

PREPARAZIONE

Scopo del gioco è sostenere una tesi o il suo contrario, che non per forza rispecchiano la propria opinione.

Prima di iniziare ciascun giocatore prende una *carta-voto* (verde da un lato, rossa dall'altro) e si mette sul tavolo la carta con la *Struttura del discorso*, visibile a tutti. Si tiene il restante mazzo delle *carte Tesi-Antitesi* a portata di mano.

SVOLGIMENTO (versione per 4-5 giocatori)

A turno, un giocatore sarà il giudice supremo.

Egli prende il mazzo di carte, lo mescola e distribuisce 5 carte a ciascun giocatore (compreso se stesso).

Su ogni carta ci sono due tesi da discutere. Tutti i giocatori selezionano la carta con il tema che ritengono più adatto alle loro capacità, lo pronunciano ad alta voce e giocano la carta corrispondente sul tavolo. Il giudice supremo sceglie, insindacabilmente, il tema tra quelli pronunciati e sceglierà chi si sfiderà nel dibattito, indicando anche chi sosterrà la tesi e chi il suo contrario. Le carte giocate (compresa quella scelta per il dibattito) rimangono sul tavolo. Le altre vengono rimesse nel mazzo delle carte tesi-antitesi. A questo punto i due avversari si sfideranno in un dibattito strutturato con due interventi ciascuno, di massimo 30 secondi.

Un giocatore sosterrà la tesi scelta dal giudice e l'altro il suo contrario.

I giocatori possono seguire le indicazioni della carta *Struttura del discorso*. Terminato il dibattito il giudice supremo e i giocatori che non hanno partecipato al dibattito voteranno il più convincente alzando contemporaneamente la propria *carta-voto* (mostrando il lato rosso si vota per chi sostiene la tesi, mostrando quello verde si vota per l'antitesi).

PUNTEGGI E TURNI SUCCESSIVI

Se i giudici votano all'unanimità, il vincitore guadagna due delle carte giocate sul tavolo e i giudici una carta ciascuno. Se il voto è a maggioranza, il vincitore guadagna una carta e i giudici nessuna carta. Se il voto risulta in parità (versione a 4 giocatori), ogni giocatore riprende la carta giocata segnando quindi un punto. Le carte non utilizzate per i punteggi vengono rimescolate nel mazzo.

La partita va avanti con un altro turno. Il nuovo giudice supremo sarà il successivo in senso orario. Egli rimescola il mazzo e distribuisce a ciascuno 5 carte, giocando allo stesso modo. Quando tutti hanno svolto per un turno (o due turni a scelta) il ruolo del giudice supremo la partita finisce. Vince chi ha guadagnato più carte.

Versione a 3 giocatori: in questo caso vota soltanto il giudice supremo. Il vincitore del dibattito guadagna la carta con il tema scelto dal giudice supremo.