

SCHEDA GIOCO:

ARREDA...PZÌ



8+



2-5



15'

Idea di gioco: *Arreda...pzi* è un gioco competitivo, una "variante" di "Slapzi". È un gioco veloce in cui i giocatori cercano di essere i primi a scartare le proprie carte sul tavolo.

Occorrente: tutte le carte Arredamento

Scopo del gioco: Essere il primo a scartare le proprie carte sul tavolo quando viene girata una descrizione.

Preparazione: Distribuire dei foglietti in cui ciascuno scrive una caratteristica afferibile ad un oggetto presente in una casa (es.: elettrico, si apre, ha i cassetti, ecc...). Mescolare tutti questi fogliettini (chiamate carte-indizio) e metterli a centro tavola a faccia in giù. Mescolare bene le carte Arredamento e distribuirne 5 a ciascun giocatore, le carte rimanenti vengono lasciate in un mazzo coperto in mezzo al tavolo.

Come si gioca: Un giocatore gira la prima carta-indizio e la mette al centro del tavolo (vedi es. fatti sopra). Tutti i giocatori cercano di essere i primi a coprire la carta-indizio utilizzando una delle carte Arredamento adatta che si ha in mano. Chi riesce per primo scarta la carta-indizio e la propria carta Arredamento. Il ruolo del lettore passa al giocatore successivo e il gioco continua girando una nuova carta-indizio. Se un giocatore mette una carta Arredamento non valida sopra la carta-indizio (in caso di disaccordo vale la maggioranza degli altri giocatori) allora quel giocatore deve riprendere la propria carta Arredamento e, come penalità, deve prendere anche una nuova carta Arredamento dalla cima del mazzo.

Fine della partita: Il primo giocatore a scartare tutte le proprie carte Arredamento vince la partita. Se nessuno termina le carte in mano, il gioco può terminare dopo un numero predeterminato di turni o quando tutte le carte-indizio sono state girate e scartate. A questo punto il giocatore con il minor numero di carte Arredamento ancora in mano è il vincitore.

Varianti (sono state utilizzate le varianti originali del gioco "Slapzi", ed. Creativamente):

- Oppure: invece di girare una carta-indizio, ne vengono girate due. Ogni giocatore guarda rapidamente le proprie carte Arredamento e cerca di essere il primo a mettere una carta che si adatti a UNA o all'ALTRA carta-indizio. Si può giocare in due modi diversi: fino a quando UNA carta-indizio viene coperta da una carta-foto oppure fino a quando ENTRAMBE le carte-indizio vengono coperte.
- Sì e no: invece di girare una carta-indizio, ne vengono girate due. I giocatori devono trovare una carta Arredamento adatta a una carta-indizio, ma NON adatta all'altra carta-indizio.
- Super tutte: le carte-indizio sono disposte coperte al centro del tavolo e tutti i giocatori hanno 5 carte Arredamento. Al "Via!" ogni giocatore inizia a girare rapidamente le carte-indizio (una alla volta) per trovare una corrispondenza

con una delle proprie carte Arredamento. Il primo giocatore a scartare tutte le sue carte-foto vince la partita. Se si gira una carta-indizio, ma non si riesce a copirla con una carta-foto, la si rimette a faccia in giù, prima di girare un'altra carta-indizio.

- Doppio: invece di girare una carta-indizio, ne vengono girate due. Ogni giocatore guarda rapidamente le proprie carte Arredamento e cerca di essere il primo a mettere una carta adatta a ENTRAMBE le carte-indizio
- Contrario: come il gioco base, ma in questo caso i giocatori devono mettere una carta Arredamento che NON si adatti alla carta indizio.
- Doppio e contrario: come il gioco base, ma in questo caso vengono girate due carte-indizio e i giocatori devono trovare una carta-foto che NON si adatti a nessuna delle due.
- Trova l'indizio: Come il gioco base, ma invece di distribuire ai giocatori le carte Arredamento, vengono date le carte-indizio (ne vanno scritti 5-6 a giocatore all'inizio) e il mazzo di carte Arredamento viene messo al centro del tavolo. Si gira la prima carta Arredamento e ogni giocatore legge le proprie carte-indizio per trovarne una che si adatti alla carta Arredamento appena girata.