

SPEEDY LINK

Età: 8-99

Giocatori: 2-6

Durata: 30 minuti

Un gioco di: *Dario Massa*

Contenuto: 48 dischetti con 96 immagini; 1 plancia; 1 clessidra

Preparazione

Mescolate i dischetti delle immagini e teneteli sul tavolo a mazzetti. Quindi pescate casualmente 9 dischetti dai mazzetti e disponeteli negli appositi spazi sulla plancia. Tenete la clessidra a portata di mano. L'obiettivo è connettere il maggior numero di dischetti presenti sulla plancia attraverso una *relazione credibile*, ovvero un tratto o una caratteristica comune che li unisca (ad esempio: "Sono tutti rossi"; "Si trovano tutti in questa stanza"; "Hanno tutti la A come iniziale"; etc.). L'unico limite è la fantasia!

Svolgimento

All'inizio di ogni round, tutti i giocatori iniziano a pensare ad una connessione tra le immagini dei dischetti in gioco. Il giocatore che, per primo, trova un collegamento che lo soddisfa esclama ad alta voce il numero di dischetti che ha connesso (ad esempio: "Cinque") e fa partire la clessidra. Ora gli altri giocatori devono trovare e pronunciare connessioni di numero superiore a quello appena dichiarato, entro il tempo della clessidra. Attenzione: quando un giocatore dichiara un numero di connessioni, non potrà più esclamare altre durante lo stesso round.

Esempio

Connessione 1:

4 soggetti che cominciano con la "G" (*gnomo, gallo, gatto, gomitolo*)

Connessione 2:

5 soggetti che contengono il colore rosso (*scarpa, fragola, estintore, gnomo, gallo*)



Scaduto il tempo della clessidra, il giocatore che ha dichiarato la connessione più alta la illustra e, se valida, guadagna i dischetti che ha connesso. Se la connessione non è valida (vedi *Regole di Connessione*) si passa al secondo giocatore con il numero più alto e così via. Si procede quindi con un altro round riempiendo la plancia con nuovi dischetti, che rimpiazzano quelli appena raccolti dal vincitore della manche precedente. Quando i dischetti finiscono, ovvero diventa impossibile riempire la plancia completamente, la partita finisce e il giocatore, che ha conquistato più dischetti, è il vincitore.

Regole di connessione

Di seguito alcune norme utili per la validazione delle connessioni:

1. Le connessioni devono essere vere, reali, fatti. Le opinioni o le connessioni non verificabili da tutti i giocatori non valgono. Esempi: "Nella mia vita ho scattato foto di questi soggetti" oppure "Sono tutte cose che mi piacciono", non sono connessioni valide. Mentre: "Ho scattato foto di tutti questi soggetti e sono appese sulla parete in questa stanza" è una connessione valida, perché verificabile da tutti i giocatori;
2. Se il numero dichiarato di soggetti collegati è inferiore o maggiore alle possibili connessioni presenti sulla plancia, quel collegamento è considerato non valido;
3. Non è possibile creare una connessione che coinvolga tutti gli elementi sulla plancia. Ci dev'essere almeno un elemento che non ricade nella categoria esclamata. Quindi categorie come "Sono tutti fatti di atomi" non sono ammesse;
4. Nella stessa partita, non possono essere ripetute le stesse connessioni vincenti. Ad esempio, se in un round ho affermato "Sono tutti e quattro gialli", non posso ripetere lo stesso tipo di connessione in una manche successiva.

Modalità Estrema

I giocatori esperti possono segnarsi su un foglio di carta o sul cellulare tutte le connessioni che trovano nello svolgimento del gioco. Da quel momento in poi e per tutte le partite a seguire, quelle connessioni scritte diventeranno vietate. In questo modo dovranno sempre ingegnarsi per trovare nuove soluzioni!