

EMOTIONS

Età: 6+ **Giocatori:** 2-4 **Durata:** 30 minuti

Contenuto: 110 carte situazione • 16 tessere emozione • 12 gettoni • 1 plancia emozioni • 1 tabellone • 4 segnaposto in legno • Regolamento

COME SI GIOCA

Preparazione

Ogni giocatore sceglie il suo segnaposto e lo posiziona sulla casella di partenza del tabellone. Mescolare le 110 carte situazione e posizzionarle in pila coperte nell'apposito spazio sul tabellone.

Posizionare le tessere emozione impilate a mazzetti sul piano di gioco, con il retro rivolto verso l'alto (coperte). Se i giocatori sono bambini di età inferiore ai 7 anni si possono utilizzare solo 6 tessere emozione, ossia le principali; rabbia, tristezza, gioia, sorpresa, paura, disgusto.

Quindi si distribuiscono i gettoni ad ogni giocatore, a seconda del colore del proprio segnaposto scelto. Tenere la plancia delle tessere emozioni a portata di mano sul piano di gioco.

COME SI SVOLGE UN TURNO DI GIOCO

In ogni turno di gioco c'è un giocatore che vive l'emozione, gli altri saranno gli spettatori che votano. Il giocatore che dovrà vivere l'emozione per primo pesca una carta situazione dalla pila, stando bene attento a non farla vedere a nessuno degli altri giocatori. La osserva il tempo necessario e, solo quando si sentirà pronto, seleziona tra le carte emozione quella che meglio rappresenta l'emozione che quella carta gli avrà trasmesso e, senza farla vedere a nessuno, la posiziona coperta nell'apposito spazio sul tabellone. Poi, mostra la carta situazione a tutti gli altri giocatori posizionandola scoperta sul piano di gioco.

Tutti gli altri, dopo averla osservata, voteranno, con gli appositi gettoni. La votazione avviene in questo modo: ogni giocatore posiziona un gettone sulla plancia in prossimità del quadrato che rappresenta l'emozione che ritiene sia stata scelta dal giocatore di turno. Per la votazione potrà utilizzare gettoni di valore 1, 2 o 3, a seconda di quanto sia convinto della sua intuizione.

Terminata la votazione, il giocatore di turno girerà la carta emozione che aveva scelto mostrandola a tutti e, qualora fosse necessario, argomentando il perché della sua scelta.

I giocatori che avranno votato correttamente l'emozione avanzeranno sul tabellone di un numero di caselle pari al punteggio del gettone che hanno puntato. Se di contro, avranno fatto la loro puntata sulla carta sbagliata, dovranno retrocedere di tante caselle quante indicate dal valore del gettone. Il giocatore di turno, invece, potrà avanzare sul tabellone solo se uno o più giocatori avranno puntato sulla giusta emozione; può avanzare di tante caselle in base al valore del gettone più alto che è stato puntato. Se nessun giocatore indovina, il giocatore di turno non avanzerà. Qualora le eventuali argomentazioni della scelta dell'emozione non venissero accettate dagli altri giocatori, il giocatore di turno retrocede di una casella.

Il turno passa al giocatore successivo alla sinistra di quello che ha già vissuto un'emozione, dando il via ad una nuova manche di gioco. Il gioco termina quando un giocatore arriva per primo alla casella "arrivo".

VERSIONE BLA BLA

I più grandi possono divertirsi giocando con una versione di gioco in cui il giocatore di turno può, una volta effettuata la scelta della tessera emozione, dare indizi agli avversari per suggerire l'emozione (o per depistare).

EMOTIONS

Autore: Ermione D'Annunzio

Illustrazioni: Paolo Bernacca e Colcanopa

Ref. LUIT24261 © 2019 Headu s.r.l. - Viale Europa 23
64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy