



italiantoy®

via Lamone 18/D  
47924 Rimini, Italy  
[www.italiantoy.net](http://www.italiantoy.net)  
[info@italiantoy.it](mailto:info@italiantoy.it)

## TRA IMMAGINE E IMMAGINAZIONE

Il gioco è un omaggio al designer svizzero **Max Huber**, personaggio di spicco nella grafica pubblicitaria, che in Italia firmò lavori per Einaudi, La Rinascente, Rai-Radiotelevisione italiana, Feltrinelli, Olivetti... e vinse il Premio Compasso d'Oro nel 1954.

Nella scatola, trovi **11 composizioni** (21x21 cm): scopri come sono state ottenute, con quali carte e con quali regole. Puoi anche sfidare amici e parenti: distribuisce in numero eguale le composizioni (ad esempio due a testa e 3 lasciate al "banco" se giocate in 5) pescate una carta alla volta e posizionalatela sulla giusta

composizione. Vince il primo che riesce a ricreare tutta l'immagine. Oppure puoi usarle come un mazzo di carte, posizionandole al centro del tavolo: a turno, ciascun giocatore pesca una carta e cerca di creare una nuova composizione visiva. Ci vorrà molta ironia per creare l'immagine più inaspettata.

### OBIETTIVO

Scoprire le regole per comporre e scomporre immagini: colori primari, secondari, textures, sovrapposizioni, forme, positivi e negativi sono gli elementi di base della progettazione visiva

## BETWEEN IMAGE AND IMAGINATION

The game is a tribute to the Swiss designer **Max Huber**, a prominent figure in advertising graphics, who in Italy signed jobs for Einaudi, La Rinascente, Italian Radio and Television, Feltrinelli, Olivetti ... and won the Compasso d'Oro Award in 1954 .

In the box, you find **11 compositions** (21x21 cm): find out how they were obtained, which cards and by what rules. You can also challenge friends and relatives: distribute in equal number the compositions (eg. two each player and 3 left at the "counter" if you play in 5), take one card at a time and position it on the right

composition. The first that composes the whole picture wins. Or you can use them as a deck of cards, placing them at the center of the table: in turn, each player picks up a card and tries to create a new visual composition. It will take a lot of irony to create the most unexpected picture.

### GOAL

Discover the rules to compose and decompose images: primary colours, secondary colours, textures, overlays, forms, positives and negatives are the basic elements of visual design.



ANNI  
AGE  
4-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA  
BOX DIMENSIONS  
33,5 x 3 x 33,5 cm



CONTENUTO DELLA SCATOLA / BOX CONTENTS  
117 tessere trasparenti stampate (7x7 cm) / 11 Composizioni (21x21 cm).  
117 transparent printed cards (7x7 cm) / 11 compositions (21x21 cm).

