

Un gioco di
Paolo Bianchi



COMPONENTI



25 gettoni premio



200 carte



3 gettoni errore



2 placette squadra



1 clessidra

INTRODUZIONE E SCOPO DEL GIOCO

La comunicazione è alla base dell'interazione umana, e il linguaggio è uno strumento essenziale per socializzare. Ma cosa accadrebbe se dovessimo comunicare con un linguaggio strano e sconosciuto?

In FEEL LIKE A FOOL, dovrai formulare frasi utilizzando una sola vocale al posto di tutte quelle presenti nelle parole che dici. Riuscirai a far indovinare le parole alla tua squadra e a capire cosa dicono i tuoi compagni?

Con questo gioco, il divertimento è garantito!

PREPARAZIONE

- Create due squadre di almeno due giocatori ciascuna.
- Ogni squadra posiziona una plancetta davanti a sé.
- Mescolate i 25 gettoni premio a faccia coperta e disponeteli al centro del tavolo formando una griglia 5x5.
- Mescolate il mazzo di carte e mettetelo sul tavolo.
- Piazzate la clessidra e i gettoni errore sul tavolo.



SVOLGIMENTO

La squadra con il maggior numero di componenti il cui nome inizia per vocale inizia il gioco. In caso di parità o assenza di nomi con vocali, sorteggiate chi comincia.

Ad ogni round di gioco una squadra dovrà indovinare le parole e l'altra controllerà lo svolgimento corretto del gioco.

La squadra di turno sceglie un **vocalista**, che dovrà far indovinare ai compagni le parole riportate sulle carte parola pescate. Il vocalista cambia a ogni turno.

Cercate di fare in modo che ogni giocatore della squadra rivesta il ruolo del vocalista.

Su ogni carta parola ci sono cinque vocali (A, E, I, O, U), ognuna collegata a una parola. Il vocalista può dare indizi di qualsiasi tipo ma deve sostituire tutte le vocali delle parole che pronuncia con una sola vocale, quella collegata alla parola che vuole far indovinare.

Il vocalista mette il mazzo di carte vicino a sé, quindi pesca una carta dal mazzo, la guarda e sceglie una parola e annuncia la vocale collegata.

La squadra avversaria prende la clessidra e i gettoni errore. Appena il vocalista ha annunciato la vocale gira la clessidra.

Il vocalista ha 60 secondi per far indovinare il maggior numero di parole possibili.

REGOLE PER IL VOCALISTA

- * Non può dire vocali diverse da quella indicata sulla carta.
- * Non può mimare o cantare (può citare testi di canzoni).
- * Non può usare rime.
- * Non può pronunciare, nemmeno cambiando le vocali, la parola da far indovinare o una parte di essa, né parole derivate. Ad esempio, per far indovinare Principe non può dire nè Principessa nè Principesco.

Esempio:

*Il vocalista vuole fare indovinare "Elefante" e può usare solo la A:
Qaal à al granda anamala can an
langa nasa a ca vava an Afraca?
(Qual è il grande animale con un
lungo naso che vive in Africa?)*



ERRORI

Se il vocalista pronuncia una vocale diversa da quella annunciata, la squadra avversaria gli consegna un gettone errore. Al terzo errore, il turno termina immediatamente e la squadra non potrà pescare alcun gettone premio (vedi sotto).

INDOVINARE LE PAROLE

Se la squadra di turno indovina la parola prima che il tempo scada, il vocalista mette la carta indovinata a faccia in su davanti a sé e ne pesca una nuova, sceglie di nuovo una vocale e continua a dare indizi, seguendo le solite regole.

FINE DEL ROUND

Il round finisce immediatamente quando la clessidra è terminata. A questo punto la squadra di turno pesca i gettoni premio. Se sono stati fatti tre errori il round termina anche se la clessidra non è terminata e non vengano pescati gettoni.

PESCARRE GETTONI PREMIO

Per ogni carta indovinata la squadra può pescare un gettone. I gettoni vengono pescati uno alla volta.

Se i giocatori pescano:

- * Una Vocale non ancora conquistata:
il gettone viene posizionato sulla plancetta,
coprendo la vocale corrispondente.

- Una Vocale già conquistata o un gettone vuoto: il gettone viene riposizionato a faccia coperta nella stessa posizione sul tavolo.
- Un gettone jolly (asterisco): può essere usato per coprire una qualsiasi vocale non ancora conquistata. Una volta posizionato, non può essere spostato.

FINE DEL GIOCO

Vince la squadra che copre per prima tutte le cinque vocali sulla propria plancetta.

MODALITÀ PER ESPERTI

Se siete ormai esperti, potete aggiungere queste varianti per aumentare la difficoltà. Potete usare una variante o l'altra, o addirittura entrambe se volete una sfida davvero difficile.

VARIANTE 1: GETTONI LIMITATI

Invece di pescare un gettone premio per ogni parola indovinata, pescate secondo questo schema:

- 1 o 2 parole: 1 gettone premio
- 3 o 4 parole: 2 gettoni premio
- 5 o più parole: 3 gettoni premio

VARIANTE 2: RESTRIZIONI SULLE VOCALI

Il vocalista non può scegliere parole associate a vocali che la squadra ha già conquistato.

Ad esempio, se avete conquistato "A" e "U", potete scegliere solo parole associate a "E", "O", "I".

CREDITI

Autore: Paolo Bianchi

Sviluppo: Simone Luciani

Illustrazioni: Studio Labo

Direzione Artistica: Arianna Santini

Grafica: Giada Lo Duca

Edizione a cura di: Giuliano Acquati



Cranio Creations srl
Via E. Romagnoli 1
20146, Milano - Italia
www.craniocreations.it

Grazie a gli amici di sempre, che accettano di testare l'assurdo tra un pandoro e un panettone; il team Enfasia, che ha riso così tanto da darmi la spinta per intraprendere questo viaggio; il gruppo Playtest Cipro e gli autori di IdeaG, senza i quali non avrei potuto conoscere Simone, che ringrazio di cuore per aver creduto in questo gioco; mamma, la mia famiglia e il mio amore, che alimentano costantemente la mia ispirazione; papà e nonna, che ci saranno sempre.