



Silvano Berton

Aiutino

Scopriamo i nomi nascosti
con *le* Garzantine

Contenuto

- 75 schede-argomento. Ogni scheda riporta 30 parole attinenti un determinato argomento
- 50 fogli-aiutino
- 150 fogli-soluzioni
- 6 matite colorate
- 1 schermo in cartone
- 1 clessidra da 1 min.
- le regole

La partita

Una partita è composta da una o più manche, come decidono i giocatori all'inizio.

Ogni manche è composta da tanti turni quanti sono i giocatori, di modo che ogni giocatore faccia il "conduttore del gioco" una volta per manche.

Preparazione

All'inizio di ogni manche, tutti i giocatori contemporaneamente preparano il proprio

"foglio-aiutino", con il quale al proprio turno condurranno il gioco. Ogni giocatore pesca 3 schede-argomento e ne sceglie una: quello sarà il suo argomento. Supponiamo che tu abbia scelto la scheda vini:

VINI	
Albana	Nebbiolo
Amarone	Orvieto
Barbera	Pinot
Cabernet	Prosecco
Cartize	Raboso
Chardonnay	Refosco
Chianti	Riesling
Dolcetto	Sangiovese
Est Est Est	Sauvignon
Fragolino	Soave
Grignolino	Terlano
Gutturnio	Tocai
Lambrusco	Trebbiano
Marzemino	Valpolicella
Merlot	Verdicchio



Nella scheda sono riportati 30 termini attinenti l'argomento, nel nostro esempio i nomi di 30 vini.

Il giocatore ne sceglie 6, che abbiano 6 diverse iniziali, e li riporta (ben scritti, in stampatello) in un foglio-aiutino, evidenziando una a una le prime 4 lettere.

Supponiamo che tu abbia scelto questi vini:

TEMA le Garzantine	VINI	1	M	E	R	L	ot
		2	T	R	E	B	biano
		3	C	H	I	A	nti
		4	V	A	L	P	olicella
		5	P	I	N	O	t
		6	S	A	N	G	iovese

ATTENZIONE : I fogli-aiutino vanno compilati segretamente: è molto importante che gli avversari non vedano le parole che avete scelto.

Si gioca

Compilati i fogli-aiutino, i giocatori, uno alla volta, ricoprono il ruolo di "conduttori del gioco", proponendo il loro argomento agli avversari, che cercheranno di indovinare quanto prima le 6 parole scelte. Non ha importanza l'ordine con cui i giocatori fanno i conduttori, ciò che conta è che ognuno lo faccia una volta per manche. Supponiamo per esempio che tu sia il primo. Prendi il tuo foglio-aiutino e lo infi-

li nello schermo in cartone. Tutti gli altri si muniscono di un foglio-soluzione e di una matita.

Quando sono pronti farai scivolare fuori dallo schermo qualche cm del tuo foglio-aiutino, in modo che sia visibile la prima colonna di lettere, cioè il primo aiutino:



Gli avversari adesso hanno 2 minuti (cioè 2 clessidre) per scrivere, utilizzando ciascuno una qualsiasi delle matite colorate in dotazione, quelle che secondo loro sono le soluzioni. Poi mostrerai la seconda lettera (secondo aiutino) e gli avversari avranno 1 minuto (cioè 1 clessidra) per confermare quanto già scritto o aggiungere una nuova soluzione nella seconda colonna. Idem per la terza e la quarta lettera (aiutino), ogni volta 1 minuto per aggiungere eventuali soluzioni nelle terze e quarte colonne.

Alla fine della quarta lettera il turno finisce e tutti i fogli vengono scoperti. Confrontando le soluzioni dei giocatori con il foglio aiutino si calcolano i punti:

- 5 punti per ogni parola indovinata in prima colonna
- 3 punti per ogni parola indovinata in seconda colonna
- 2 punti per ogni parola indovinata in terza colonna
- 1 punto per ogni parola indovinata in quarta colonna

Vediamo ad esempio il foglio soluzione di un tuo avversario, che ha ottenuto un ottimo punteggio:

GIOCATORE CARLO		TEMA VINI			
5	3	2	1	P.	
Malvasia	ME rlot	/	/	3	
Tocai	TR ?	TRE bbiano	/	2	
Chianti	/	/	/	5	
V ?	VA lpollicella	/	/	3	
Prosecco	PI not	/	/	3	
S ?	SA uvignon	SAN ?	SANG ?	0	
TOTALE				16	

Le matite colorate

Terminata la compilazione della prima colonna, prima che venga scoperto il secondo aiutino, ogni giocatore passa la propria matita all'avversario alla sua sinistra. Questa operazione deve essere fatta anche prima di scoprire ogni aiutino successivo. In questo modo le colonne dei fogli-soluzione di ciascun giocatore saranno scritte con colori diversi e questo evita che qualche concorrente poco corretto, anziché compilare la colonna in gioco,

inserisca il termine nella colonna precedente che garantisce più punti. Nell'esempio il giocatore, dopo aver lasciato in bianco la prima colonna, trova il termine Valpolicella dopo il secondo aiutino. A questo punto potrebbe scrivere il nome del vino non nella seconda colonna, come sarebbe corretto, ma nella prima che vale più punti. Dovendo però utilizzare una matita di colore diverso, se si comportasse in questo modo scorretto tutti se ne accorgerebbero facilmente.

ATTENZIONE : Se nessuno dei concorrenti ha indovinato una determinata parola, tutti guadagnano 5 punti: la "colpa" di aver inserito un termine troppo difficile ricade quindi sul conduttore del turno!

Suggerimento

Se al primo aiutino è uscita una M e hai scritto Malvasia in prima colonna, nessuno ti vieta di scrivere MALbech in seconda con una A al secondo aiutino. Alla fine del turno, se sarà corretto Malvasia in prima colonna avrai guadagnato 5 punti, se Malbech in seconda colonna 3 punti e così via fino alla quarta colonna da un punto.

Vittoria

I concorrenti sommano via via i punti che ottengono ad ogni turno. Alla fine delle manche prestabilite, chi ha più punti è il vincitore.

Note sulle parole

Tutti i termini riportati sulle schede-argomento sono di almeno 5 lettere (dunque il Po e l'Arno non sono presenti nella scheda "FIUMI ITALIANI").

Alcuni titoli o nomi sono composti da 2 o più parole; in questi casi la lunghezza complessiva non eccede le 15 lettere, che vanno riportate nella scheda aiutino senza spaziature.

In generale viene riportato il nome presente nei dizionari o nelle enciclopedie; per esempio ROLLING STONES (non The Rolling Stones), ecc.

Note sulle soluzioni

Soluzioni diverse ma pertinenti all'argomento e con tutte le prime 4 lettere uguali, sono date per valide. Per esempio se il termine da tro-

vare era BARBERA e un concorrente ha indicato BARBARESCO, gli è data valida; stesso discorso con DORABALTEA e DORARIPARIA. In caso di errori di scrittura, soprattutto con i nomi stranieri, vi suggeriamo di non essere troppo severi con i vostri avversari.

Per i più esperti

Un compilatore può scegliere di inserire nel proprio foglio-aiutino, alcuni termini non compresi nella sua scheda-argomento. Deve però trattarsi di parole che gli altri giocatori, alla fine del turno, riconoscano essere pertinenti con l'argomento e comunque rinvenibili nei dizionari e/o enciclopedie Garzanti. Inoltre, giocatori particolarmente abili, possono "creare" argomenti non compresi nelle 75 schede e compilare nuove schede aiutino.

Aiutino

gioco Venice Connection
cod 6.2

giocatori: 3+
età: da 12 anni in sù

autore: Silvano Berton
design: S Mondini - Costruendo scari

Venice Connection
c/o studiogiochi - S. Polo 3083 - 30125 Venezia
tel. 041.5211029 - Fax 041.5240881
www.venice-connection.com

© 2000 Venice Connection, Venezia - tutti i diritti riservati

Distribuito in Italia da UNICOPLI
via Rosalba Carriera, 11 - 20146 Milano