

SCHEDA GIOCO:

GUESS HOUSE



8+



4-12



30'

Idea di gioco: *Guess house* è un party game, una "variante" di "Time's up", dove i giocatori cercano di indovinare il maggior numero di oggetti in un limite di tempo.

Occorrente: tutte le carte Arredamento; timer o app per il conteggio del tempo.

Scopo del gioco: Indovinare il maggior numero possibile di carte Arredamento.

Preparazione: Dividere i giocatori in due squadre. Distribuire 30 carte Arredamento tra tutti i giocatori. Ogni giocatore guarda segretamente le proprie carte. Quando tutti hanno guardato le loro carte, formare un mazzo con le carte di tutti i giocatori.

Come si gioca: il gioco si compone di 3 diversi round.

PRIMO ROUND - SI PARLA LIBERAMENTE: Un giocatore ha il tempo concesso dal timer per fare indovinare alla sua squadra il maggior numero di carte Arredamento possibile. Il giocatore pesca la carta Arredamento in cima al mazzo e può dire tutto ciò che vuole. Ma non può pronunciare parole con la stessa radice della parola che compare sulla carta o pronunciare parole che "suonano come" la parola in questione o tradurre la carta in un'altra lingua o fare lo spelling della parola usando suoni o lettere dell'alfabeto. La squadra può fare tutti i tentativi che vuole per indovinare. Non appena la parola viene indovinata correttamente, il giocatore mette la carta a faccia in su sul tavolo e pesca la carta successiva. Il giocatore può decidere di saltare una carta. Se lo fa, deve collocare la carta a faccia in giù accanto al mazzo. Quando il timer esaurisce il tempo, il giocatore mescola il mazzo con le carte Arredamento rimaste e lo passa alla squadra successiva. Quando tutte le carte sono state indovinate, annotate il loro numero totale per ogni squadra e passate al round successivo. Toccherà alla squadra successiva giocare.

SECONDO ROUND - UNA PAROLA: Prendete le 30 carte del round precedente e mescolatele. Questo round è identico al precedente, tranne che per le differenze seguenti: il giocatore che prova a fare indovinare la parola al resto della squadra ora può pronunciare solo una singola parola per carta. La sua squadra può effettuare solo un singolo tentativo per indovinare la carta. Se la squadra dà una risposta sbagliata, mettete la carta in questione in fondo al mazzo. Quando tutte le carte sono state indovinate, annotate il loro numero totale per ogni squadra e passate al terzo round con la squadra successiva.

TERZO ROUND - MIMARE: Prendete le 30 carte dei round precedenti e mescolatele. Questo round è identico al precedente, tranne che per le differenze seguenti: il giocatore che prova a fare indovinare la carta al resto della squadra ora deve mimarla. Può canticchiare a bocca chiusa e fare effetti sonori. Al giocatore non è più permesso di parlare. Quando tutte le carte sono state indovinate, annotate il loro numero totale per ogni squadra.

Fine della partita: la squadra che ha indovinato il maggior numero di carte nell'arco di tutti e tre i round vince la partita!