

ETÀ  
8+

GIOCATORI  
2 - 8

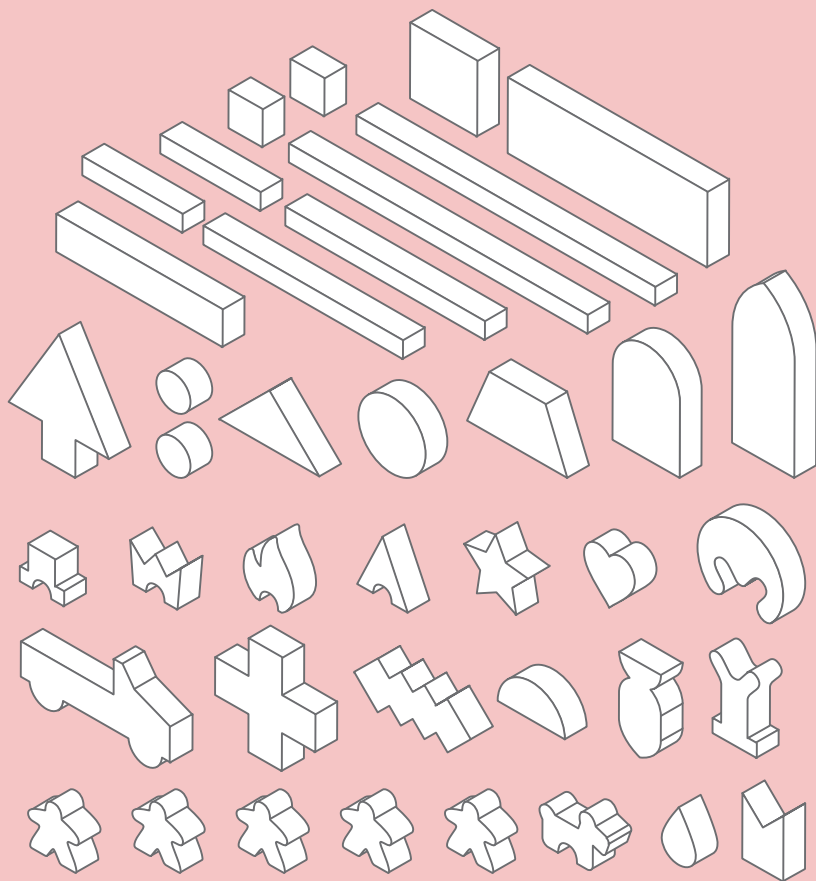
DURATA  
15-45  
MIN



# REGOLAMENTO

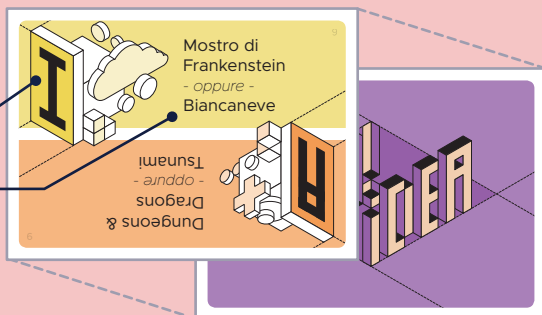
# COMPONENTI

Ogni scatola di Ideale contiene  
**40 blocchi di legno**



**54 carte IDEA**

Indicano **la categoria**  
e **l'idea** da costruire.



# PREPARAZIONE

Mettete i blocchi di legno e il mazzo di carte IDEA (a faccia in giù) alla portata di tutti i giocatori.

## COME SI GIOCA?

A turno, in senso orario, i giocatori interpretano il Costruttore di Ideali.

Il Costruttore di Ideali deve **far indovinare agli altri giocatori un'idea utilizzando i blocchi di legno**. Per prima cosa, pesca una carta IDEA e sceglie **una** delle due categorie, comunicandola ai giocatori. Sceglie poi, segretamente, **una** delle due idee da rappresentare.

### Il Costruttore:

- può usare tutti i blocchi di legno che vuole.
- può costruire in due o tre dimensioni e può animare i blocchi di legno.
- può usare il linguaggio del corpo per indicare se un giocatore si sta avvicinando o meno alla risposta.
- NON può emettere alcun suono né mimare l'idea.
- non c'è limite di tempo. È però sempre possibile passare il turno quando non si riesce a rappresentare l'idea oppure nessun giocatore è in grado di indovinarla.

## OBIETTIVO

Il primo giocatore che indovina l'idea, ottiene la carta IDEA. Ogni carta vale 1 punto vittoria a fine partita e fa guadagnare la lettera corrispondente alla categoria.

**Appena un giocatore riesce a comporre la parola I-D-E-A-L-E, la partita termina e quel giocatore ottiene 3 punti vittoria aggiuntivi.**

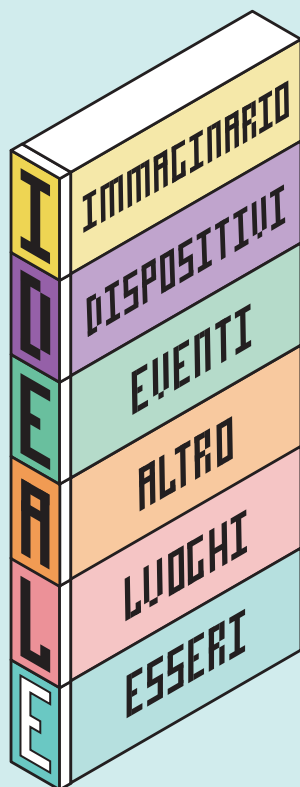
**Importante!** Le due categorie con la lettera E, Eventi ed Esseri, possono essere utilizzate a piacere in una delle due posizioni della parola IDEALE.



**Il giocatore con più punti vittoria VINCE la partita!**

# LE CATEGORIE

Prima di iniziare il turno, il **Costruttore** sceglie l'idea da rappresentare e comunica a tutti i giocatori la categoria a cui appartiene:



**I = 'Immaginario'**  
(personaggi, creature o opere immaginarie)

**D = 'Dispositivi'**  
(oggetti, veicoli o cose inanimate)

**E = 'Eventi'**  
(eventi storici, importanti o situazioni quotidiane)

**A = 'Altro'**  
(qualsiasi idea non appartenente alle altre categorie)

**L = 'Luoghi'**  
(località, posti o ambientazioni, reali o immaginarie)

**E = 'Esseri'**  
(persone, professioni o animali, reali o immaginari)

## REGOLE ALTERNATIVE

### PARTITA SEMPLICE?

- sono permessi gli effetti sonori (ma niente parole o musica).
- sono permessi al Costruttore di pescare due carte IDEA tra cui scegliere.

### PARTITA AVANZATA?

- il costruttore ha solo 2 minuti per rappresentare l'idea (usate un timer o uno smartphone).
- se il costruttore emette qualsiasi tipo di suono il suo turno termina immediatamente.

### GIOcate A IDEALE PER LA PRIMA VOLTA?

Vi consigliamo di giocare un round di prova per prendere confidenza con tutti i blocchi di legno.

Creato da Dennis Lippens & Dries De Geyter



[monkeyshinegames.com](http://monkeyshinegames.com)

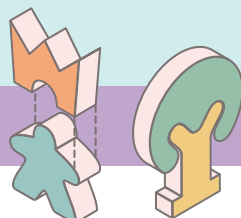
Edizione Italiana a cura di  
MS Edizioni/Magic Store Srl

Coordinamento Editoriale:  
Andrea Mazzolani.

Layout: Paolo Veronica.

Traduzione: Ginevra Pavone.

Editing: Paolo Veronica,  
Enrico Emiliani, Angelo Ricci.



[www.msedizioni.it](http://www.msedizioni.it)  
[facebook.com/MSEdizioni](https://facebook.com/MSEdizioni)