

NON TI FIDARE!

Età: 10-99

Giocatori: 3-12

Durata: 45 minuti

Un gioco di: *Davide Cali,*
Elisabetta Maria Zocca

Contenuto: 1 tabellone

«Barometro dell'umanità»;

120 carte-notizia;

12 carte-ruolo; 1 spinner;

1 pedone in legno;

1 portacarte; Regolamento

Lo scopo del gioco è salvare l'umanità dalle fake news. Ma non è uno scopo condiviso.

C'è qualcuno che preferirebbe che l'umanità sprofondasse nell'ignoranza. È l'**infiltrato**.

Gli infiltrati, se sono più di uno. Il gioco contiene 12 carte-ruolo (8 buoni e 4 infiltrati) e 120 carte-notizia.

Sul retro di ogni carta-notizia è specificato se la notizia, riportata sul fronte, sia vera o falsa.

Preparazione

All'inizio del gioco vengono distribuite, casualmente e coperte, le carte-ruolo. Su un lato delle carte è indicato se il giocatore gioca per la salvezza del genere umano o contro, nel ruolo dell'infiltrato. Le carte-ruolo vanno tenute coperte per tutta la durata della partita e nessuno deve rivelare il proprio ruolo. A seconda del numero di giocatori, gli infiltrati possono essere più di uno: *da 3 a 4 giocatori (1 infiltrato); da 5 a 6 giocatori (2 infiltrati); da 7 a 9 giocatori (3 infiltrati); da 10 a 12 giocatori (4 infiltrati).*

Quindi si monta il tabellone-barometro dell'umanità e si mette al centro del tavolo.

Si dispone lo spinner al centro del tabellone e si tiene il mazzo di carte-notizia a portata di mano, senza mescolarlo. All'inizio della partita, il pedone di legno sarà posizionato al centro del barometro, sulla scritta START.

Svolgimento

A turno, un giocatore pesca la prima carta del mazzo e, senza voltarla, legge la notizia ad alta voce. Quindi si discute, sul fatto che sia vera o falsa.

Tutti hanno diritto, e il dovere, di partecipare alla discussione, portando argomenti a favore o meno dell'autenticità della notizia.

Non è consentito, ovviamente consultare fonti di nessun genere (libri, Internet...).

Al termine della discussione, che può durare al massimo 5 minuti (o più o meno a scelta dei giocatori), si vota: tutti quelli che ritengono che la notizia sia vera, esprimono il loro voto contemporaneamente e per alzata di mano. Subito dopo votano tutti quelli che ritengono che la notizia sia falsa.

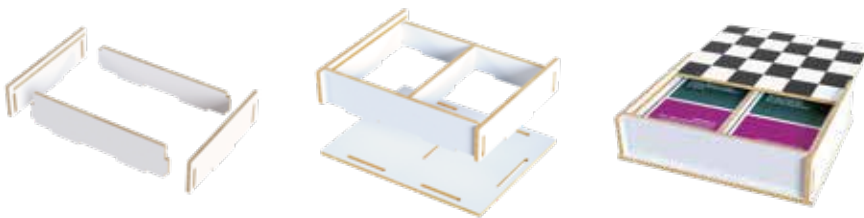
A questo punto si verifica la notizia girando la carta e si sposta il pedone sul barometro dell'umanità di tanti punti quanti ne vale la notizia. Per stabilire il valore della notizia, si gira lo spinner.

Se la maggioranza ha fornito la risposta corretta, si sposta il pedone di tanti punti quanti ne indica la freccia, verso la salvezza. Se invece ha fornito la risposta sbagliata, si sposta di altrettanti punti verso l'abisso. Quando il pedone sul barometro raggiunge la casella SALVEZZA, l'umanità sarà salva e i "buoni" avranno vinto (salvo che non vogliano continuare a giocare). Quando, invece, raggiunge la casella ABISSO, l'umanità sarà perduta per sempre ma l'infiltrato (o gli infiltrati) avrà vinto.

Attenzione: nel caso in cui la votazione dovesse finire in parità, bisogna riaprire la discussione per trovare una maggioranza. In caso contrario si gioca un'altra manche.

L'infiltrato

Ovviamente l'infiltrato (o gli infiltrati) non conosce le risposte esatte ma, in base a quelle che sono le sue conoscenze, tenta di sviare gli altri perché votino la risposta sbagliata. Deve essere attento a non farsi scoprire!



Pratica scatola facile da montare per tenere in ordine le carte.