

# PARAPIGLIA

Età: 10-99

Giocatori: 3-8

Durata: 30 minuti

Un gioco di: *Kose Sensate*

Contenuto: 48 carte temi-quiz; 1 plancia porta-carte; 1 plancia-voto; 1 pennarello cancellabile; Regolamento

Parapiiglia è un gioco di dibattito per le famiglie. Possono giocare sia i componenti di una famiglia, ma anche gli amici che conoscono bene le vostre abitudini. Obiettivo del gioco è sostenere una tesi (o il suo contrario) su un tema di discussione tipicamente familiare, sfidando nel dibattito la persona che vi conosce meglio. La scatola contiene 48 cartine temi-quiz. Su un lato di ogni carta ci sono tre temi di discussione; sull'altro lato di ogni carta ci sono tre domande.

## Preparazione

Si mescolano le carte temi-quiz e si mettono al centro del tavolo disposte in due mazzetti mescolati e posizionati sulla plancia porta-carte, con i temi di discussione rivolti verso l'alto. Si tengono a portata di mano la plancia-voto e il pennarello.

## Svolgimento

Si gioca a turno, in senso orario e ogni manche si divide in due parti.

### PRIMA PARTE

Comincia il più giovane, che ricopre per primo il ruolo del Polemista di famiglia. Egli prende una carta da uno dei due mazzi e sceglie uno dei temi di discussione. Ad esempio: "Tutti i pasti dovrebbero finire con un dessert". Per sapere chi sarà lo sfidante nel dibattito, egli dovrà leggere, in silenzio, la domanda riportata sul retro della cartina che corrisponde al colore dell'argomento



scelto, e pensare alla risposta prima di leggere la domanda ad alta voce. Gli altri concorrenti dovranno provare a indovinare quale sarà la risposta più plausibile del giocatore di turno alla domanda che egli ha appena letto, ad esempio: "Quale dolce non mi stanco mai di mangiare?". Il primo che ritiene di conoscere la risposta pensata dal giocatore di turno, la pronuncia ad alta voce. Se ha indovinato, egli sarà lo sfidante nel dibattito. Se nessuno indovina la risposta, il giocatore di turno può dare suggerimenti fino a che qualcuno non pronuncerà la risposta corretta. Se due o più concorrenti rispondono correttamente nello stesso momento, a scegliere lo sfidante del dibattito sarà il giocatore di turno.

## **SECONDA PARTE**

A questo punto comincia il dibattito. Il giocatore di turno sosterrà la tesi che ha scelto tra quelle riportate sulla carta ("Tutti i pasti dovrebbero finire con un dessert"). Lo sfidante dovrà invece sostenere il contrario.

Ogni dibattente potrà sostenere la propria tesi in due turni da 30 secondi ciascuno, alternandosi all'avversario e cercando di essere più convincente: inizia il giocatore di turno, poi lo sfidante ribatte; quindi il giocatore di turno interviene per la seconda volta e infine chiude la discussione lo sfidante.

Gli altri concorrenti faranno da giudici e voteranno l'argomentazione più convincente, assegnando a ognuno dei dibattenti un punteggio da 1 a 5, scrivendolo sulla plancia-voto.

Chi ha totalizzato più punti sarà il vincitore e guadagnerà la carta temi-quiz pescata.

La partita prosegue e il turno passerà al giocatore successivo in senso orario.

Vince chi, dopo che tutti avranno ricoperto il ruolo del Polemista di famiglia almeno due volte (o tre o anche di più, a scelta dei concorrenti), avrà guadagnato più carte.

**Attenzione:** *pulire la plancia-voto al termine della partita utilizzando un panno umido.*