

QUASI!

Età: 10-99

Giocatori: 2-4

Durata: 30 minuti

Un gioco di: *Andrea Binasco*

Contenuto: 55 carte quiz; 1 plancia delle carte;

4 lavagnette; 4 pennarelli cancellabili;

4 gettoni SECCHIONE; 4 gettoni ASINO;

1 scheda segnapunti

Quasi! è un gioco a quiz in cui i giocatori devono dare una risposta QUASI giusta. Tutti rispondono alla stessa domanda, ma nessuno deve dare la risposta corretta. Vince chi è più bravo a dare risposte creative e a immaginare cosa risponderanno gli altri.

PREPARAZIONE

Le carte quiz vengono posizionate sulla plancia al centro del tavolo con il lato delle domande verso l'alto. Ogni giocatore riceve una lavagnetta e un pennarello. Accanto alle carte si posizionano anche i quattro gettoni ASINO e i quattro gettoni SECCHIONE.

SVOLGIMENTO

Il giocatore più giovane pesca una carta quiz, stando attento a non mostrare il retro con le risposte. Ogni carta contiene due domande difficili e tre domande facili. Il giocatore di turno sceglie a piacere una domanda e la legge ad alta voce. Ciascun giocatore, mazzieri compreso, scrive velocemente una risposta "quasi giusta" sulla lavagnetta e la posa coperta davanti a sé. Lo scopo del gioco è quello di scrivere risposte quasi giuste, e immaginare cosa scriveranno gli altri per ottenere più punti (vedi *Punteggi*).

Non bisogna scrivere la risposta corretta o una risposta troppo sbagliata, per non incorrere in una penalità.

Come si riconosce una risposta QUASI giusta?

Una risposta QUASI giusta ha alcune cose in comune con la risposta giusta, ma uno o più elementi che la differenziano dalla risposta esatta. Più cose ha in comune, più la risposta è quasi giusta. Ad esempio, se la domanda fosse: "Qual è la capitale della Norvegia?", i giocatori potrebbero scrivere "Stoccolma", "Helsinki" o "Bergen". Stoccolma e Helsinki sono capitali di Stati scandinavi, Bergen è una città della Norvegia. I giocatori non devono scrivere "Oslo", poiché è la risposta corretta, o ad esempio "Tokyo", perché è una risposta troppo sbagliata. Oppure, alla domanda "Si usa per fare buchi nel muro" (Trapano), una risposta quasi giusta potrebbe essere "Martello", perché è uno strumento che si usa per

piantare chiodi nel muro, o "Trivella", perché si usa per fare buchi, ma non nel muro. "Vanga", invece, oppure "Pinza", che sono strumenti ma non si usano con i muri e non servono per fare buchi, sono sbagliate. Le risposte corrette di ogni domanda sono segnate sul retro della carta domanda, mentre sono i giocatori a scegliere a maggioranza quali risposte considerare completamente errate. Quando tutti hanno scritto, si girano le lavagnette a tempo e si confrontano le risposte. Si procede all'assegnazione delle penalità con i gettoni ASINO o SECCHIONE e al conteggio dei punti secondo le regole seguenti.

PUNTEGGIO E PENALITÀ

- Se un giocatore scrive una risposta quasi giusta che nessun altro ha scritto, riceve 3 punti. I giocatori che scrivono la stessa risposta quasi giusta ricevono 1 punto a testa.
 - Se un giocatore scrive la risposta giusta (nell'esempio sopra, "Oslo"), perde 1 punto (se ne possiede) e riceve il gettone SECCHIONE. Nel turno successivo, il SECCHIONE deve dare la stessa risposta "quasi giusta" di un altro giocatore. Se ci riesce, riceve 3 punti e perde lo status di SECCHIONE. Il giocatore che ha dato la stessa risposta del SECCHIONE riceve 1 punto come da punteggi normali.
 - Se il SECCHIONE dà una risposta "quasi giusta" originale, o completamente sbagliata, non riceve punti e mantiene lo status di SECCHIONE. ATTENZIONE: se qualcuno dà la risposta corretta mentre ha il gettone SECCHIONE viene eliminato dal gioco!
 - Se un giocatore scrive una risposta completamente sbagliata (nell'esempio sopra, "Tokyo"), perde 1 punto (se ne possiede) e diventa ASINO, ricevendo il gettone corrispondente. Nel turno successivo, l'ASINO deve dare la risposta corretta (nell'esempio, "Oslo"). Se ci riesce, riceve 3 punti e perde lo status di ASINO. Se dà una risposta "quasi giusta", o completamente sbagliata, non riceve punti e mantiene lo status di ASINO.
 - Se tutti i giocatori danno una risposta completamente sbagliata, la stessa risposta quasi giusta, o risposte quasi giuste tutte differenti non si assegnano punti e si passa al turno successivo con l'obbligo di selezionare una domanda difficile.
- Si segnano i punti sulla scheda segnapunti e si passa al turno successivo. La carta usata nel turno precedente viene messa da parte, il giocatore alla destra del primo mazziere pesca una nuova carta e si procede come nel turno precedente.

FINE DEL GIOCO

Vince il primo giocatore che realizza 21 punti, o chi rimane l'unico in gioco dopo che tutti gli altri giocatori vengono eliminati per aver dato una risposta giusta mentre erano in possesso del gettone SECCHIONE.