

EMOTIONS

Età: 8-99

Giocatori: 2-4

Durata: 35 minuti

Un gioco di: *Ermione d'Annunzio*

Contenuto: 1 tabellone; 110 carte

ispirazione; 16 tessere-emozione;

12 gettoni-voto; 4 segnaposto; 1

plancia delle emozioni; Regolamento

Ogni giocatore sceglie il suo segnaposto e lo posiziona sulla casella di partenza (indicata dalla freccia). Si mescola il mazzo delle carte ispirazione e si mette coperto a portata di mano. Quindi si distribuiscono i gettoni-voto a ciascun giocatore, a seconda del colore del segnaposto scelto. Le tessere-emozione si tengono coperte e a portata di mano, così come la plancia delle emozioni.

Svolgimento

A turno, iniziando dal giocatore più anziano, un concorrente fa da narratore: pesca una carta ispirazione e la mette scoperta sul tavolo ben visibile a tutti. Egli osserva la carta il tempo necessario, pensa a un fatto reale o immaginario che gli ha suscitato una delle emozioni presenti sulla apposita plancia e sceglie la tessera corrispondente all'emozione che ha provato, posizionandola coperta nell'apposito spazio del tabellone. Quindi fornisce un indizio raccontando brevemente il fatto o descrivendo la situazione che ha immaginato, evitando di pronunciare l'emozione o di fare riferimenti troppo espliciti ad essa (altrimenti il turno si blocca e si procede con un'altra manche). Subito dopo gli altri giocatori tentano di indovinare l'emozione provata dal narratore, collocando un gettone-voto sulla plancia, in prossimità del quadrato che rappresenta l'emozione che ciascuno ritiene sia stata provata e scelta dal narratore. Per la votazione si possono utilizzare

gettoni di valore 1, 2 o 3 a seconda di quanto uno sia convinto della propria intuizione. I giocatori votano uno alla volta, a partire dal giocatore alla destra del narratore. Terminata la votazione, il narratore gira la tessera-emozione mostrandola a tutti e si procede alla verifica delle puntate e agli eventuali avanzamenti sul tabellone. Il turno passa al giocatore successivo dando il via a una nuova manche di gioco. Vince chi, per primo, compie due giri completi del tabellone.

Punteggi e avanzamenti

Narratore

- Se indovina un solo giocatore, il narratore avanza di un numero pari al doppio del gettone puntato dal giocatore che ha indovinato.
- Se due o più giocatori indovinano l'emozione, il narratore resta fermo nella sua posizione.
- Se nessuno indovina l'emozione il narratore retrocede di tre caselle.

Giocatori

- I giocatori che hanno votato correttamente avanzano sul tabellone di un numero di caselle pari al valore del gettone che hanno puntato.
- Se un giocatore ha fatto la sua puntata su una emozione sbagliata, retrocede sul tabellone di un numero di caselle pari al valore del gettone puntato.
- Se, però, tutti hanno fatto la loro puntata su una emozione sbagliata, nessuno retrocede sul tabellone.
- Se un giocatore termina il suo avanzamento su una casella dello stesso colore del suo segnaposto, raddoppia il punteggio di avanzamento.