

SCHIZZO!

Età: 8-99

Giocatori: 3-8

Durata: 45 minuti

Un gioco di: *Dario Massa*

Contenuto: 30 cartine-parola double-face; 1 spinner;

2 lavagne double-face; 1 pennarello cancellabile;

1 stick-matita; 1 clessidra; 1 scheda segnapunti

Obiettivo del gioco è disegnare e far indovinare il maggior numero di parole riportate su un lato di una cartina, rispettando i vincoli determinati dallo spinner.

Preparazione

Mescolate le cartine-parola e ponetele in tre mazzetti al centro del tavolo. Tenete a portata di mano lo spinner, il pennarello, la clessidra, le lavagne e lo stick a forma di matita.

Svolgimento

Inizia il giocatore più anziano che gira lo spinner, attiva la clessidra e pesca una carta da uno dei mazzetti (si gioca con il lato coperto della carta pescata).

Lo spinner indica la modalità di disegno da svolgere (consultate la legenda sul retro per scoprire le caratteristiche di ogni sfida!).

Nel tempo della clessidra e rispettando i vincoli, il giocatore di turno potrà disegnare, a sua scelta, un qualsiasi numero di soggetti indicati dalla carta, mentre gli altri giocatori tenteranno di indovinare le parole disegnate pronunciandole ad alta voce.

Sia il disegnatore di turno che quelli che indovinano guadagnano tanti punti quanti sono indicati a fianco alla parola (1, 2 o 3 a seconda della difficoltà).

Nel caso in cui il disegnatore trasgredisce i vincoli, il gioco passerà al disegnatore successivo e i punti guadagnati nel turno saranno annullati (mentre rimarranno ai concorrenti che hanno nel frattempo indovinato una o più parole).

Terminato il tempo della clessidra, si aggiornano i punteggi nell'apposito segnapunti.

Il turno passa quindi al giocatore successivo in senso orario e si prosegue con una nuova manche. Vince la gara chi ottiene più punti, dopo che tutti i concorrenti abbiano svolto il ruolo di disegnatore due volte (o più, a scelta dei partecipanti).

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

Ref. IT61688 - LUDIC™ is a trademark of Headu

© Headu s.r.l. Via Giorgione n. 22, 64018 Tortoreto (TE) Italy



LIBERO – Lavagna bianca. Nessuna restrizione.



OCCHI CHIUSI – Lavagna bianca. Il disegnatore agisce a occhi chiusi. Può aprire gli occhi solo per leggere una nuova parola.



TRATTO 12 – Lavagna bianca. Il disegnatore può effettuare un massimo di dodici segmenti per ogni disegno.



INCOLLATO – Lavagna bianca. Non si può mai staccare il pennarello dalla lavagna mentre si disegna un soggetto, ma solo quando si cambia parola.



MANO OPPOSTA – Lavagna bianca. Si disegna con la mano opposta a quella che si usa normalmente.



SOLO FORME – Lavagna bianca. Il disegnatore può disegnare solo forme che siano cerchi, rettangoli (compreso il quadrato) e triangoli.



PUNTINI – Lavagna a puntini. Si può disegnare un soggetto solo collegando i puntini della lavagna tramite linee rette.



RIQUADRO – Lavagna con riquadri. Si può disegnare solo dentro le forme presenti sulla lavagna (una parola, una forma).



SEGNI – Lavagna con segni. I disegni delle parole devono comprendere almeno uno dei segni presenti sulla lavagna.



FINTO – Nessuna lavagna. Il disegnatore simula il disegno con lo stick-matita, mentre gli altri giocatori intuiscono il disegno dai movimenti.