

# X JOB

**Età:** 8-99

**Giocatori:** 3-4

**Durata:** 30 minuti

**Un gioco di:** *Frankese*

**Contenuto:** 40 cartine-X Job;

1 spinner; 4 lavagnette; 4 pennarelli cancellabili; 1 scheda segnapunti;

**Regolamento**

X Job è un gioco per indovinare i mestieri attraverso alcuni indizi. Ciascuna cartina X-Job contiene i nomi di sei mestieri, con i simboli della competenza chiave per quel mestiere (vedi sul retro il significato dei simboli e le competenze chiave corrispondenti\*).

## Preparazione

Ogni concorrente prende un pennarello e una lavagnetta. Si mescolano le cartine X-Job e si dispongono coperte, a mazzetti, al centro del tavolo. Si tiene lo spinner a portata di mano.

## Svolgimento

Il giocatore più anziano inizia il turno da mazziere. Egli pesca una carta X-Job (senza farla vedere agli altri) e gira lo spinner che determinerà, in base al colore uscito, quale sarà il mestiere da indovinare: se, ad esempio, esce il colore rosa, egli dovrà far indovinare il mestiere che nella carta è in corrispondenza del colore rosa. Quindi dirà a voce alta la competenza chiave del mestiere misterioso e, in base alla sua esperienza, proverà a fornire un primo indizio sul mestiere misterioso agli altri giocatori, cercando però di non essere troppo esplicito (obiettivo del mazziere è infatti riuscire a far indovinare il mestiere ad uno solo degli altri concorrenti. In questo modo egli potrà guadagnare punti sugli avversari). Ciascun giocatore scrive la propria soluzione sulla lavagnetta (senza farsi vedere dagli altri) e poi si verificano le risposte. Se nessuno

indovina, il mazziere rivela un secondo indizio e si procede allo stesso modo fino a un massimo di tre indizi. I punteggi vengono assegnati in base al numero di indizi svelati. Il mazziere guadagnerà punti se uno solo dei giocatori avrà indovinato il mestiere misterioso.

## Punteggi

- Se un solo giocatore indovina al primo indizio, egli guadagna 3 punti mentre il mazziere ne guadagna 6.
- Se un solo giocatore indovina al secondo indizio, egli guadagna 2 punti mentre il mazziere ne guadagna 4.
- Se un solo giocatore indovina dopo il terzo indizio, egli guadagna 1 punto mentre il mazziere ne guadagna 2.
- Se, invece, ad indovinare sono due o tre giocatori contemporaneamente, essi guadagneranno rispettivamente 3, 2 o 1 punto in base al numero di indizi rivelati, mentre il mazziere non guadagnerà punti. I punti guadagnati vengono riportati sull'apposita scheda segnapunti. Vince chi arriva, per primo, a 30 punti.

## Settore nero dello spinner

Se, dopo un giro di spinner, esce la faccina, il mazziere ha diritto a scegliere un mestiere a piacere, lo scrive sulla lavagnetta e può decidere di bloccare un giocatore avversario per un turno.



**Corporea**



**Naturalistico-tecnologica**



**Logico-matematica**



**Fino-motoria**



**Personale**



**Musicale**



**Linguistica**



**Visivo-spaziale**

*\*Abbiamo individuato 240 mestieri associando a ciascuno una competenza chiave che lo caratterizza. È evidente che nella realtà ogni "mestiere" è caratterizzato da più competenze e talenti che si combinano in modo diverso a seconda del profilo personale di ciascun individuo.*