



PLAGIO



per 4 o più giocatori dai 12 anni in su

PLAGIO - un gioco di società che libera immaginazione e creatività. Consiste nel completare frasi tratte da libri, cercando di "plagiare" l'autore e rendendo credibile la propria versione. Non è richiesta alcuna particolare cultura letteraria, basta un po' di fantasia.

CONTENUTO. La scatola contiene 132 schede e circa 250 foglietti. Ogni scheda riporta 3 citazioni complete con il nome dell'autore, il titolo del libro, una frase interrotta e, dopo i puntini di sospensione, la sua conclusione.

IL GIOCO. Muniti tutti di penna e foglietti, si sorteggia chi inizia a condurre la partita, poi il turno gira in senso orario. Il conduttore prende una scheda a caso, sceglie una delle 3 citazioni e legge lentamente l'autore, il titolo e la prima parte della frase interrotta. Gli altri giocatori completano la frase - ognuno a proprio modo nel proprio foglietto - spacciandosi per l'autore stesso. Entro un paio di minuti si consegnano i foglietti autografati al conduttore, che li legge uno per uno a voce alta, ovviamente mantenendo l'anonimato; fra le varie frasi inserisce anche quella autentica riportata nella scheda. E' bene che il conduttore reciti con la stessa enfasi tutte le risposte, quindi conviene compilare i foglietti in modo ben leggibile.

VOTAZIONI E PUNTEGGI. Terminata la lettura, i giocatori (a partire da quello alla sinistra del conduttore) votano quale, secondo loro, è la frase autentica. Guadagna 1 punto chi la indovina ed inoltre guadagna 1 punto (o più punti) l'autore di una frase votata da un altro (o più altri) giocatore/i. I punteggi vengono via via riportati su un foglietto che funge da segnapunti.

VITTORIA. La partita finisce dopo un prefissato numero di mani, ad esempio quando tutti i giocatori avranno svolto per una volta (o per più volte) il ruolo di conduttore; vincitore sarà chi avrà totalizzato il punteggio più alto.