

## SCHEDA GIOCO:

# INTERIOR DESIGNER™



6+



2-4



20'

### Idea e scopo del gioco

*Interior Designer™* è un gioco di carte in cui vestirete i panni di arredatori di interni: chi riuscirà a completare meglio degli altri l'allestimento di una serie di stanze, disponendo sapientemente mobili, complementi d'arredo e accessori, sarà il vincitore!

### Preparazione

- Al centro del tavolo disponete le 4 coppie di carte Stanza (immagine+scritta), affiancate a faccia in su, in colonna, in modo da formare 4 righe, ciascuna corrispondente a una stanza diversa.
- Mescolate il mazzo delle carte Arredamento: per ciascuna stanza estraete quindi una carta, facendola scivolare sotto alla carta Stanza con l'immagine, in modo che si veda solo il numero in alto a destra: quello sarà il numero minimo di carte Arredamento che occorrono per completare la stanza.
- Accanto alle carte Stanza lasciate lo spazio per poter giocare le carte Arredamento per completarle (ogni stanza può contenere indicativamente fino a 8 carte Arredamento).
- Sotto allo spazio di gioco ponete poi il mazzo coperto con le restanti carte Arredamento e scopritene 4.
- Infine, determinate il primo giocatore (il giocatore meno giovane): a partire da lui, in senso orario, ogni giocatore pesca dal mazzo 5 carte Arredamento.

### Esempio preparazione per 4 giocatori:



### Come si gioca

- Il giocatore di turno, per prima cosa, gioca davanti a sé una carta Arredamento di valore da 1 a 4: il numero indica quante azioni il giocatore deve compiere in quel turno. Un'azione consiste nel giocare 1 carta Arredamento dalla mano per inserirla in una delle righe delle 4 stanze, mettendo la carta scoperta a fianco delle carte Stanze (o delle carte Arredamento già

*Questa scheda è un contenuto extra del Multigioco "La casa dei giochi"™ <https://cooparche.it/la-casa-dei-giochi/>  
Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi riproduzione, anche parziale, senza autorizzazione scritta è vietata.*

presenti in quella stanza). L'elemento raffigurato nella carta deve appartenere alla stanza corrispondente alla riga in cui si è giocata la carta, altrimenti la carta viene scartata e l'azione è persa. Con più azioni si possono giocare carte Arredamento sia nella stessa stanza che in stanze diverse, in qualsiasi combinazione.

- Se un giocatore non ha nessuna carta di valore da 1 a 4 all'inizio del turno, mostra la mano agli avversari e pesca 1 carta Arredamento dal mazzo (coperta) o una delle 4 visibili accanto ad esso. Se la nuova carta pescata ha un valore da 1 a 4, il giocatore potrà giocarla subito ed effettuare normalmente il turno, altrimenti sarà costretto a passare.
- Al termine delle azioni disponibili per il turno, il giocatore verifica se è stato raggiunto (o superato) il numero di carte Arredamento necessarie a completare ogni stanza. In caso positivo, per ogni stanza completata, il giocatore di turno prende la carta Arredamento col valore più alto presente nella stanza e la carta che indicava la grandezza della stanza: le mette entrambe, coperte, nel suo mazzetto dei punti. Eccezione: se la grandezza della stanza era 1, la carta che lo indicava viene messa nel mazzetto dei punti ruotata di 90 gradi, ad indicare che quel punto sarà conteggiato come negativo alla fine della partita.
- Tutte le altre carte Arredamento presenti nella stanza vengono scartate nella pila degli scarti. Per ogni stanza svuotata si estrae la prima carta del mazzo per determinare il nuovo numero di oggetti necessario per completarla nuovamente (come spiegato nella preparazione).
- Se in una stanza viene assegnata una copia di un elemento già presente (ogni stanza ha 16 elementi ma solo 8 tipologie diverse), al momento del conteggio dei punti il valore della carta Arredamento più bassa di ogni coppia varrà come punti negativi (tenete le carte Arredamento negative ruotate di 90 gradi nel mazzetto dei punti). Ad esempio, se completo una stanza con due divani, quello che vale meno punti (1) varrà come punti negativi.
- Alla fine del turno il giocatore mette nella pila degli scarti la carta giocata per determinare il numero di azioni e pesca carte fino ad arrivare a 5, pescando dal mazzo o prendendo quelle visibili accanto a esso. Le carte visibili vengono rimpiazzate solo alla fine del turno.
- Note: il mazzetto dei punti rimane coperto fino alla fine della partita e nemmeno il proprietario può consultarlo durante il gioco; quando il mazzo di pesca, in qualsiasi momento, si esaurisce, mescolate gli scarti e ricomponete un nuovo mazzo, che dividerete poi in due pile più o meno alte uguali: d'ora in avanti i giocatori pescheranno indifferentemente da uno dei due mazzetti.

## Fine della partita

La partita termina immediatamente quando sono state pescate tutte le carte Arredamento disponibili (coperte o scoperte) dai due mazzetti di pesca. Tutti i giocatori sommano allora i punteggi delle carte presenti nei loro mazzetti dei punti (ricordate le carte negative!); chi ottiene il punteggio più alto vince la partita. In caso di pareggio vince chi ha meno carte nel mazzetto dei punti.

*Interior Designer™ è un gioco di carte ideato da **Gabriele Mari** per Professor Cobblepot.*

*Gabriele Mari è educatore per la Cooperativa Sociale La Pieve con ventennale esperienza nel campo della disabilità giovanile e dell'autismo e game designer per la casa di produzione ludica Sir Chester Cobblepot. Da anni utilizza il gioco strutturato nella sua pratica educativa quotidiana, proponendosi come Educatore Ludico in molteplici contesti (disabilità, scuola, carcere). È un autore di giochi da tavolo di fama internazionale, tra cui Lettere da Whitechapel, Whitehall Mystery, Caccia all'anello, Raccontami una Storia, La Casa di Carta - Behind the Mask, A Caccia di Conchiglie e l'imminente Penny Dreadfuls. È autore del libro "Tuttingioco - Il gioco strutturato come strumento educativo", pubblicato nel 2022 con Homeless Book.*