



**Età:** 8-99  
**Giocatori:** 4-6  
**Durata:** 45 minuti  
**Un gioco di:** *Frankese*

**1 tabellone circolare; 1 spinner;**  
**1 mazzo da 55 carte; 1 plancia portacarte;**  
**6 lavagnette; 6 pennarelli cancellabili;**  
**6 pedoni segnaposto; 1 portacarte**

*Fai il prezzo giusto!* è un party game che allena ad essere abili negli affari: l'obiettivo è concludere una compravendita, cioè vendendo o acquistando un bene al prezzo giusto. Bisogna però stare attenti a non essere ingordi, altrimenti l'affare salta!

## PREPARAZIONE

Si gioca in 6, ma si può giocare anche in 4 (vedi oltre). Si mescolano le carte dei beni e si mettono sull'apposita plancia. Si compone il tabellone del percorso con al centro lo spinner. Si sceglie una casella nera di partenza e ciascun giocatore vi posiziona il pedone segnaposto. I giocatori prendono anche una lavagnetta dello stesso colore del proprio pedone e un pennarello.

## SVOLGIMENTO

A turno, ciascun giocatore ricopre il ruolo del venditore. Egli pesca una carta dal mazzo e gira lo spinner per determinare il tipo di compravendita che si effettuerà nella manche: se lo spinner indica uno dei sei colori dei giocatori (rosso, rosa, giallo, verde, azzurro e grigio), si farà una *Trattativa a due*; se invece lo spinner indica il colore nero, si svolgerà un'*Asta*.

### *Trattativa a due*

Il colore dello spinner determina quale bene della carta pescata sarà oggetto della trattativa. Ad esempio, se la freccia indica il colore azzurro, il bene sarà quello evidenziato di azzurro sulla carta. Il venditore sceglie tra i giocatori chi sarà il compratore e la trattativa inizia: il venditore (a voce e con molta immaginazione!) illustra al compratore le caratteristiche del bene, al fine di esaltarne il valore, e dichiara infine a quale prezzo è disposto a venderlo. Durante la presentazione, il compratore può eccepire facendo tutte le domande e osservazioni che vuole. Terminata la discussione (che può durare al massimo 1 minuto), gli altri concorrenti (*gli osservatori*) scrivono segretamente sulla propria lavagnetta quello che ritengono sia il prezzo giusto del bene. Successivamente il compratore e il venditore (*i contraenti*), scrivono sulle lavagnette il prezzo finale a cui sono disposti a vendere e a comprare il bene (ovviamente il venditore può rettificare la sua offerta rispetto a quanto richiesto a voce). A questo punto tutti scoprono le lavagnette e si calcolano range e punteggi.

### *Range*

Il range è dato da un prezzo minimo e un prezzo massimo. Il prezzo minimo è il secondo prezzo più basso indicato dagli osservatori, mentre il prezzo massimo è il terzo. Se entrambi i prezzi (secondo e terzo) sono uguali, si sceglie come prezzo massimo il quarto, o se anche questo è uguale, si sceglie come prezzo minimo il primo. Se tutti e quattro i prezzi sono uguali, si ripete la manche.

### ***Punteggio range***

Se i prezzi fissati da entrambi i contraenti rientrano nel range, l'affare si è concluso e ciascuno di loro guadagna 1 punto, mentre 2 punti aggiuntivi vengono assegnati a chi tra i due si è avvicinato di più alla media tra prezzo minimo e massimo (in caso di parità per entrambi 1 punto aggiuntivo). Guadagnano 2 punti anche gli osservatori che hanno indicato prezzi all'interno del range.

### ***Punteggio semi-range***

Se solo uno tra i contraenti rientra nel range, quest'ultimo guadagna 1 punto, mentre l'altro (che è fuori dal range) non guadagna punti. Guadagnano 1 punto gli osservatori che hanno determinato il range. Naturalmente se i prezzi fissati dai contraenti non rientrano nel range stabilito, nessun giocatore guadagna punti.

### ***Asta***

Se lo spinner indica una delle caselle nere, si gioca l'asta! Il venditore di turno diventa *banditore d'asta* e sceglie un prodotto a suo piacimento tra quelli riportati sulla carta pescata. Quindi, rivolgendosi a tutti i giocatori, descrive le caratteristiche del bene come nella sfida precedente. Durante la presentazione tutti i concorrenti possono fare domande e osservazioni in merito al prodotto messo all'asta. Quindi il venditore dichiara a voce un prezzo come *base d'asta* mentre segretamente scrive sulla sua lavagnetta un prezzo *massimo d'asta* (naturalmente superiore alla base d'asta). I giocatori scrivono quindi sulla propria lavagnetta il prezzo massimo che sono disposti a pagare per comprare all'asta il bene e alla fine tutti scoprono le lavagnette per calcolare i punti.

### ***Punteggio asta***

Il giocatore che si è avvicinato di più al prezzo massimo indicato dal venditore (senza superarlo) guadagna 3 punti. In caso di parità, i vincitori dell'asta guadagnano 3 punti a testa. Il banditore guadagna 1 punto per ogni giocatore che è rientrato nel range dell'asta, ma se succede che tutti i concorrenti rientrano nel range, il banditore non guadagna punti.

## **AVANZAMENTO E FINE DELLA PARTITA**

Ciascun concorrente avanza di tante caselle quanti sono i punti guadagnati nelle manche sia nel caso della *Trattativa a due* che nell'*Asta*. Se un giocatore si trova su una casella dello stesso colore del bene oggetto della compravendita, raddoppia i punti.

Ad ogni turno il ruolo di venditore passa di mano. La partita termina quando un concorrente compie per primo un giro (o due, o tre... a scelta dei giocatori) del percorso. Egli sarà il vincitore!

## **VERSIONE PER 4 GIOCATORI**

Si gioca allo stesso modo, ma nel caso della *Trattativa a due*, per stabilire il range di prezzo i due osservatori devono indicare ciascuno un prezzo minimo e un prezzo massimo del bene oggetto della compravendita.

Quindi, dei quattro prezzi indicati, si scelgono il secondo e il terzo più basso.

**Attenzione:** pulire le lavagnette dopo l'uso utilizzando un panno umido.

