

Li-La-Loud®

Rumoroso e silenzioso – mandate la volpe in viaggio!



Giocatori: 2 - 6
Durata: ca. 10 minuti

5+

A ogni turno uno dei giocatori deve fare un rumore – **più forte** è il rumore, più lontano si sposta la macchina (in senso orario) in cerchio. Se il rumore è molto basso, la macchina si sposta **in avanti soltanto di una carta**. Se il rumore è **molto forte**, si sposta in avanti di 9 carte, quindi fa un giro completo (non può mai andare oltre un giro completo). In base all'intensità del rumore gli altri giocatori devono indovinare la carta in corrispondenza della quale si fermerà la macchina, quindi di quanto si sposta.

Preparazione del gioco

Le **9 carte di arrivo** vengono disposte aperte a formare un cerchio in una disposizione qualsiasi.

La **macchina** arriva dall'esterno davanti a una carta di arrivo qualsiasi.

Le **36 carte da estrarre** vengono mescolate e poste al centro del cerchio come pila coperta.



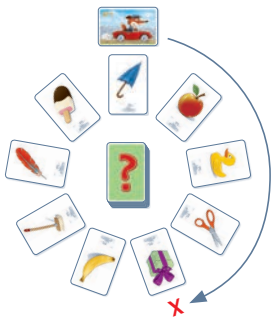
Svolgimento del gioco (per 3-5 persone)

Viene sorteggiato chi farà per primo il rumorista. Questo prende dalla pila la prima carta e la guarda facendo in modo che gli altri giocatori non possano vederla.

Sopra sulla carta estratta è indicato **il rumore** che deve fare il rumorista, vedi "I rumori". **Sotto** è indicato **fino a quale carta di arrivo** deve arrivare la macchina in

senso orario. A seconda di quanto si deve spostare la macchina, il rumorista deve fare rumori forti o bassi in maniera adeguata – quindi in maniera dosata!

Molto importante quando il rumorista estrae dalla pila una carta e poi cerca l'oggetto richiesto sotto le carte di arrivo, dovrebbe farlo in maniera tale che i giocatori non riescano a riconoscere la soluzione dal suo sguardo. Se quindi la carta estratta ad esempio richiede la banana come carta di arrivo, allora il rumorista non dovrebbe dare nell'occhio guardando verso la banana (la cosa migliore è guardare ovunque).



Tocca a Tim che prende in mano la carta più in alto della pila. Deve battere le mani. La macchina deve andare dalla sua posizione attuale (ombrello) al regalo. Dato che tra il regalo e la posizione attuale ci sono quattro carte, Tim dovrebbe battere tra il medio forte e il silenzioso.

Dopo che il rumorista ha fatto il rumore richiesto, tutti gli altri giocatori devono indovinare in quale oggetto andrà a finire la macchina. I giocatori nominano **uno dopo l'altro** in modo chiaro e forte il loro suggerimento, a partire dal vicino di sinistra del rumorista per poi proseguire in cerchio. Ognuno dà un suggerimento qualunque.

Sarah dice “forbici”, Linus dice “regalo”, anche Hanna dice “forbici” e Ben dice “banana”.

Una volta che ognuno ha nominato un suggerimento, il rumorista comunica la soluzione e sposta adeguatamente la macchina. Sarah dice: “La soluzione giusta è regalo.” Lei sposta la macchina in avanti fino al regalo.

→ Ogni giocatore che ha **indovinato** riceve come vincita una carta dalla pila e la posiziona coperta accanto a sé. Se almeno un giocatore ha indovinato, anche il rumorista riceve una carta come vincita (quella che ha appena utilizzato).

Linus ha indovinato. Riceve una carta dalla pila come vincita. Anche Sarah come rumorista riceve una carta come vincita.

Nota: invece di distribuire carte, naturalmente è possibile annotare i punti anche su un foglietto.

→ Qualora **nessuno** abbia **indovinato**, nessuno riceve una carta come vincita (neanche il rumorista).

Adesso il prossimo giocatore in senso orario diventa il nuovo rumorista. Nella modalità descritta si continua a giocare fino a quando la pila non finisce.

Vince chi alla fine del gioco ha in mano più carte. Naturalmente si può anche giocare facendo che vince chi ad esempio ottiene per primo 5 carte.

I rumori



Il rumorista deve battere più volte le mani.



Il rumorista deve sibilar come un serpente: “sssss” oppure “schhh”.



Il rumorista deve bussare più volte alla porta (si può fare anche con il palmo della mano, per proteggere le nocche).



Il rumorista deve fare un grido da indiano, quindi deve battere rapidamente con il palmo della mano sulla bocca: "uh-uh-uh!"

Utilizzare altri rumori: fondamentalmente è possibile utilizzare e inserire nel gioco **tutti i rumori possibili** che i bambini conoscono e padroneggiano, ad es. battere i piedi, battere sulla scatola del gioco con un cucchiaio o una moneta, utilizzare uno xilofono o un triangolo, fischiare, bramire, schiacciare le dita, scalpitare e così via. A quel punto i rumori raffigurati sulle carte estratte non vengono rispettati. Ad es. si fa un giro bramendo, poi un giro bussando con la moneta. Per il resto lo svolgimento del gioco resta lo stesso.

Il gioco in due

L'intero svolgimento del gioco resta lo stesso. Tuttavia, entrambi i giocatori agiscono **insieme come squadra**. Uno dei giocatori inizia, prende dalla pila la carta più in alto e la guarda. Poi, come già descritto, fa il rumore richiesto. A questo punto l'altro giocatore può dare **due suggerimenti**. Se uno dei due è quello giusto, la carta estratta viene scoperta davanti ai giocatori come vincita. Se entrambi i suggerimenti sono sbagliati, la carta estratta viene messa da parte. I giocatori fanno a turno il rumorista. Si gioca fino a quando la pila non è finita. Più alto è il numero di carte vinte, meglio è. Risultati di oltre 20 carte sono ottimi.

Per i super professionisti: viene dato sempre solo un suggerimento. È particolarmente difficile. Qualora entrambi i giocatori riescano a indovinare più di 20 soluzioni giuste, sono i **re dei rumoristi!**