

**SCHEDA GIOCO:**

# UNA CASA DI REGALI




**Idea di gioco:** *Una casa di regali* è un gioco competitivo di memoria e bluff, ispirato al gioco "That's not a hat". I giocatori si scambiano carte rappresentanti oggetti per le stanze di una casa e devono ricordare (o fingere di ricordare) quali oggetti hanno ricevuto. Come nel gioco originale, l'obiettivo è far passare un oggetto agli altri giocatori mantenendo la propria "credibilità" su cosa sia.

**Occorrente:** tutte le carte del mazzo La Casa dei Giochi.

**Scopo del gioco:** liberarsi delle carte oggetto che si ricevono passando ad altri giocatori, mantenendo la capacità di ricordare (o fingere di ricordare) che oggetto è stato consegnato.

**Preparazione:** mescola il mazzo delle sole carte oggetto e posizionalo al centro del tavolo rivolto verso l'alto (quindi con gli oggetti visibili). Mescolare il mazzo delle 8 carte stanza e posizionarlo anch'esso al centro del tavolo a faccia in giù. Ogni giocatore prende 1 carta oggetto e la posizione davanti a sé a faccia in su.

**Come si gioca:** il primo giocatore di turno (l'ultima persona che ha fatto un regalo) pesca una nuova carta oggetto dal mazzo e la mostra anche agli altri e poi la mette a faccia in giù. Il giocatore pesca anche una carta stanza che scopre e mette a fianco del mazzo stanza coperto; questa carta gli indica a chi passare la carta oggetto:

- se pesco la carta stanza con la scritta passo la carta oggetto a sinistra
- se pesco la carta stanza con l'immagine passo la carta oggetto a destra

Si passa la carta, dicendo: "Ti regalo un/a bel/la [nome dell'oggetto]".
Il giocatore che riceve la carta può scegliere se accettare l'oggetto o mettere in dubbio quanto dichiarato:

- Se accetta, posiziona la carta coperta davanti a sé (senza guardarla) e si prosegue con il giocatore che ha appena ricevuto il regalo: questa carta oggetto rimane coperta e non la si passa subito (mai "rigirare" un regalo appena ricevuto!); si passa invece l'altra carta oggetto (che è quella ricevuta nella fase di preparazione del gioco oppure un'altra che si è ricevuto in una precedenza fase del gioco)
- Se mette in dubbio, la carta viene scoperta. Se l'oggetto corrisponde a quanto dichiarato, il giocatore che ha dubitato riceve la carta e deve tenerla coperta di fronte a sé come penalità. Se l'oggetto non corrisponde, il giocatore che ha bluffato riceve la carta come penalità. Il gioco prosegue con il giocatore che ha ricevuto la penalità che pesca una nuova carta dal mazzo oggetti al centro del tavolo.

Quando il mazzo delle carte stanza termina si rimescolano e si riposizionano a faccia in giù.

**Fine della partita:** la partita termina quando un giocatore raggiunge 3 carte penalità e si controlla chi ha ricevuto meno penalità, decretandone la vittoria. In caso di più

*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.*

LA CASA DEI GIOCHI
MULTIGIOCO DI CARTE

giocatori con meno carte si condivide la vittoria.

**Varianti:**

- Categorizzazione: per rendere il gioco più complesso, i giocatori devono dichiarare se l'oggetto è "tradizionale" o "moderno" (ricordando i valori rossi per tradizionale e neri per moderno) oltre al nome e alla stanza, aumentando il rischio di errore.
- Montagna di regali: per rendere ulteriormente più complesso il gioco all'inizio della partita si possono pescare 2 o più carte regalo (avendo quindi una volta che si riceve un regalo 3 o più carte); ricorda: il regalo ricevuto lo si mette in alto, il regalo da passare è sempre quello più in basso nella fila!
- Le due diverse varianti possono essere attivate insieme per una sfida … impossibile!
- Tutti contro tutti: non si utilizzano le carte stanza e il giocatore di turno decide lui a chi fare il regalo (ovvero a chi passare la carta oggetto).

*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.*