

Luca Borsa
e Luca Bellini

GIOCHI RAPIDI, GUSTOSI
E TASCABILI

GME
SNACK

Le STORIE della famiglia EMOZIONI!

Un gioco di intelligenza emotiva
e immagini... favolose!

Istruzioni

Erickson

CONTENUTO DELLA SCATOLA



12 carte Emozioni:
4 gioia, 2 tristezza, 2 rabbia,
2 disgusto, 2 paura
(retro giallo)

9 carte Voto:
1 corona, 4 quadrifogli, 4 fiamme
(retro azzurro)

80 carte Favola
(retro verde)



La famiglia Emozioni adora raccontare storie!

La piccola Gioia vuole raccontarti allegri, a sua sorella Tristezza piace commuoversi, il cugino Paura si spaventa sempre, zio Rabbia tende a infiammarsi e al cugino Disgusto... non piace mai niente!

Saprete indovinare quale favola ciascuno di loro sta raccontando?

OBIETTIVO DEL GIOCO

I giocatori devono collaborare tra loro per indovinare quale tra le favole raffigurate sulle carte in gioco è raccontata di volta in volta da un diverso componente della Famiglia Emozioni.

Il giocatore di turno pesca una carta Emozione e deve stabilire quale tra le cinque carte Favola in gioco meglio la rappresenta, votandola in segreto. Gli altri giocatori si confrontano tra loro e cercano di indovinare quale carta è stata scelta: attenzione a non fare errori, però, o si rischia di scottarsi!

Lo scopo del gioco è riuscire a finire tutte le carte Emozione (12 turni di gioco) senza mai scegliere una carta Favola contrassegnata dalle carte Voto con la fiamma: se riescono nell'impresa, i giocatori hanno vinto la partita. In caso contrario, la famiglia Emozioni non racconterà più storie e la partita sarà perduta.

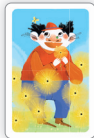
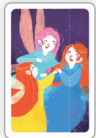
PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mischiate le carte Favola e disponetele in un unico mazzo, a faccia in giù: girate 5 carte dal mazzo delle carte Favola, e mettetele una a fianco all'altra al centro del tavolo, in modo che siano ben visibili da tutti i giocatori.

Mescolate le carte Emozione e disponetele in un unico mazzo, a faccia in giù, di fianco al mazzo delle carte Favola.

Preparate le carte Voto: prendete le 4 carte con il quadrifoglio e la carta con la corona. Le carte Voto con la fiamma entreranno in gioco successivamente, quindi per ora tenetele da parte.

Mazzo carte Favola



5 carte Favola tra cui votare



Carte Voto

Mazzo carte Emozione



Emozione da indovinare

PRIMO TURNO DI GIOCO

Il giocatore più giovane sceglie chi inizierà per primo e si proseguirà quindi in senso orario. Il giocatore di turno pesca quindi una carta Emozione e la mostra a tutti gli altri giocatori.

Se è necessario, soprattutto per aiutare i giocatori più piccini, i giocatori più esperti possono fare qualche domanda per inquadrare meglio l'emozione pescata: «Conosci questa emozione? Puoi fare un esempio di quando l'hai provata? Quale storia sta raccontando questa emozione, secondo te?».

Il giocatore che ha pescato la carta Emozione vota in segreto la carta Favola che meglio la rappresenta. Per votare bisogna affiancare le 5

carte Voto, a faccia in giù, alle 5 carte Favola, abbinando la carta Voto con la corona alla carta Favola scelta, in questo modo:

Mazzo carte Favola (scoperte)



Mazzo carte Voto (coperte)

Il giocatore che vota presta attenzione a non far vedere come sta abbinando le carte: può anche chiedere che tutti gli altri chiudano gli occhi.

Terminato il voto, gli altri giocatori si confrontano e scelgono la carta Favola che ritengono essere stata abbinata alla carta Voto con la corona. Il turno si conclude con due possibili esiti:

- se i giocatori hanno indicato la carta Favola abbinata alla carta Voto corona, il turno è vinto e si prosegue la partita;
- se i giocatori hanno indicato una carta Favola abbinata a una carta Voto quadrifoglio, la partita prosegue ma la carta Voto quadrifoglio deve essere sostituita con una carta Voto fiamma.

NUOVO TURNO DI GIOCO

Si tolgono dal centro del tavolo due carte Favola: quella che era abbinata alla corona ed un'altra decisa dal giocatore di turno. Si girano quindi due nuove carte Favola dal mazzo che vanno a sostituire le due scartate: in centro al tavolo ci sono nuovamente 5 carte Favola a faccia in su. Il nuovo giocatore di turno pesca una carta Emozione e la mostra a tutti gli altri giocatori e si procederà quindi come descritto in precedenza.

ATTENTI ALLE FIAMME!

Se nel corso dei turni precedenti sarete stati costretti a sostituire carte Voto quadrifoglio con carte Voto fiamma, il giocatore di turno dovrà fare attenzione ad abbinare queste ultime alle carte Favola meno associabili all'emozione che ha pescato: infatti se gli altri giocatori indicheranno una carta Favola abbinata da una carta Voto fiamma, si perderà immediatamente la partita!



Dal momento in cui entrano in gioco carte Voto fiamma, la partita prosegue normalmente ma ogni turno può concludersi con tre esiti:

- se i giocatori hanno indicato la carta Favola abbinata alla carta Voto corona, il turno è vinto e si prosegue la partita;
- se i giocatori hanno indicato una carta Favola abbinata a una carta Voto quadrifoglio, la partita prosegue ma la carta Voto quadrifoglio deve essere sostituita con una carta Voto fiamma;
- se i giocatori hanno indicato una carta Favola abbinata a una carta Voto fiamma, la partita è persa e si conclude immediatamente.

FINE DEL GIOCO

La partita finisce quando viene scelta una carta Favola contrassegnata da una carta Voto con la fiamma o quando viene indovinata la dodicesima emozione. Nel primo caso i giocatori perdono la partita, nel secondo caso vincono.

VARIANTE «RACCONTO IO!»

Al termine di ogni turno, il giocatore che ha pescato la carta Emozione racconta brevemente la storia della carta che ha scelto e conserva la carta stessa. A fine partita si può assegnare il «premio racconto» alla storia che è piaciuta di più al gruppo.



DELLA STESSA SERIE

GIOCHI RAPIDI, GUSTOSI E TASCABILI
**GAME
SNACK**



Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO
Tel. 0461 951500 - Fax 0461 950698
N. verde 800 844052
www.erickson.it - info@erickson.it

