

# FANTANOME

**Età:** 10-99

**Giocatori:** 2-6

**Durata:** 45 minuti

**Un gioco di:** *Frankese*

**Contenuto:** 1 mazzo di

**60 carte ispirazione;**

**32 gettoni categoria-lettere;**

**1 plancia**

FantaNome è un gioco divertente che allena immaginazione e prontezza lessicale. A disposizione ci sono un mazzo di 60 *carte ispirazione*, 32 *gettoni categoria-lettere* e una *plancia*. Sulle carte ispirazioni trovate le immagini, mentre sui gettoni avete sul fronte le categorie e sul retro le lettere. Si gioca da 2 a 6 giocatori.

## Svolgimento

Si mescolano le carte ispirazione e si posizionano coperte nell'apposito spazio nero della plancia. Lo stesso si fa con i gettoni categoria-lettere, disponendoli nello spazio nero con il lato categoria visibile.

In ogni manche il giocatore di turno sfida tutti gli altri giocatori, uno alla volta, partendo da quello immediatamente alla sua destra. Egli pesca una carta e un gettone e li dispone negli spazi bianchi della plancia.

Ciascuno dei due sfidanti, a partire dal giocatore di turno e in modo alternato, deve pronunciare una parola (entro dieci secondi) che comincia con una delle lettere indicate nel gettone estratto e che possa essere riferita in qualche modo all'immagine della carta ispirazione estratta (vedi esempio sul retro). Pronunciata la parola, il gioco passa al secondo sfidante che deve fare la stessa cosa, ma non può ripetere una parola già detta in precedenza da lui stesso o dall'avversario. Se nella manche uno dei due concorrenti pronuncia una parola che non solo è collegabile alla carta ispirazione ma che appartiene anche alla categoria in gioco

(in questo caso, il giocatore deve anche dire: "Ho usato la categoria!", al fine di avvertire l'avversario), anche l'altro giocatore successivamente deve fare la stessa cosa, sempre entro dieci secondi (vedi esempio sul retro). Il primo giocatore che non è in grado di trovare una parola valida (o ne dice una sbagliata o non pertinente o ripete una parola già detta in precedenza) ha perso. L'altro sfidante è il vincitore e conquista la carta ispirazione. Si prosegue identicamente con le altre manche fino a quando il giocatore di turno non abbia sfidato tutti gli altri concorrenti, uno alla volta. A questo punto il gioco passa di mano e il nuovo sfidante di turno giocherà con lo stesso procedimento contro tutti gli altri giocatori.

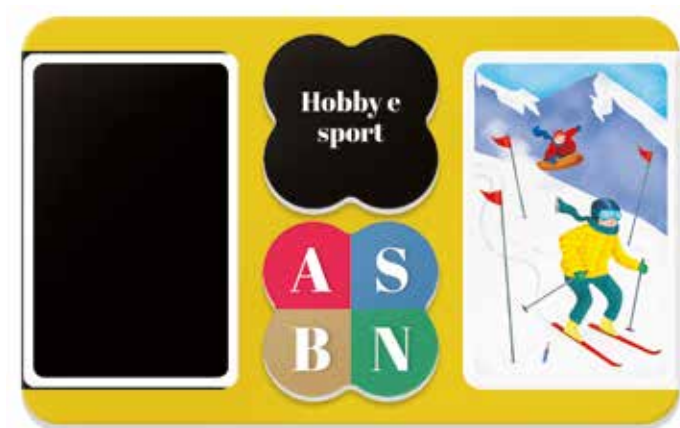
Se in un giro lo sfidante di turno batte tutti i giocatori ha diritto, alla fine del giro, a ritirare tre carte ispirazione dal mazzo. Vince la partita chi ha conquistato più carte, una volta che tutti i giri sono finiti (in caso di 2-4 giocatori, si ripetono più giri, a scelta degli stessi concorrenti).

# Categorie e Carte Ispirazione

Di seguito illustriamo alcune regole ed esempi per la validazione delle parole pronunciate.

Le categorie sono da intendersi in senso generico. Per esempio, la categoria *Letteratura e scrittori* comprende libri, fiabe, racconti, poeti, drammaturghi, etc. così come la categoria *cinema* comprende film, fiction, attori, registi e così via.

Il riferimento alla carta ispirazione può essere diretto, ovvero si può pronunciare una parola che si trova nell'immagine oppure indiretto, in questo caso la parola pronunciata ha un collegamento logico o semantico con l'immagine.



Nella situazione sopra illustrata si possono pronunciare, ad esempio le seguenti parole:

- BANDIERA (lettera iniziale B e immagine nella carta)
- SCIATORE (S, categoria, immagine)
- SCI (S, categoria, immagine nella carta)
- SLALOM (S, categoria, riferimento nella carta)
- BIANCO (B, riferimento nella carta)