

IO SONO TE - Il Gioco dell'Empatia

Età: 12-99

Giocatori: 3-6

Durata: 45 minuti

Un gioco di: *Nicolò Vigiak,*

Dave De Vega

Contenuto: 1 plancia segnapunti a percorso;

6 pedine-segnaposto; 36 gettoni-voto;

1 plancia delle cartine; 48 cartine-stimolo;

12 cartine-ricordo; 1 portacartine

automontante

Preparazione

Si mette la plancia segnapunti al centro del tavolo. Si dispongono le cartine-stimolo sulla plancia delle cartine, in 2 mazzetti. Ogni giocatore sceglie una sua pedina segnaposto di colore diverso, e si munisce di un set di 6 gettoni-voto (tondi) di 6 colori diversi, che tiene davanti a sé coperti (uno dei due lati è neutro). Ciascun colore, in base alla scelta del segnaposto, identifica un giocatore. Si tengono in un mazzetto le cartine-ricordo.

Le pedine vengono messe sulle frecce della plancia e il gioco può cominciare.

Svolgimento

Le cartine-stimolo riportano una situazione sul lato bianco e un'opinione sul lato nero. Un giocatore pesca una delle cartine-stimolo e legge una faccia a sua scelta. Metterà quindi la

tessera letta al centro della plancia, nello spazio corrispondente. Tutti (incluso chi legge) scelgono in segreto il gettone-voto che corrisponde al giocatore che ritengono sia il più probabile a fare la situazione ipotetica o ad avere l'opinione letta dal giocatore di turno. È possibile votare per se stessi.

A questo punto tutti scoprono il gettone-voto e si calcolano i punti per determinare l'avanzamento sulla plancia.

- Chi ha scelto la risposta più votata dalla maggioranza avanza di 2 caselle, mentre gli altri rimangono fermi.
- Se non si trova una maggioranza e i voti si dividono equamente, ciascun giocatore avanza di 1 casella.
- Se si vota all'unanimità, ogni giocatore avanza normalmente di 2 caselle e colui che è stato votato da tutti guadagna una cartina-ricordo. La cartina-ricordo è un titolo onorifico e può essere guadagnata solo due volte durante la partita dallo stesso giocatore.

Turni successivi e fine della partita

Quindi si procede con un altro turno di gioco e il giocatore successivo al primo in senso orario pesca una cartina-stimolo e si gioca allo stesso modo.

Vince chi arriva per primo al traguardo. In caso di parità la vittoria è condivisa.