

SCHEDA GIOCO:

MYSTERIUS



6+



2-6



15'

Idea di gioco: *Mysterius* è un gioco cooperativo di deduzione e comunicazione, una "variante" del gioco "Similo"

Occorrente: tutte le carte Arredamento

Scopo del gioco: Indovinare una carta Arredamento misteriosa, sfruttando una semplice regola di caratteri in comune/non in comune tra le carte.

Preparazione: Un giocatore svolge il ruolo di "guida", pesca una carta e la osserva segretamente, dopodiché pesca altre 11 carte e le pone sul tavolo. La "guida" poi prende 5 carte in mano da quelle rimaste nel mazzo e pone quest'ultimo in centro al tavolo.

Come si gioca: Da questa griglia di 12 carte, gli altri giocatori dovranno eliminare progressivamente tutte quelle che riterranno non corrispondere agli indizi della "guida" di turno. La "guida" in ogni turno giocherà una carta e ne pescherà una dal mazzo delle carte restanti. La carta giocata può essere dritta o ruotata di 90°:

- se giocata dritta, indicherà un tratto in comune con la carta segreta
- se giocata ruotata indicherà un tratto in contrasto con la carta segreta.

Ad esempio: se gioco il frigorifero in verticale, vorrà dire che la carta misteriosa rappresenta un elettrodomestico? Che l'oggetto misterioso è in cucina? Che è un dispositivo elettrico? O forse ha semplicemente lo stesso colore del frigorifero?

Gli altri giocatori, dopo essersi consultati tra loro, dovranno scartare un certo numero di carte, a seconda del round: 1 carta nel primo, 2 nel secondo, poi 3, poi 4... e sul tavolo ne troveremo ancora 2 e dovrà restarne soltanto una, sempre che non sia finita prima la partita.

Fine della partita: Se i giocatori scartano la carta Arredamento misteriosa dal tavolo, la partita termina immediatamente: tutti i giocatori hanno perso! Se i giocatori, invece, riescono a eliminare 11 carte su 12, lasciando sul tavolo solamente quella corretta, avranno vinto tutti!