

OCCHIO DI FALCO

Età: 8-99

Giocatori: 2-4

Durata: 30 minuti

Un gioco di: *Frankese*

Contenuto:

16 schede-modulari double face;

1 spinner; 1 clessidra; 32 gettoni;

9 falchi-punteggio; Regolamento

Occhio di Falco è un gioco che allena la capacità di osservazione, la prontezza e il pensiero logico. I giocatori si sfidano nel cercare i soggetti sulle schede-modulari in base alle categorie determinate dallo spinner (vedi retro).

Preparazione

Si dispongono le schede-modulari sul tavolo formando un quadrato 4 x 4. Si distribuiscono a ciascun giocatore 8 gettoni (ognuno sceglie un proprio colore). Si tengono a portata di mano la clessidra e i falchi-punteggio (Falchi di bronzo, Falchi d'argento e Falco d'oro).

Come si gioca

Si gioca a turno, in senso orario. Comincia il giocatore più giovane di età, che gira lo spinner. Si capovolge la clessidra e tutti i giocatori, contemporaneamente, devono cercare sulle schede i soggetti che corrispondono alla categoria indicata dallo spinner. Se un giocatore ritiene di aver trovato un soggetto valido, posiziona uno dei suoi gettoni sull'immagine corrispondente. Vince la manche chi, per primo, riesce a piazzare gli 8 gettoni in suo possesso o chi, scaduto il tempo, è riuscito a piazzare più gettoni degli altri. Si assegnano i falchi-punteggio e si procede con un'altra manche. Vince la partita chi conquista tre manches.

Punteggio

I falchi-punteggio vengono assegnati secondo questo criterio progressivo:

- Prima vittoria di una manche: Falco di bronzo;
- Seconda vittoria: Falco d'argento;
- Terza e decisiva vittoria: Falco d'oro.





Se due o più giocatori finiscono in parità, la vittoria è condivisa e ciascuno prende il proprio falco di merito.

Se due o più giocatori vincono contemporaneamente la loro terza manche, per determinare chi conquisterà il Falco d'oro si procede ad ulteriori manches di spareggio.

Categorie dello spinner

Lo spinner è suddiviso in 24 spicchi, su cui sono riportate le seguenti categorie:

SI MANGIA
SI BEVE
È DOLCE
È SALATO
PER CONDIRE
DAL FORNAIO
UTENSILI
SI INDOSSA

 QUALCOSA DI **BLU**
 QUALCOSA DI **ROSSO**
 QUALCOSA DI **VERDE**
 QUALCOSA DI **GIALLO**
INIZIA CON UNA VOCALE x2
IN CUCINA
DAL FRUTTIVENDOLO
OGGETTI DI CASA

A TAVOLA
A SCUOLA
PER LAVARSI
PER PULIRE
PER I BAMBINI
RIMESCOLA x2

Se la freccia indica uno degli spicchi colorati di rosso, blu, giallo o verde, i giocatori devono cercare qualsiasi soggetto delle schede che abbia almeno una parte con il colore indicato dallo spinner. Se la freccia indica uno dei due spicchi "Rimescola", il giocatore di turno deve rimescolare le schede del quadrato e poi girare di nuovo lo spinner. Se nascono dubbi e/o discussioni sull'attribuzione di un soggetto a una delle categorie dello spinner, la validità delle prese sarà decisa dalla maggioranza dei giocatori.

