

REGELN

- Wenn die Ensemblekarte zwei gleiche Instrumente angibt (z. B. zwei Trompeten) müssen zwei entsprechende Karten aufgedeckt werden.
- Wenn man eine Instrumentenkarte ein zweites Mal aufdeckt, darf man weiterspielen.

SPIELEND

Das Spiel endet, wenn alle Spieler zusammen zehn Ensemblekarten gebildet haben oder ein Spieler im Stapel der Ensemblekarten keine Karten mehr vorfindet.

Nach dem Spielende werden die Punkte der vervollständigten Ensemblekarten summiert.

Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

MEHR ALS EIN SPIEL

Das vorliegende Spiel dient dazu ...

- das Sehvermögen anzuregen
- das Gedächtnis zu trainieren
- die Konzentrationsfähigkeit und die Aufmerksamkeit zu trainieren
- die musikalischen Kenntnisse zu erweitern

ES. IL CONCERTO

JUEGO DE MEMORIA Y CONCENTRACIÓN

Los jugadores trabajan la memoria para alcanzar el objetivo.

ÉRASE UNA VEZ...

... unos músicos, violinistas, guitarristas, pianistas... Todos buscaban un grupo de música para poder tocar sus instrumentos.

Número de jugadores: de 2 a 6

Edad de los jugadores: a partir de 7 años

Tiempo de cada partida: 20 minutos

ELEMENTOS

- 36 cartas de juego (25 instrumentos, 7 comodines y 4 acciones)
- 20 cartas de grupos de música
- 4 fichas de silencio
- 24 fichas de coordenadas de 6 colores (4 del mismo color por jugador)
- 2 cartas de ayuda de familias de instrumentos

OBJETIVO

Completa tantas cartas de grupo de música como puedas para ser el jugador con más puntos.

Para completar las cartas de grupo de música, hay que girar en un mismo turno todas las cartas de instrumentos indicadas en la carta.

Para ello hay que memorizar la posición y girar todas las cartas de instrumentos sin equivocarse. Equivocarse significa girar una carta de instrumento no indicada en la carta de grupo.

PREPARACIÓN

Elegimos el nivel de dificultad:

● **Versión reducida / Música clásica** (apto para 2 jugadores o para jugar un nivel más sencillo)

Cogemos únicamente las cartas de juego y de grupo de música clásica. Se descartan todas las cartas que tienen un punto blanco arriba a la izquierda.

● **Versión completa / Música del mundo** (a partir de 3 jugadores)

Cogemos todas las cartas.

Barajamos y dejamos las 36 (o 24, en la versión reducida) cartas de juego hacia abajo en el centro de la mesa, ordenadas en una cuadrícula de 4×9 (o de 4×6).

Barajamos y damos 3 cartas de grupo de música a cada jugador (o 2, en la versión reducida), dejando el resto en un montón. Cada jugador elige una y coloca las descartadas debajo del montón.

Damos las 4 fichas de coordenadas del mismo color a cada jugador.

Dejamos las fichas de silencio en un montón aparte.

EL JUEGO

Se juega por turnos y empieza el jugador que hace menos tiempo que haya tocado una viola da gamba.

El jugador gira una de las 36 cartas al azar. Si esta carta corresponde a un instrumento indicado en su carta de grupo de música, sigue jugando.

Gira otra carta y repite la operación hasta conseguir darles la vuelta a todas las cartas de instrumento de su carta de grupo de música.

Cuando lo consiga, habrá completado la carta de grupo de música, que será suya.

Ahora vuelve a coger 3 cartas de grupo de música del montón (o las que queden), elige una, devuelve las descartadas debajo del montón y pasa turno.

Si la carta de instrumento que ha girado no es uno de los instrumentos de la carta de grupo de música, pierde el turno y pasa al jugador siguiente.

Antes de pasar el turno se vuelven a girar todas las cartas de juego hacia abajo.

Las cartas de acción

Cuando en un turno se gira una carta de acción, puedes hacer la acción indicada en la carta.

ACCIONES:

- **Espía:** espía una carta antes de seguir girando.
- **Coordenadas:** coge o mueve una pareja de tus coordenadas para señalar una de las cartas de juego de la mesa que te interese. Hay que colocarlas fuera de la cuadrícula que forman las cartas del juego: una en las horizontales y la otra en las verticales. Para retirarlas no hace falta girar la carta de acción.
- **Silencio:** coge o mueve una ficha de silencio para ponerla encima de una carta de juego que esté hacia abajo. Cuando una carta tenga una ficha de silencio encima, queda bloqueada y solo puede girarla el jugador que haya accionado el bloqueo. Cuando el jugador decide girar la carta, el bloqueo

desaparece y la ficha de silencio vuelve al montón.

- **Una más:** si durante tu turno te equivocas una vez, tienes otra oportunidad.

Los comodines

Los comodines se pueden utilizar como cualquier carta de instrumento de la familia de instrumentos que representan.

Comodín general: cualquier carta de instrumento

Comodín viento madera: flauta travesera / saxo / clarinete / fagot / oboe / armónica / acordeón

Comodín viento metal: trompeta / trompa / tuba / trombón

Comodín cuerda: violín / viola / violonchelo / contrabajo / banyo / guitarra / piano / bajo eléctrico / guitarra eléctrica

Comodín percusión: conga / pandereta / batería

Comodín teclados: piano / acordeón

Comodín electrófonos: bajo eléctrico / guitarra eléctrica

REGLAS

- Si la carta de grupo de música tiene dos instrumentos iguales (por ejemplo, dos trompetas), hay que girar dos cartas.
- Si giras una carta de instrumento repetida, puedes seguir jugando.

FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando, entre todos los jugadores, se ha conseguido completar 10 cartas de grupo de música o cuando un jugador ya no tiene cartas por coger del montón de grupos de música.

Cuando se termina el juego, se suman los puntos de las cartas de grupo de música completadas.

Gana el jugador con más puntos.

MÁS ALLÁ DEL JUEGO

Tienes en tus manos un juego que...

- estimula la percepción visual
- trabaja la memoria
- trabaja la concentración y la atención
- amplía tus conocimientos de cultura musical

IT. IL CONCERTO

GIOCO DI MEMORIA E STRATEGIA

I giocatori esercitano la memoria per raggiungere l'obiettivo.

C'ERANO UNA VOLTA...

... musicisti, violinisti, chitarristi, pianisti... Tutti cercavano un gruppo musicale per poter suonare i loro strumenti.

Numero di giocatori: da 2 a 6

Età dei giocatori: dai 7 anni in su

Durata di una partita: 20 minuti

ELEMENTI

- 36 carte da gioco (25 strumenti musicali, 7 jolly e 4 azioni)
- 20 carte di gruppi musicali
- 4 pedine di pausa
- 24 pedine con coordinate di 6 colori (4 dello stesso colore per ogni giocatore)
- 2 carte aiuto con le famiglie degli strumenti musicali

OBIETTIVO

Completa il maggior numero possibile di carte di gruppi musicali per diventare il giocatore con più punti.

Per completare le carte dei gruppi musicali, tutte le carte degli strumenti indicate sulla carta devono essere scoperte nello stesso turno.

Per farlo bisogna memorizzare la posizione e scoprire tutte le carte degli strumenti musicali senza commettere errori. Commettere errori vuol dire scoprire una carta dello strumento non indicata sulla carta del gruppo musicale.

PREPARAZIONE

Scegliamo il livello di difficoltà:

● **Versione ridotta / Musica classica** (adatta per 2 giocatori o per giocare a un livello più semplice)

Si prendono solo le carte da gioco e del gruppo di musica classica. Vengono scartate tutte le carte con un punto bianco in alto a sinistra.

● **Versione completa / Musica dal mondo** (per un minimo di 3 giocatori)

Si prendono tutte le carte.

Si mescolano e si lasciano le 36 (o 24, nella versione ridotta) carte da gioco coperte al centro del tavolo, ordinate in una griglia di 4×9 (o 4×6).

Si mescolano e si danno 3 carte di gruppo musicale a ciascun giocatore (o 2, nella versione ridotta) e si impilano le carte rimanenti. Ogni giocatore ne pesca una e rimette quelle scartate sotto al mazzo.

Si danno 4 pedine con le coordinate dello stesso colore a ciascun giocatore.

Le pedine della pausa si lasciano in un mazzo separato.

IL GIOCO

Si gioca a turno e inizia il giocatore che ha suonato una viola da gamba da meno tempo.

Il giocatore scopre una delle 36 carte a caso. Se questa carta corrisponde a uno strumento indicato sulla sua carta di gruppo musicale, continua a giocare. Il giocatore scopre una nuova carta e ripete l'operazione fino a quando non scopre tutte le carte degli strumenti sulla propria carta di gruppo musicale. Quando ciò accade, il giocatore completa e ottiene la carta del gruppo musicale.

Ora riprende 3 carte di gruppo musicale dal mazzo (o da quelle rimanenti), ne sceglie una, mette quelle scartate sotto al mazzo e passa il turno.

Se la carta dello strumento che ha scoperto non è uno degli strumenti presenti sulla carta del gruppo musicale, perde il turno, che passa al giocatore successivo.

Prima di passare il turno, tutte le carte da gioco vengono di nuovo coperte.

Le carte d'azione

Quando si scopre una carta d'azione durante un turno, è possibile eseguire l'azione indicata sulla carta.

AZIONI:

- **Spia:** spia una carta prima di continuare a scoprire le altre.
- **Coordinate:** prendi o sposta un paio delle tue coordinate per indicare una delle carte da gioco che ti interessa sul tavolo. Devono essere posizionate al di fuori della griglia formata dalle carte da gioco: una in orizzontale e l'altra in verticale. Per rimuoverle, non è necessario scoprire la carta d'azione.
- **Pausa:** prendi o sposta una pedina della pausa per metterla sopra una carta da gioco coperta. La pedina della pausa posta su una carta blocca la carta. La carta può essere scoperta solo dal giocatore che l'ha bloccata. Quando il giocatore decide di scoprire la carta, la sblocca e la pedina della pausa torna nel mazzo.
- **Una in più:** se un giocatore commette un errore una volta più durante il suo turno, ha un'altra possibilità.

I jolly

I jolly possono essere utilizzati come qualsiasi carta di strumento della famiglia di strumenti musicali che rappresentano.

Jolly generale: qualsiasi carta di strumento musicale

Jolly fiati-legni: flauto traverso / sassofono / clarinetto / fagotto / oboe / armonica / fisarmonica

Jolly fiati-ottoni: tromba / corno / tuba / trombone

Jolly corda: violino / viola / violoncello / contrabbasso / banjo / chitarra / pianoforte / basso elettrico / chitarra elettrica

Jolly percussioni: conga / tamburello / batteria

Jolly tastiera: pianoforte / fisarmonica

Jolly elettronici: basso elettrico / chitarra elettrica

REGOLE

- Se la carta del gruppo musicale ha due strumenti uguali (per esempio due trombe), è necessario scoprire due carte.
- Se un giocatore scopre una carta di strumento ripetuta, può continuare a giocare.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando, fra tutti i giocatori, sono stati completati 10 carte del gruppo musicale o quando un giocatore non ha più carte da pescare dal mazzo dei gruppi musicali.

Una volta finito il gioco, si sommano i punti sulle carte di gruppo musicale completate.

Il giocatore con il maggior numero di punti vince.

MOLTO PIÙ CHE UN GIOCO

Hai tra le mani un gioco che...

- stimola la percezione visiva
- esercita la memoria
- allena la concentrazione e l'attenzione
- amplia le tue conoscenze di cultura musicale

CAT. IL CONCERTO

JOC DE MEMÒRIA I CONCENTRACIÓ

Els jugadors treballen la memòria per assolir l'objectiu.

HI HAVIA UNA VEGADA...

... uns músics, violinistes, guitarristes, pianistes... Tots busquen un grup de música per poder tocar els seus instruments.

Nombre de jugadors: de 2 a 6

Edat dels jugadors: a partir de 7 anys

Temps de cada partida: 20 minuts

ELEMENTS

- 36 cartes de joc (25 instruments, 7 comodins i 4 accions)
- 20 cartes de grups de música
- 4 fitxes de silenci
- 24 fitxes de coordenades de 6 colors (4 del mateix color per jugador)
- 2 cartes d'ajuda de famílies d'instruments

OBJECTIU

Completa tantes cartes de grup de música com puguis per ser el jugador amb més punts.

Per completar les cartes de grup de música cal girar en un mateix torn totes les cartes d'instruments indicades a la carta.

Per fer-ho cal memoritzar la posició i girar totes les cartes d'instruments sense equivocar-se. Equivocar-se és girar una carta d'instrument no indicada a la carta de grup de música.

PREPARACIÓ

Triem el nivell de dificultat:

● **Versió reduïda / Música clàssica** (apte per a 2 jugadors o per jugar un nivell més senzill)

Agafem només les cartes de joc i de grup de música clàssica. Es descarten totes les cartes que tenen un punt blanc a dalt a l'esquerra.

● **Versió completa / Música del món** (a partir de 3 jugadors)

Agafem totes les cartes.

Barregeu i deixeu les 36 (o 24, a la versió reduïda) cartes de joc cap per avall al centre de la taula, ordenades en una quadrícula de 4×9 (o de 4×6).

Barregeu i doneu 3 cartes de grup de música a cada jugador (o 2, a la versió reduïda) i feu una pila amb la resta. Cada jugador en tria una i torna les descartades a sota la pila.

Doneu 4 fitxes de coordenades del mateix color a cada jugador.

Deixeu les fitxes de silenci en una pila a part.

EL JOC

Es juga per torns i comença el jugador que fa menys temps que ha tocat una viola de gamba.

El jugador gira una carta de les 36 a l'atzar. Si aquesta carta correspon a un instrument que està indicat a la seva carta de grup de música, continua jugant.

Gira una nova carta i repeteix l'operació fins a aconseguir donar la volta a totes les cartes d'instrument de la seva carta de grup de música.

Quan això succeeix, ha completat la carta de grup de música i ja és seva.

Ara torna a agafar 3 cartes de grup de música de la pila (o les que quedin), en tria una, torna les descartades sota la pila i passa el torn.

Si la carta d'instrument que ha girat no és un dels instrument de la carta de grup de música, perd el torn i passa al jugador següent.

Abans de passar el torn es tornen a girar totes les cartes de joc cap per avall.

Les cartes d'acció

Quan dins un torn gires una carta d'acció, pots fer l'acció indicada a la carta.

ACCIONS:

- **Espia:** espia una carta abans de continuar girant.
- **Coordenades:** agafa o mou un parell de les teves coordenades per assenyalar una de les cartes de joc de la taula que t'interessa. Cal col·locar-les per fora de la quadrícula que formen les cartes del joc: una a les horitzontals i l'altra a les verticals. Per retirar-les no cal tenir una carta d'acció.
- **Silenci:** agafa o mou una fitxa de silenci per posar-la a sobre d'una carta de joc que estigui cap per avall. Quan una carta té una fitxa de silenci a sobre, queda bloquejada i només la pot girar el jugador que ha fet l'acció de bloqueig. Quan el jugador decideix girar la carta, el bloqueig desapareix i la fitxa de silenci torna a la pila.
- **Una més:** si durant el teu torn t'equivoques una vegada, tens una altra oportunitat.

Els comodins

Els comodins es poden fer servir com qualsevol carta d'instrument de la família d'instruments que representen.

Comodí general: qualsevol carta d'instrument

Comodí vent fusta: flauta travessera / saxo / clarinet / fagot / oboè / harmònica / acordió

Comodí vent metall: trompeta / trompa / tuba / trombó

Comodí corda: violí / viola / violoncel / contrabaix / banjo / guitarra / piano / baix elèctric / guitarra elèctrica

Comodí percussió: conga / pandereta / bateria

Comodí teclats: piano / acordió

Comodí electròfons: baix elèctric / guitarra elèctrica

REGLES

- Si la carta de grup de música té dos instruments iguals (per exemple, dues trompetes), cal girar dues cartes.
- Si gires una carta d'instrument repetida, pots continuar jugant.

FINAL DEL JOC

El joc s'acaba quan entre tots els jugadors s'ha aconseguit completar 10 cartes de grup de música o quan un jugador ja no té cartes per agafar a la pila de grups de música.

Un cop s'acaba el joc se sumen els punts de les cartes de grup de música completades.

Guanya el jugador amb més punts.

MÉS ENLLÀ DEL JOC

A les teves mans tens un joc que...

- estimula la percepció visual
- treballa la memòria
- treballa la concentració i l'atenció
- amplia els teus coneixements de cultura musical

ΜΙΑ ΦΟΡΑ ΚΑΙ ΕΝΑΝ ΚΑΙΡΟ...

... υπήρχαν μουσικοί, βιολιστές, κιθαρίστες, πιανίστες... και όλοι έψαχναν να μπουν σε ένα συγκρότημα ώστε να μπορούν να παίζουν μουσική.

Αριθμός παικτών: 2 με 6

Ηλικία παικτών: από 7 ετών

Διάρκεια παιχνιδιού: 20 λεπτά

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- 36 κάρτες παιχνιδιού (25 όργανα, 7 τζόκερ και 4 κάρτες δράσεων)
- 20 κάρτες συγκροτημάτων
- 4 μετρητές σίγασης
- 24 μετρητές συντεταγμένων σε 6 χρώματα (4 του ίδιου χρώματος για κάθε παίκτη)
- 2 κάρτες βοήθειας οικογένειας οργάνων

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ολοκληρώστε όσες περισσότερες κάρτες συγκροτημάτων μπορείτε ώστε να κερδίσετε τους περισσότερους πόντους και να είστε ο νικητής.

Για να συμπληρώσετε κάρτες συγκροτημάτων, πρέπει να βρείτε όλα τα μουσικά όργανα που υπάρχουν στην κάρτα συγκροτήματος, στον ίδιο γύρο.

Για να το καταφέρετε αυτό, πρέπει να απομνημονεύσετε τη θέση των καρτών μουσικών οργάνων και να τις αναποδογυρίσετε χωρίς να κάνετε κανένα λάθος. Σαν λάθος μετράει το να αναποδογυρίσετε την κάρτα ενός μουσικού οργάνου που δεν αναγράφεται στην κάρτα συγκροτήματός σας.

ΠΡΟΤΟΥ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ

Επιλέξτε ένα επίπεδο δυσκολίας:

- **Σύντομη εκδοχή/ Κλασική μουσική** (ιδανικό για 2 παίκτες ή πιο εύκολο παιχνίδι)

Σε αυτή την περίπτωση, χρησιμοποιήστε μόνο τις κάρτες κλασικής μουσικής και συγκροτημάτων. Αφήστε στην άκρη όλες τις κάρτες με έναν άσπρο κύκλο στην πάνω αριστερά γωνία.

- **Ολοκληρωμένη εκδοχή/ Παγκόσμια μουσική** (ελάχιστος αριθμός παικτών: 3)

Χρησιμοποιήστε όλες τις κάρτες.

Ανακατέψτε τις 36 (ή 24, στην σύντομη εκδοχή) κάρτες παιχνιδιού και τοποθετήστε τις ανάποδα στη μέση του τραπεζιού, δημιουργώντας ένα πλέγμα 4 x 9 (ή 4 x 6) καρτών.

Ανακατέψτε τις κάρτες συγκροτημάτων και μοιράστε 3 σε κάθε παίκτη (ή 2, στη σύντομη εκδοχή), και ύστερα φτιάξτε μια στοίβα με τις υπολοιπούμενες κάρτες. Κάθε παίκτης επιλέγει μια κάρτα

και οι κάρτες που δεν χρειάζονται τοποθετούνται στο τέλος της στοίβας.

Δώστε σε κάθε παίκτη 4 μετρητές συντεταγμένων του ίδιου χρώματος.

Τοποθετήστε τους μετρητές σίγασης σε μια άλλη στοίβα στο πλάι.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Οι παίκτες παίζουν με τη σειρά. Ο παίκτης που έχει παίξει βιόλα ντα γκάμπα πιο πρόσφατα, ξεκινά. Ο παίκτης αναποδογυρίζει τυχαία μια κάρτα από τις 36 που βρίσκονται γυρισμένες ανάποδα στο τραπέζι. Εάν αυτή η κάρτα δείχνει ένα μουσικό όργανο που αναφέρεται στην κάρτα συγκροτήματος του, τότε συνεχίζει τον γύρο του, αναποδογυρίζοντας άλλη μια κάρτα. Η διαδικασία αυτή συνεχίζεται μέχρι ο παίκτης να βρει όλες τις κάρτες μουσικών οργάνων που αντιστοιχούν στην κάρτα συγκροτήματος που κρατά. Όταν συμβεί αυτό, θεωρείται ότι ο παίκτης έχει ολοκληρώσει την κάρτα συγκροτήματός του την οποία κρατά.

Στη συνέχεια τραβά 3 επιπλέον κάρτες συγκροτήματος από την αντίστοιχη στοίβα (ή όσες υπάρχουν αν έχουν απομείνει λιγότερες από 3), επιλέγουν τη μία, και τοποθετούν τις υπόλοιπες πάλι στο τέλος της στοίβας. Είναι η σειρά του επόμενου παίκτη.

Αν η κάρτα που αναποδογυρίσει ο παίκτης δεν είναι ενός μουσικού οργάνου από αυτά που φαίνονται στην κάρτα συγκροτήματός του, τότε ο γύρος του τελειώνει και είναι η σειρά του επόμενου παίκτη.

Πριν από την αρχή του γύρου κάθε παίκτη, οι κάρτες που αναποδογυρίστηκαν, πρέπει να γυρίσουν πάλι ανάποδα.

ΚΑΡΤΕΣ ΔΡΑΣΕΩΝ

Αν όταν είναι η σειρά σας, αναποδογυρίσετε μια κάρτα δράσης, μπορείτε να πραγματοποιήσετε τη δράση που αναγράφεται σε αυτήν.

ΔΡΑΣΕΙΣ:

- **Κατάσκοπος:** δείτε κρυφά μια κάρτα προτού την αναποδογυρίσετε.
- **Συντεταγμένες:** πάρτε ή μετακινήστε ένα ζευγάρι από τους μετρητές συντεταγμένων σας για να μαρκάρετε μια από τις κάρτες παιχνιδιού που σας ενδιαφέρει. Οι μετρητές συντεταγμένων πρέπει να τοποθετούνται έξω από το πλέγμα που δημιουργούν οι κάρτες παιχνιδιού: ένας στον οριζόντιο άξονα και ένας στον κάθετο άξονα. Μπορείτε να αφαιρέσετε τους μετρητές σας χωρίς να χρειάζεται να ξανά πέσετε σε μια κάρτα δράσης.
- **Σίγαση:** πάρτε ή μετακινήστε έναν μετρητή σίγασης και τοποθετήστε τον πάνω από μια από τις κάρτες παιχνιδιού που βρίσκονται αναποδογυρισμένες στο τραπέζι. Όταν μια κάρτα παιχνιδιού έχει πάνω της έναν μετρητή σίγασης, τότε είναι παγωμένη και μπορεί να αναποδογυριστεί μόνο από τον παίκτη που τοποθέτησε πάνω της το μετρητή σίγασης. Όταν ο παίκτης αποφασίσει να την αναποδογυρίσει τότε η κάρτα ξεπαγώνει, και ο μετρητής σίγασης επιστρέφει στη στοίβα μετρητών σίγασης.
- **Μια ακόμη:** αν κάνετε λάθος στο γύρο σας, τότε έχετε μια ακόμη ευκαιρία.

ΤΖΟΚΕΡ

Τα τζόκερ μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν οποιαδήποτε από τα μουσικά όργανα της οικογένειας του μουσικού οργάνου που αναγράφεται σε αυτά.

Γενικό: μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως οποιαδήποτε κάρτα μουσικού οργάνου

Τζόκερ Ξύλινων Πνευστών: φλογέρα/ σαξόφωνο/ κλαρινέτο/ φαγκότο / όμποε / αρμόνικα/ ακορντεόν

Τζόκερ Πνευστών: τρομπέτα / γαλλική κόρνα / τούμπα / τρομπόνι

Τζόκερ Έγχορδων: βιολί / βιόλα / βιολοντσέλο / κοντραμπάσο / ταμπουράς / κιθάρα / πιάνο / ηλεκτρικό μπάσο / ηλεκτρική κιθάρα

Τζόκερ Κρουστών: κόνγκα / ταμπουρίνο / τύμπανα

Τζόκερ Οργάνων με Πλήκτρα: πιάνο / ακορντεόν

Τζόκερ Ηλεκτρικών: ηλεκτρικό μπάσο / ηλεκτρική κιθάρα

ΚΑΝΟΝΕΣ

- Εάν η κάρτα συγκροτήματος έχει δύο πανομοιότυπα μουσικά όργανα (για παράδειγμα, δύο τρομπέτες), τότε πρέπει να αναποδογυρίσετε δύο κάρτες που να αντιστοιχούν σε αυτό το μουσικό όργανο.

- Εάν αναποδογυρίσετε μια κάρτα με το ίδιο μουσικό όργανο με μια από τις προηγούμενες που αναποδογυρίσατε στο γύρο σας, δε θεωρείται λάθος και μπορείτε να συνεχίσετε να παίζετε.

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι τελειώνει όταν, αθροιστικά μεταξύ όλων των παικτών, συμπληρωθούν 10 κάρτες συγκροτημάτων ή όταν δεν υπάρχουν πλέον άλλες κάρτες συγκροτημάτων για να σηκώσει κάποιος παίκτης.

Όταν το παιχνίδι τελειώσει, οι παίκτες μετρούν τους πόντους των συμπληρωμένων καρτών συγκροτημάτων τους. Νικητής είναι ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους.

ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Στα χέρια σας κρατάτε ένα παιχνίδι το οποίο...

- διεγείρει την οπτική αντίληψη
- εκπαιδεύει τη μνήμη
- ενισχύει την συγκέντρωση και την προσοχή
- διευρύνει τις γνώσεις σας για τη μουσική κουλτούρα



Producte
lingüísticament
responsable

lonđji.[®]
BARCELONA