

SO TUTTO!

Età: 10-99	Contenuto: 1 mazzo di 60
Giocatori: 2-4	carte-sapere; 4 gettoni plus;
Durata: 30 minuti	1 spinner; 4 lavagnette; 1 scheda
Un gioco di:	segnapunti; 1 clessidra; 4 pennarelli
Dave De Vega	cancellabili; Regolamento

Questo gioco mette alla prova le nostre conoscenze, tenendo conto delle inclinazioni di ognuno di noi. Lo scopo è trovare quattro attributi utili per definire un argomento. Gli argomenti sono classificati in base a 7 ambiti del sapere, ciascuno caratterizzato da un simbolo (vedi legenda sul retro). In quale ti senti più esperto?

Svolgimento

Si mescola il mazzo delle carte-sapere e si mette coperto al centro del tavolo. Ciascun concorrente prende un pennarello, una lavagnetta e un gettone plus (DOVE? COME? QUANDO? PERCHÉ?) di uno stesso colore. Si tengono a portata di mano la clessidra, lo spinner e la scheda segnapunti. Inizia il giocatore più giovane che gira lo spinner e pesca una carta-sapere, mostrandola a tutti. Quindi gira la clessidra. A questo punto tutti i giocatori devono scrivere sulla propria lavagnetta attributi (qualità, caratteristiche o altri elementi) fino a un massimo di quattro, che definiscono l'argomento della carta-sapere in corrispondenza del simbolo indicato dallo spinner. Finito il tempo, tutti i concorrenti si fermano e si calcolano i punti. Quando lo spinner indica lo spicchio con il faccino, la scelta della categoria è a piacimento del giocatore di turno. Il gioco prosegue allo stesso modo con un'altra manche (cambia il giocatore di turno in senso orario). Vince chi arriva per primo a 30 punti (o più, o meno, a scelta dei concorrenti).

Punteggi

Ciascun concorrente guadagna 1 punto per ogni attributo individuato. Se l'attributo è originale, ovvero non è stato scritto da nessun altro giocatore, vale 3 punti. Il punteggio può anche raddoppiare: dopo che è stato girato lo spinner, ma prima che venga pescata la carta-sapere, ciascun giocatore può decidere di giocare il proprio gettone plus dichiarando una delle quattro domande "DOVE? COME? QUANDO? PERCHÉ?". I concorrenti che hanno giocato il gettone bonus raddoppiano il punteggio per ogni attributo che risponde alla domanda dichiarata. I gettoni plus non possono essere giocati quando lo spinner si ferma sullo spicchio con il faccino. Se nascono dubbi o discussioni sulla correttezza degli attributi, la valutazione è rimessa alla maggioranza dei giocatori.

Gli attributi

Possono essere espressi sotto forma di *nomi, verbi, aggettivi qualificativi e descrizioni* più esplicite. Ecco alcuni esempi.

ARGOMENTO: AQUILA REALE

UCCELLO (nome) - RAPACE (aggettivo) - PLANA (verbo) - SI NUTRE DI PICCOLI MAMMIFERI - NIDIFICA IN ZONE MONTUOSE (utile per il "Dove?")...

ARGOMENTO: NAPOLEONE BONAPARTE

POLITICO (nome) - GENERALE (nome) - È AUTORE DI AFORISMI - NATO IN CORSICA (utile per il "Dove?")... - VISSUTO TRA IL XVIII E IL XIX SEC. (utile per il "Quando?")...



AMBITO
ANTROPOLOGICO



AMBITO
LINGUISTICO
LETTERARIO



AMBITO
MUSICALE



AMBITO
CORPOREO



AMBITO
VISIVO
SPAZIALE



AMBITO
LOGICO
MATIMATICO



AMBITO
NATURALISTICO
E TECNOLOGICO

Attenzione: pulire le lavagnette al termine della partita utilizzando un panno umido.