

REGOLAMENTO



Giocatori

Gioco di carte da 3 a 6 giocatori dai 10 anni in su.
Si può giocare anche in 2 giocatori... ma sarà meno divertente!

Contenuto del mazzo

Il mazzo da gioco è formato da 96 carte illustrate a mano.

Totale carte mazzo



28 carte **RUOLO**
38 carte **INCHIESTA** (20 tipo PERSONAGGIO - 18 tipo DOMANDA)
15 carte **LUOGO**
15 carte **SITUAZIONE**



Scopo del gioco

Individuare il ruolo giocato dal protagonista del turno per riuscire a raggiungere il massimo punteggio al termine della partita. Più volte si indovina la carta/ruolo più punti si ottengono.

Preparazione

Prendetevi qualche minuto di tempo per conoscere e imparare le figure rappresentate nelle carte RUOLO (mamma, papà, figlio, figlia, compagno, compagna, fratello, sorella, nonno, nonna, zio, zia, lo, nipote).

Dopo averle mescolate, consegnate ad ogni giocatore, senza mostrarle, 2 carte RUOLO e 3 carte INCHIESTA. Ognuno avrà quindi in mano 5 carte.

Predisponete poi sul tavolo quattro mazzi coperti: carte RUOLO, carte INCHIESTA (rimanenti), carte LUOGO e carte SITUAZIONE.

A questo punto, sarete pronti per iniziare a giocare.



Il gioco

Una partita è composta da più manche di gioco (almeno tante quante il numero dei giocatori). Si gioca a turno in senso antiorario.

Il primo giocatore scopre dai mazzi sul tavolo una carta LUOGO e una carta SITUAZIONE e diventa ora il **PROTAGONISTA** della manche. Tutti gli altri in questa manche saranno i **CURIOSI**. Ogni manche si conclude dopo due turni di gioco dei **CURIOSI**.



In base alle due carte scoperte sul tavolo, il **PROTAGONISTA** sceglie di giocare e mette davanti a sé, coperta, una carta **RUOLO** tra le due che ha in mano - il **PROTAGONISTA** entra ora nel ruolo della carta giocata (es. “in questa manche io divento il nonno - carta ruolo giocata - e risponderò alle domande in quanto tale”). A quel punto il gioco prosegue.

I **CURIOSI**, devono raccogliere informazioni e indovinare la carta giocata dal protagonista. Per fare questo, in una manche, ciascuno ha a disposizione due turni.

In che modo i **CURIOSI** possono indovinare? Giocando, nel proprio turno, una carta **INCHIESTA** (tra quelle in mano). Le carte inchiesta si rivolgono al protagonista della manche e sono di due tipologie:

Carta **INCHIESTA DOMANDA**:

nel tuo ruolo, in quella situazione e in quel luogo, “cosa dici/fai/...”?

Carta **INCHIESTA PERSONAGGIO**:

cosa ti succede se entra in scena questo personaggio?



Dopo la risposta del protagonista, il **CURIOSI** in turno può tentare di indovinare oppure passare e il giro prosegue. Si possono creare, in questa fase, le seguenti condizioni:

- 1 - Se si prova ad indovinare e si sbaglia risposta, si viene eliminati dalla manche.
- 2 - Se il ruolo viene indovinato la manche si conclude: chi indovina il personaggio prende dal banco e vince la carta luogo e la carta situazione scoperte ad inizio manche. La carta ruolo viene vinta dal **PROTAGONISTA**.
- 3 - Se nessuno al termine della manche indovina il ruolo, tutte le carte giocate vengono scartate sotto i rispettivi mazzi.

Per dare inizio alla manche successiva ogni giocatore dovrà ripristinare le cinque carte (2 RUOLO e 3 INCHIESTA) andando a pescare dai mazzi sul tavolo. Ora siete pronti ad iniziare un nuovo turno di gioco con un nuovo **PROTAGONISTA**.

I punti

Una volta terminate le manche prestabilite, i giocatori sommano i punteggi delle varie carte vinte durante la partita. Il giocatore che avrà ottenuto il punteggio più alto verrà decretato vincitore della partita.

