

Teatralmente Party Game

Età: 12-99

Giocatori: 4-16

Durata: 45 minuti

Autori: *Dave De Vega,*
Ben Garcia

Contenuto: 60 carte-prova;

40 carte-avverbi; 10 carte-numero;

1 plancia puzzle; 1 spinner; 1 lavagna;

1 pennarello cancellabile; 1 scheda
segnapunti; Astuccio portacarte

In questo gioco due squadre si alternano nel superare prove pescate da vari mazzetti, selezionati tramite lo spinner. Le squadre guadagnano punti quando i performer fanno indovinare ai propri compagni un avverbio tra cinque, mentre svolgono la prova.

Preparazione

Dividetevi in due squadre di almeno due giocatori. Montate la plancia-puzzle e mettetela al centro del tavolo. Prendete le **carte-prova** e dividetele in 3 mazzetti separati (arancio, verde e azzurro), che corrispondono a tre categorie di prove differenti (**Mimo e Danza** 🤸; **Segno e Disegno** 🎨; **Parola e Recitazione** 🗣️). Mescolate i tre mazzetti e teneteli separati, coperti e a portata di mano. Tenete sul tavolo anche il mazzo delle **carte-avverbi**, i mazzetti delle **carte-numero** con numeri da 1 a 5 (nere e bianche), lo spinner, la lavagna per disegnare, il pennarello e la scheda segnapunti.

Svolgimento

La squadra di turno sceglie un/una **performer**, che pesca cinque carte-avverbi e le mette sulla plancia in corrispondenza degli spazi rossi. Scegliete una riga di avverbi, uguale per tutte le carte, e identificate la posizionando le **carte-numero** nere, non necessariamente in sequenza, sotto gli avverbi scelti, come illustrato nell'immagine.



Ora lo spettacolo può iniziare! Il performer di turno fa girare lo spinner per la scelta della categoria di prova. Se la freccia indica **Mimo e Danza**, **Segno e Disegno**, **Parola e Recitazione** dovrà prendere la prima carta dal corrispettivo mazzetto e

renderla pubblica: quella è la prova che dovrà superare. Se esce invece **"Scena Madre"** 😡, dovrà superare anche una prova ulteriore, stabilita dalla squadra avversaria (vedi elenco delle "Scene Madri" sul retro del presente regolamento). Quindi farà girare di nuovo lo spinner per la scelta della categoria della prova.

A questo punto il performer pesca segretamente una delle cinque **carte-numero** bianche: questa carta indica quale dei cinque avverbi in gioco dovrà fare indovinare alla propria squadra.

Il performer dovrà ora fare quello che c'è scritto sulla carta-prova pescata, **nel modo** indicato dal suo avverbio. Finita l'azione i suoi compagni di squadra hanno circa 30 secondi e un solo tentativo per indovinare a quale avverbio, tra quelli in gioco, il performer si riferisce. Se indovinano l'avverbio, la squadra segna sulla scheda segnapunti i punti indicati sulla carta prova superata, più gli eventuali punti assegnati da una "Scena Madre".

Se non indovinano, passano il turno: sta ora alla squadra avversaria giocare allo stesso modo.

Regole e restrizioni per i performer

Ad ogni turno la squadra avversaria vigilerà sul corretto svolgimento di ciascuna prova e potrà, nel caso, considerarla nulla.

Turni successivi e fine della partita

Le squadre si alternano nei turni di gioco fino a quando una delle due non raggiunge o supera 100 punti, vincendo la partita.

LE SCENE MADRI

Se lo spinner indica il simbolo della "Scena Madre", la squadra avversaria dovrà scegliere una prova aggiuntiva da abbinare a quella indicata dalla carta pescata, selezionandola dall'elenco seguente:

- +5 Pesca una seconda carta numero: devi fare indovinare due avverbi in una volta
- +5 Fai quello che devi fare, ma su un piede solo
- +3 Fai quello che devi fare, ma sottovoce
- +5 Fai quello che devi fare, ma parlando in rima
- +5 Girati di spalle, senza farti vedere in viso
- +5 Qualunque cosa tu faccia, usa almeno un paio di parole in inglese
- +3 Tieni una mano dietro la schiena
- +3 Fai quello che devi fare, ma seduto per terra
- +3 Fai quello che devi fare, ma senza ridere
- +5 Fischiotta mentre fai quello che devi fare
- +5 Fai quello che devi fare, ma con un calzino sulla mano
- +3 Ogni tanto, mentre fai quello che devi fare, chiedi scusa
- +5 Fai quello che devi fare, ma senza occhiali (o con gli occhiali di un altro)
- +5 Fai quello che devi fare mentre ti fanno il solletico
- +5 La squadra avversaria canta qualcosa per disturbare
- +5 Fai il video della tua prova in un'altra stanza e invialo alla tua squadra