

REAZIONI EMOTIVE

Età: 8-99

Giocatori: 2-6

Durata: 45 minuti

Un gioco di:

Frederica Scott Vollrath

Contenuto: 42 gettoni-emoji;

1 mazzo da 60 carte-situazione;

4 lavagnette; 1 pennarello

cancellabile; 1 scheda

segnapunti; Regolamento

Ciascun giocatore prende un set di gettoni-emoji, che rappresentano le seguenti reazioni emotive: *piangere*; *sentirsi male/disgustato*; *confuso*; *arrabbiato*; *felice*; *provare affetto/baciare*; *scioccato*. Quindi si mescolano le carte-situazione e si posiziona il mazzo al centro del tavolo. Un giocatore, a turno, ricoprirà il ruolo di manipolatore di emozioni. Gli altri giocatori saranno gli investigatori. Si prendono quattro carte-situazione dal mazzo e si girano sul tavolo in modo che siano visibili a tutti.

Svolgimento

Il manipolatore sceglie, dal suo set di gettoni-emoji, quattro gettoni che secondo lui rappresentano al meglio la sua reazione emotiva a ciascuna delle quattro situazioni riportate sulle carte. Egli posiziona ciascun gettone, coperto, di fronte a ogni carta.

INVESTIGATORE BLU
1 punto



INVESTIGATORE VERDE
2 punti



INVESTIGATORE ROSSO
1 punto



MANIPOLATORE
2 punti



Quindi gli investigatori posizionano a loro volta quattro gettoni coperti di fronte a ciascuna carta-situazione, *provando a farli corrispondere con quelli del manipolatore*. A questo punto il manipolatore scopre sia i suoi gettoni che quelli degli altri giocatori e confronta le sue reazioni con quelle degli investigatori.

Punteggi e fine del gioco

Per ogni reazione emotiva indovinata, un investigatore guadagna 1 punto. Il manipolatore guadagna tanti punti quanti ne guadagna l'investigatore che ha ottenuto il punteggio più alto. I punteggi vanno segnati nell'apposita scheda segnapunti con il pennarello. Se un investigatore indovina tutte e quattro le reazioni emotive del manipolatore, egli guadagna 4 punti, ma il manipolatore non guadagna punti. Se un investigatore non riesce a guadagnare neanche un punto, tutti i giocatori perdono un gettone-emoji. In questo caso un giocatore pesca a caso un gettone-emoji dal suo set e tutti, compreso il manipolatore, devono scartare il gettone pescato dal proprio set. I gettoni scartati non possono essere utilizzati per il resto della partita. Dopo aver calcolato i punteggi, il gioco prosegue allo stesso modo con un nuovo round. La partita finisce quando tutti i giocatori rimangono con 3 gettoni-emoji (o meno) in mano. Oppure dopo tre round di gioco o dopo che tutti i giocatori hanno ricoperto il ruolo di manipolatore almeno 3 volte (2 volte se si gioca in più di 5 giocatori). Il giocatore che, a fine partita, ha totalizzato il punteggio più alto è il vincitore.

Variante lavagnette (almeno 5 giocatori)

Si gioca allo stesso modo. Il manipolatore di turno può decidere di chiedere a quattro giocatori (a sua scelta) di scrivere con il pennarello, ognuno su una delle quattro lavagnette, una situazione (reale o inventata), giocando con le nuove situazioni come si fa con le carte.