

10-99

4-8

40'



**LUDI**

# MA CHI SEI?

Età: 10-99

Giocatori: 4-8

Durata: 40 minuti

Un gioco di: *Spartaco Albertarelli*

Contenuto: 120 carte con 240 test; 24 carte previsione ABC (8 set); 1 tabellone segnapunti; 8 segnalini in legno; 1 maxi gettone Affinity in legno



## Preparazione del gioco

Date ad ogni partecipante un segnalino colorato e tre carte previsione dello stesso colore del segnalino. Mischiate il mazzo delle carte test e collocatelo a portata di mano.

Disponete la plancia segnapunti al centro del tavolo. Scegliete casualmente chi sarà il primo giocatore a sottoporsi al test e consegnategli il gettone Affinity.

## Come si gioca

Il gioco è suddiviso in una serie di round, nel corso dei quali uno dei giocatori (definito il Prescelto) è chiamato a rispondere a una domanda test, mentre gli altri provano a prevedere la sua risposta.

Il Prescelto prende la prima carta test dal mazzo e ne legge ad alta voce il contenuto scritto.

Tutte le carte test sono state pensate per proporre al Prescelto una situazione che può condurre a tre diverse soluzioni, interpretazioni, pensieri... contraddistinti con le lettere A, B e C.



Il Prescelto non deve immediatamente dichiarare quale delle tre opzioni disponibili è quella che più si adatta alla sua personalità, ma deve attendere che tutti gli altri facciano la propria previsione, che avviene prendendo una delle tre carte in loro possesso, da collocare coperta davanti a sé.

A questo punto, il Prescelto prende il gettone Affinity e lo consegna alla persona che, secondo il suo insindacabile giudizio, ha certamente previsto correttamente quale sarà la sua scelta e, contestualmente, rivela a tutti tale decisione.



Ora tutti girano la carta con la propria previsione di risposta e si passa al conteggio dei punti.

***• Tutti coloro che hanno fornito una previsione errata totalizzano 0 punti.***

Prescelto

Giocatore 1

Giocatore 2

Giocatore 3

Giocatore 4

a



0 punti



0 punti



0 punti

***- Tutti coloro che hanno fornito una previsione corretta totalizzano tanti punti quante sono le persone che hanno invece fornito una previsione errata.***

Prescelto

Giocatore 1

Giocatore 2

Giocatore 3

Giocatore 4

a



3 punti

***- Se il Prescelto ha dato il gettone Affinity a una persona che ha fornito una previsione corretta, totalizza un punto in più rispetto a quelli ottenuti da quella persona.***

Prescelto

Giocatore 1

Giocatore 2

Giocatore 3

Giocatore 4

a













4 punti



• Se il Prescelto ha indicato una persona che ha fornito una previsione errata, concede un punto a tutti gli altri, che si va a sommare a quelli appena ottenuti.

Prescelto	Giocatore 1	Giocatore 2	Giocatore 3	Giocatore 4
				
				
	1 punto	4 punti	1 punto	1 punto

• Se tutti hanno fornito una previsione corretta, tutti fanno un punto, tranne il Prescelto che non ottiene nulla. Se tutti hanno fornito una previsione sbagliata, nessuno fa punti tranne il Prescelto che ne ottiene uno.

Prescelto	Giocatore 1	Giocatore 2	Giocatore 3	Giocatore 4
				
0 punti	1 punto	1 punto	1 punto	1 punto
				
1 punto	0 punti	0 punti	0 punti	0 punti

Ogni giocatore, partendo sempre da chi è seduto alla sinistra di quello di turno, segna i punti ottenuti muovendo il proprio segnalino colorato, iniziando dalla casella numero 1.

Finito il primo round di gioco, tutti coloro che hanno fornito una previsione riprendono la carta giocata riponendola nella propria dotazione di tre e il gioco prosegue con un nuovo round, che vedrà impegnato a dare una risposta a una nuova domanda test il giocatore seduto alla sinistra del Prescelto.

A partire dal secondo round, il Prescelto dovrà sempre dare il gettone Affinity a un giocatore diverso da colui che lo ha ricevuto nel round precedente. Se il Prescelto è proprio colui che ha ricevuto il gettone, non potrà darlo a chi lo aveva dato a lui.

## Fine del gioco

Il gioco finisce nel momento in cui un giocatore raggiunge con il proprio segnalino colorato l'ultima casella numerata sul piano di gioco, vincendo la partita.





Watch   
the video!

**LUDIC** 

[www.ludicfamily.com](http://www.ludicfamily.com)