

SCHEDA GIOCO:

NE RIMARRÀ' UNO SOLO!



8+



3-7



40'

Idea di gioco: *Ne rimarrà uno solo!* è un party game, una "variante" del gioco "Just One", dove i giocatori cercano di indovinare la parola associata a una carta Arredamento aiutandosi a vicenda attraverso indizi scritti.

Occorrente: tutte le carte Arredamento. Fogli di carta e penne per scrivere indizi.

Scopo del gioco: indovinare la carta Arredamento attraverso indizi scritti.

Preparazione: Mescolare bene le carte Arredamento, pescarne 13, formare un mazzo di carte a faccia in giù al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve un foglio di carta e una penna. Scegli, in maniera casuale, il giocatore che sarà il primo giocatore attivo.

Come si gioca: In ogni round, il giocatore attivo pesca una delle carte Arredamento tra le rimanenti in mezzo al tavolo senza guardarla. Gli altri giocatori senza mettersi d'accordo scrivono un indizio sul proprio foglietto. Questo indizio deve essere composto da una singola parola. Attenzione: Un numero, un acronimo, una onomatopea o un carattere speciale sono considerate tutte parole ai fini del gioco.

Attenzione sono parole vietate: la parola da indovinare scritta con una diversa grafia, o scritta in una lingua straniera, o una parola appartenente alla stessa famiglia (ovvero avente la stessa radice) della carta da indovinare, o una parola inventata, o una parola foneticamente identica alla carta da indovinare, ma che ha un significato diverso.

Gli indizi devono essere scritti senza comunicare con gli altri giocatori. Dopo che tutti hanno scritto il loro indizio, il giocatore attivo chiude gli occhi. Nel frattempo, gli altri giocatori girano i foglietti e confrontano i loro indizi. Tutti gli indizi identici o non validi vengono annullati. Per annullare un indizio, basta togliere il foglietto in modo che la parola non sia visibile. Indizi identici: due parole identiche, o le varianti di una stessa famiglia di parole, o le varianti di una stessa parola (plurali, differenze di genere, errori di ortografia). Attenzione: se tutti gli indizi vengono annullati, la carta della carta da indovinare viene rimessa nella scatola e il gioco passa direttamente alla fase Fine del turno. A questo punto con gli indizi rimasti validi, il giocatore attivo deve indovinare l'oggetto rappresentato sulla carta da indovinare:

- Se il giocatore attivo indovina correttamente, tutti i giocatori guadagnano un punto.
- Se il giocatore attivo dà una risposta errata, metti questa carta e la prima carta del mazzo nella scatola.
- Se il giocatore attivo decide di passare il turno (perché non riesce ad indovinare con gli indizi rimasti) rimetti la carta nella scatola.

Ruota il ruolo del giocatore attivo in senso orario e inizia un nuovo round.

Fine della partita: il gioco termina quando tutte le 13 carte pescate all'inizio sono state utilizzate o scartate. I giocatori contano i numeri di carte indovinate e se sono 7 o più i giocatori hanno vinto, se sono meno di 7 hanno perso.