

SAGGIO SARAI TU!

Età: 12-99

Giocatori: 2-8

Durata: 45 minuti

Un gioco di:

Arianna Giorgia

Bonazzi, Isabella

Musacchia

Contenuto: 2 templi delle certezze in legno; 1 mazzo da 60 carte delle citazioni;

1 plancia di gioco;

6 gettoni bonus;

2 lavagne; 2 pennarelli

cancellabili; Regolamento

Saggio Sarai Tu è un party game con cui vi divertirte a smontare il tempio delle vostre certezze, contro-argomentando frasi celebri di grandi filosofi e pensatori di ogni epoca, riportate su ciascun lato del mazzo di carte. Si gioca a squadre composte da almeno 2 giocatori e lo scopo del gioco è essere la prima squadra a smontare un tempio composto da 16 mattoncini in legno, che bisogna togliere di volta in volta in base all'efficacia e all'originalità delle contro-argomentazioni trovate durante ogni

manche. Una sfida all'ultimo ragionamento e all'ultimo mattoncino!

Preparazione

All'inizio di ogni partita ogni squadra prende una lavagna, un pennarello e 3 gettoni bonus. Quindi si posiziona la plancia sul tavolo, si montano i due templi con i mattoncini in legno, ognuno posizionato sui 4 quadrati presenti sulla plancia (vedi esempio). Infine si mette il mazzo sulla plancia, opportunamente mescolato, nello spazio corrispondente e si tiene la clessidra a portata di mano.



I Filosofi

I giocatori più anziani di entrambe le squadre ricopriranno per primi il ruolo del Filosofo, che sarà poi svolto a turno da ciascun membro di ogni squadra. A scelta dei giocatori, i Filosofi possono anche essere gli stessi per l'intera partita.

Come si gioca

Il Filosofo più anziano inizia la partita. Prende la prima carta del mazzo, la gira (scoprendo il lato coperto) e mostra la frase ai propri compagni di squadra per decidere se tenerla o cambiarla con la successiva. A tale scopo ciascun Filosofo può giocare uno dei 3 gettoni bonus a disposizione (i gettoni, una volta terminati, non possono essere più giocati). Nel caso il Filosofo di turno decida di tenere la carta, la legge ad alta voce a tutti i giocatori. Poi la mette al centro del tavolo visibile a tutti, dando inizio alla sfida.

Nel tempo di un minuto, ciascuna squadra deve scrivere sulla lavagna al massimo tre contro-argomentazioni per smontare l'affermazione riportata sulla carta. Durante la sfida i membri di ogni squadra possono consultarsi segretamente. Allo scadere del tempo, i Filosofi delle due squadre leggeranno a voce alta le rispettive contro-argomentazioni e poi si procederà con l'assegnazione dei punteggi.

Punteggi

Ciascuna squadra guadagna 1 punto per ogni contro-argomentazione scritta e ogni punto guadagnato dà diritto a togliere 1 mattoncino dal proprio tempio. Se l'argomentazione è originale, ossia se non è stata scritta anche dalla squadra avversaria, questa vale 2 punti (e quindi ogni squadra può togliere 2 mattoncini dal proprio tempio).

In caso di dubbi o di discussioni sull'assegnazione dei punti, la decisione finale

viene presa dai due Filosofi di turno, che dovranno trovare un accordo appellandosi al buon senso e all'onestà intellettuale.

Turni successivi e fine della partita

La partita va avanti con un'altra manche e i Filosofi delle due squadre si alternano nel pescare una carta dal mazzo. La partita finisce quando una delle due squadre riesce a smontare per prima il proprio tempio, vincendo la sfida. In caso di parità, si procede con uno o più turni di spareggio finché una delle due squadre non avrà vinto almeno una manche, totalizzando più punti della squadra avversaria.

Suggerimenti per smontare le citazioni

- Provare a immaginare le frasi con un punto interrogativo alla fine.
- Provare a enunciare la frase al contrario.
- Se si è d'accordo con la frase, provare a mettersi nei panni di persone molto diverse e immaginare cosa direbbero.

- Soffermarsi sulle singole parole: siamo sicuri che siano tutte esatte e chiare?
- Cercare validi esempi concreti (anche personali) tratti dalla vita quotidiana in cui la frase non si applica.
- È possibile citare personaggi noti che la pensano diversamente, testi di canzoni, di film, di poesie, ecc. (tutte facilmente verificabili online).
- Pensare alla frase da smontare portata alle sue estreme conseguenze.
- Pensare al contesto in cui la frase è nata e provare a applicarla in contesti storici diversi.

Versione per 2 giocatori

Si gioca allo stesso modo e ogni giocatore ricopre anche il ruolo del Filosofo.