

PARLIAMONE

Età: 8-99

Giocatori: 3-6

Durata: 30 minuti

Un gioco di: *Dave De Vega*

Contenuto: 60 carte-stimolo con 120 frasi;

20 tessere-tema; 6 cuori segnapunti;

1 plancia; 1 pennarello cancellabile;

1 astuccio portacarte

Parliamone è un gioco utile a promuovere conversazioni più profonde e autentiche tra i membri della famiglia e con gli amici.

Preparazione

Si gioca da 3 a 6 giocatori. Si assembla sul tavolo la plancia a forma di cuore. Ciascun giocatore prende un cuore che funge da segnapunti. Si mescolano le tessere-tema e si dispongono, coperte, sullo spazio nero della plancia. Si tengono a portata di mano il mazzo delle carte-stimolo e il pennarello cancellabile.

Svolgimento

A turno, un giocatore ricopre il ruolo del Master che prende il mazzo delle carte-stimolo, lo mescola, e distribuisce tre carte agli altri giocatori che le tengono ognuno davanti a sé. Si gioca con il lato delle carte-stimolo scoperto. Il Master inizia il turno di gioco: prende la tessere-tema in cima al mazzetto e la mette nello spazio bianco della plancia, mostrando a tutti il tema in gioco. Ad esempio, GENEROSITÀ. A questo punto gli altri giocatori, uno alla volta, scelgono tra le loro carte-stimolo, quella che ritengono più affine al tema, e la giocano pronunciando la frase

corrispondente. Il Master sceglie la frase che ritiene più adatta per iniziare una conversazione e mette la carta scelta nello spazio corrispondente sulla plancia. Il giocatore della carta scelta guadagna subito 1 punto, segnandolo con il pennarello sul proprio cuore.

Conversazione e punteggi

Il giocatore scelto chiede ora al Master di motivare la sua decisione. Il Master deve fornire una motivazione, cercando di essere convincente. Tutti gli altri devono votare dichiarando, uno alla volta, se accettano o non accettano la motivazione del Master e argomentare la loro risposta (ad esempio: "Accetto/non accetto la motivazione del Master perché...", oppure "Sono d'accordo/non sono d'accordo con la motivazione perché...", o "Mi piace/non mi piace la motivazione perché..." e così via). Per ogni voto a favore, il Master guadagna 1 punto, che segna sul proprio cuore e si procede con un altro turno di gioco.

Turni successivi e fine della partita

Tutte le carte-stimolo distribuite durante il turno (comprese quelle non giocate) vengono scartate. Il nuovo Master sarà il successivo al primo in senso orario, che distribuirà di nuovo tre carte agli altri giocatori e inizierà un'altra manche allo stesso modo. Vince chi ha totalizzato più punti dopo che tutti hanno ricoperto il ruolo del Master almeno una volta. In caso di parità la vittoria è condivisa.

Attenzione: *pulire i cuori segnapunti dopo l'uso utilizzando un panno umido.*