

FALSI ATTORI

Età: 8-99

Giocatori: 3-6

Durata: 30 minuti

Un gioco di:

Dario Massa

Contenuto:

30 schede-copione; 6 carte Guess;

1 plancia spinner; 1 plancia voto;

1 scheda segnapunti; 1 pennarello cancellabile; Regolamento

Lo scopo del gioco non è indovinare cosa gli altri giocatori stiano mimando, ma capire se abbiano idea di cosa stanno facendo!

Preparazione

Ogni giocatore prende 5 schede-copione dello stesso colore che tiene coperte davanti a sé, ossia con il nome delle categorie di mimo rivolto verso l'alto. Sarà l'unico a poterle consultare durante questa partita. Ciascun set di 5 carte è caratterizzato da un colore, che identifica ogni giocatore.

Si mettono al centro del tavolo la plancia spinner e la plancia voto e si tengono a portata di mano le 6 carte Guess, la scheda segnapunti e il pennarello.

Il giocatore che si muove di più mentre parla sarà il primo a interpretare il ruolo del Giudice. Gli altri saranno gli Apprendisti. Il Giudice prende anche le carte Guess, in numero pari al numero degli altri giocatori. Le rimanenti non verranno usate in questa partita.

NB: È consigliabile avere a disposizione uno spazio sufficientemente ampio dove poter mimare tutti assieme (tranne il Giudice di turno) contemporaneamente.

Svolgimento

Il Giudice sceglie una delle 5 categorie di mimo (animali, luoghi, oggetti, mestieri e personaggi) e la comunica agli apprendisti. Poi gira lo spinner due volte.

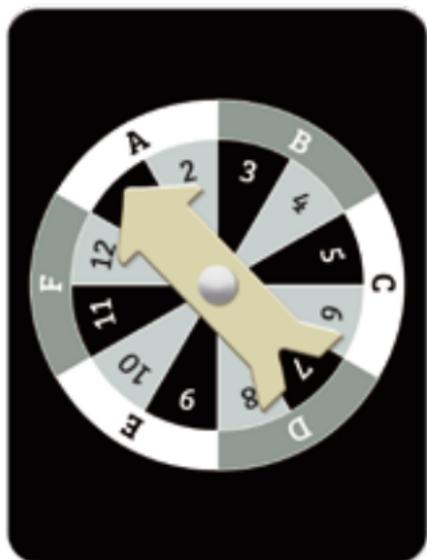
La prima volta lo spinner individuerà una lettera che corrisponde alle colonne delle schede-copione. La seconda volta individuerà un numero che corrisponde alle righe delle schede-copione.

Ad esempio: A-1.

Attenzione: su ogni scheda alcune posizioni sono vuote, quindi alcuni giocatori non avranno idea di cosa dovranno mimare!

Un giocatore che ha letto cosa deve mimare sarà un Mimo, uno che invece non ha letto nulla sarà un Impostore.

Quando tutti hanno letto il proprio ruolo, hanno riposto la carta e sono in posizione per mimare, il Giudice dà il via e tutti iniziano



a mimare contemporaneamente per circa 15 secondi: i Mimi dovranno cercare di far capire che hanno letto qualcosa e non sono Impostori, e al tempo stesso questi ultimi dovranno mistificare la loro ciarlataneria provando a convincere il Giudice di aver invece letto qualcosa, improvvisandosi sicuri oppure copiando rapidamente i movimenti degli altri giocatori. Consiglio: tutti i Mimi avranno letto la stessa parola, per cui una buona idea per il Giudice sarà cercare di identificare dei punti in comune nelle performance degli Apprendisti, qualora ve ne fossero.

Scaduto il tempo, il Giudice potrà votare utilizzando le carte Guess, mettendole nello spazio corrispondente a ciascun giocatore sulla plancia voto: l'omino bianco di ogni carta Guess identifica un Mimo, quello nero identifica un Impostore.

Per ogni ruolo indovinato, il Giudice otterrà 1 punto.

Ogni Mimo ottiene 2 punti se viene indicato come Mimo.

Ogni Impostore ottiene 2 punti se viene indicato come Mimo (è riuscito a mistificare la sua ciarlataneria!). I punti si segnano con il pennarello sulla scheda segnapunti.

A questo punto il ruolo di Giudice passa al giocatore alla sinistra dell'attuale Giudice. Il nuovo Giudice deve scegliere una categoria diversa da quella scelta dal Giudice precedente.

Fine partita

La partita finisce dopo che tutti i giocatori sono stati Giudice per due volte. Il giocatore che ha più punti è il vincitore.