

ACTIVE MINDS la grande sfida allenamento

Età: 12-99

Giocatori: 2-10

Durata: 45 minuti

Un gioco di: Dave De Vega

Contenuto: 200 maxi carte-sfida; 1 tabellone circolare; 10 gettoni bianchi e neri; 6 coccarde bianche e nere; 2 lavagnette; 1 dado; 1 pedone di legno; 20 tessere anagrammi; 2 pennarelli cancellabili

Active Minds. La Grande Sfida Allenamento è un gioco a due squadre per tutti con sfide e prove coinvolgenti di più generi. Su ciascuna delle 200 maxi-carte sono riportate 3 sfide mentali, contrassegnate da altrettanti colori, ciascuno dei quali indica una specifica abilità: *linguaggio e parole* (rosso), *logica e calcoli* (blu), *memoria, creatività e pensiero laterale* (verde). La soluzione delle sfide è indicata sul retro di ciascuna carta. Per vincere la Grande Sfida una squadra dovrà conquistare 3 manches. In ciascuna manche, le squadre risolvono enigmi o prove di abilità segnando i punti con un originale sistema a tris. La meccanica di gioco consente ad ogni concorrente di dare il proprio contributo alla vittoria finale in base alle proprie abilità.

Preparazione

Si gioca in 2 squadre di almeno 2 giocatori (bianchi contro neri). Si posiziona il mazzo delle *carte* visibile ad entrambe le squadre, con gli enigmi rivolti verso l'alto (all'inizio si consiglia di giocare scartando un solo mazzo). Si mette il *tabellone* circolare al centro del tavolo e si posiziona il *pedone* di legno sulla casella bianca del percorso (quella con lo smile). Ogni squadra prende 5 *gettoni* del proprio colore, una *lavagnetta* e un *pennarello cancellabile* per gli appunti durante le sfide. Infine, si tengono a portata di mano il *dado*, il mazzetto delle *tessere-anagrammi* e le *coccarde*, divise per colore, accanto al tabellone.

Svolgimento

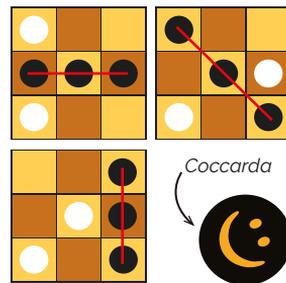
Una delle due squadre lancia il dado e muove il pedone di legno di tante caselle quante ne indica il punteggio ottenuto. A questo punto, tutti insieme, i concorrenti leggono, sulla carta in cima al mazzo, il testo della sfida del colore corrispondente alla casella in cui si trova il pedone (se il pedone si ferma sulla casella bianca, le due squadre giocheranno la *Sfida Anagrammi*, vedi retro). La prima squadra che trova una soluzione valida, la pronuncia attraverso un portavoce e gira la carta per verificare la soluzione.

Avvertenza: alcune sfide prevedono prove creative con più soluzioni possibili, risposte libere o attività in cui bisogna, ad esempio, pronunciare una sequenza di lettere, numeri o parole in un ordine prestabilito. In questi casi la prima squadra che ritiene di avere la soluzione dice "Fatto", esegue la prova e gira la carta per verificare se la soluzione è valida o se la prova eseguita rispetta i vincoli della sfida.

Se la soluzione fornita è valida, la squadra che ha indovinato può piazzare uno dei propri gettoni su un quadrato libero della scacchiera. Altrimenti, se la risposta è sbagliata o se la prova non è stata eseguita correttamente, è la squadra avversaria a piazzare sulla scacchiera uno dei suoi gettoni.

Nel caso in cui nessuna delle due squadre trovi una soluzione valida (o non riesce ad eseguire la prova) entro 5 minuti di tempo, si tira di nuovo il dado per selezionare una nuova sfida. Terminata la sfida, si procede con un altro turno di gioco e così via fino a che una delle due squadre riesce ad allineare 3 gettoni sulla scacchiera (in verticale, orizzontale o diagonale), aggiudicandosi la manche. La squadra che si aggiudica una manche conquista una coccarda. Nel corso delle sfide, i membri di ogni squadra possono comunicare tra loro per aiutarsi nella soluzione.

Nel caso in cui nessuna delle due squadre sia riuscita ad allineare 3 gettoni (manche patta), si procede con uno spareggio con la Sfida Anagrammi. La gara va avanti con un'altra manche, riprendendo i gettoni dalla scacchiera e giocando allo stesso modo. La partita termina quando una delle due squadre conquista per prima 3 manches, aggiudicandosi la vittoria finale.



SFIDA ANAGRAMMI

Uno dei giocatori pesca una tessera-anagramma e la capovolge sul tavolo, visibile a tutti. A questo punto, entrambe le squadre provano a scrivere sulle rispettive lavagnette almeno 3 parole valide di almeno 3 lettere, utilizzando le lettere della tessera-anagramma (una lettera può essere usata per comporre più parole, ma non può essere ripetuta nella stessa parola, a meno che non sia riportata più volte sulla tessera stessa). La prima squadra che ci riesce, esclama ad alta voce "Fatto!". A questo punto, la squadra avversaria ha 10 secondi per finire il proprio gioco. La squadra che ha scritto 3 parole valide vince la sfida nel caso in cui la squadra avversaria ne abbia scritte 2 o meno. Nel caso in cui entrambe le squadre abbiano scritto 3 parole valide, vince chi ha scritto la parola più lunga. In caso di ulteriore parità, vince la sfida la squadra che ha utilizzato più lettere. Se nessuna delle due squadre riesce a scrivere 3 parole nel tempo massimo di 3 minuti, la sfida termina e si pesca un'altra carta. Si gioca allo stesso modo fino a che non ci sia una vincitrice.



MODALITÀ UNO CONTRO UNO E CAMPIONATI ACTIVE MINDS

Con lo stesso meccanismo di gioco si possono organizzare partite a due, *Uno contro Uno*. Si possono, inoltre, organizzare anche campionati tra più giocatori che si sfidano in partite uno contro uno a manche secca. Il vincitore del campionato sarà il giocatore che è riuscito a guadagnare più punti vittoria dopo che tutti si sono sfidati almeno una volta.

I testi delle carte sono stati realizzati da Daniela Alvisi, Dario Massa, Andrea Binasco, Cecilia Summa. Il regolamento è stato realizzato in collaborazione con Beniamino Sidoti e Frankese.