



Contenuto

1 mazzo di carte-parola
60 sagome creative
1 lavagna
1 spinner
1 plancia portacarte
1 pennarello cancellabile
4 mini-lavagne
27 monete
1 clessidra

Preparazione. Si gioca da 3 a 4 giocatori. Si mescolano e si dispongono sull'apposita plancia le carte-parola e le monete divise per punteggio. Si tengono a disposizione gli altri materiali di gioco.

Svolgimento. Inizia il giocatore più giovane che gira lo spinner e pesca una carta-parola. L'obiettivo è far indovinare agli altri concorrenti la parola della carta corrispondente al colore dello spinner. A tale scopo, il concorrente di turno prima dichiara il tema della parola, poi fa partire la clessidra e di seguito riproduce la parola sulla lavagnetta utilizzando tutte le sagome creative che vuole. Dal momento che il concorrente di turno inizia a riprodurre la parola sulla lavagnetta, tutti gli altri possono tentare di indovinarla (sono ammessi anche più tentativi). Il primo concorrente che, entro il tempo della clessidra, indovina la parola, guadagna un punto insieme al concorrente che ha riprodotto la parola. Entrambi quindi raccolgono una moneta da un punto. Se invece nessuno indovina, non si prendono punti. Il turno passa quindi al concorrente successivo ed il gioco prosegue allo stesso modo fino alla fine della partita. Le monete sono interscambiabili: un concorrente che ha guadagnato tre monete di bronzo può sostituirlle con una



d'argento così come due monete d'argento si sostituiscono con una d'oro.

Lo spinner. Ogni icona posta sulla ghiera esterna dello spinner, rappresenta una modalità di gioco. Le modalità di gioco sono spiegate nella colonna a destra.

Livelli di gioco. Saltaidea può essere giocato a più livelli di difficoltà. Ad esempio utilizzando il lato delle carte con la fascetta nera, le parole sono più facili. Utilizzando il lato con la fascetta grigia le parole sono più impegnative. In una versione più avanzata di gioco, i giocatori possono decidere di non dichiarare il tema della parola.

Chi vince?

Vince chi per primo guadagna 12 punti. Prima di iniziare la partita, è possibile decidere di fissare la vittoria a più o meno punti per variare la durata del gioco.



Saltaidea
si hanno a disposizione tutte le sagome creative e una clessidra di tempo.



Saltaidea con pennarello
oltre alle sagome, se serve, si può utilizzare anche il pennarello ma con un solo tratto: ovvero, una volta appoggiato, il pennarello non può essere staccato dalla lavagnetta.



Doppio tempo
per questo turno si hanno due clessidre di tempo. In più, il giocatore di turno può scegliere la parola che vuole.



Solo cinque
per questo turno si possono usare soltanto cinque sagome creative. Il giocatore di turno può però scegliere la parola che vuole.



Spinner
dopo aver letto la parola, il giocatore di turno può scegliere se farla indovinare o girare un'altra volta lo spinner.



Super Saltaidea
osservando le sagome creative usate nel turno precedente, ogni giocatore scrive sulla mini-lavagna una parola che saprebbe rappresentare con quei pezzi. Vincono due punti solo i giocatori che scrivono parole differenti dalle altre. Se il giocatore non riesce a rappresentare la parola scritta, non prende punti.

