

PAOLO BIANCHI

MEMO RISCHIA TU

Istruzioni



 Erickson

SFIDE
A COLPO
D'OCCHIO

8+

ANNI

10

MINUTI

1-6

GIOCATORI

CONTENUTO

- 60 tessere soggetto (di cui 20 che presentano un segnale di pericolo)
- 6 tessere X
- 4 tessere personalizzabili
- 8 tessere categoria



NUMERO GIOCATORI: da 2 a 6 giocatori.

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Memo Rischia Tu è un gioco che mette alla prova la memoria visiva, la rapidità di associazione e il pensiero creativo. I giocatori devono scoprire le tessere soggetto e individuare una caratteristica comune per ottenere punti, bilanciando tattica e fortuna. La meccanica **push-your-luck** permette di rischiare per ottenere più tessere, ma con la possibilità di perdere tutto in caso di sfortuna.

Le **8 categorie** proposte sulle tessere sono:

1. **COLORE:** quale colore predomina o è presente.
Esempio: Ombrello e Trattore hanno in comune il colore rosso.
2. **MATERIALE:** di che cosa è fatto o da cosa è composto.
Esempio: Tostapane e Coppa sono entrambi di metallo.
3. **FORMA:** come è fatto o che caratteristiche visive presenta.
Esempio: Pizza e Formaggio sono spicchi di forma triangolare.
4. **LUOGO:** dove si trova o dove viene usato di solito.
Esempio: Pallone e Manubrio si trovano solitamente in palestra.



5. **UTILIZZO:** che cosa fa o a cosa serve.
Esempio: Computer e Tavolozza dei colori possono essere impiegati per disegnare.
6. **TATTILITÀ:** come si percepisce al tatto o che consistenza ha.
Esempio: Teiera e Mappamondo hanno entrambi una superficie liscia e dura.
7. **CONTENUTO:** cosa può contenere o ospitare.
Esempio: Automobile e Furgone possono ospitare persone.
8. **TEMPO:** quando o per quanto tempo si usa.
Esempio: Torcia e Telescopio si usano principalmente di notte, in assenza di luce.

OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è accumulare il **maggior numero di tessere soggetto** prima che la partita termini. Il gioco stimola:

- la memoria visiva e di calcolo, per riconoscere e ricordare la posizione delle tessere;
- il pensiero divergente, per trovare associazioni inusuali e vincenti;
- la gestione del rischio, per decidere se e quando fermarsi;
- l'intelligenza linguistica, per formulare collegamenti tra gli oggetti scoperti;
- l'intelligenza logico-matematica, per categorizzare gli elementi con criteri precisi.

COME SI GIOCA

Per creare lo schema di gioco, mescolate 30 tessere soggetto e 6 tessere X, quindi disponetele coperte in modo da formare una griglia di 6 tessere x 6 tessere.

Distribuite a ogni giocatore una tessera categoria coperta. Le restanti tessere categoria vengono scoperte e poste al centro del tavolo.

Il giocatore più giovane inizia il gioco e scopre una tessera soggetto. Può continuare a

scoprire fino a un massimo di 5 tessere, una alla volta, oppure decidere di fermarsi in qualsiasi momento, anche dopo aver scoperto una sola tessera.

- Se trova una **tessera X**, deve fermarsi immediatamente. Se oltre alla tessera X appare una tessera con un segnale di pericolo, il turno finisce senza possibilità di associazione e tutte le tessere scoperte, inclusa quella X, vengono ricoperte, quindi il turno passa al giocatore successivo.
- Se invece non è presente una tessera con segnale di pericolo oltre alla tessera X, il giocatore può indicare una caratteristica comune tra le tessere scoperte e tentare l'associazione con una categoria.

Quando si ferma (volontariamente o a causa di una X), il giocatore può enunciare una **caratteristica comune** tra le tessere soggetto scoperte e associarla a una delle tessere categoria disponibili sul tavolo.

Ad esempio, se ha scoperto una Carota, una Mela e un Telescopio, potrebbe dire: «Sono cose che si mangiano», facendo riferimento alla categoria Utilizzo, ottenendo così le tessere Carota e Mela. Le tessere che non corrispondono alla categoria scelta vengono ricoperte.

Il giocatore prende la tessera categoria usata e la sostituisce con la propria tessera categoria iniziale, che viene ora scoperta sul tavolo.

Non si può ripetere una caratteristica già usata in precedenza. Una stessa categoria può quindi essere riutilizzata, purché si esprima una caratteristica diversa.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

CONDIZIONI DI FINE PARTITA E VITTORIA

La partita termina quando sul tavolo restano solo le 6 tessere X.

Vince il giocatore che ha conquistato più tessere soggetto.

In caso di parità, vince chi possiede più tessere con il segnale di pericolo (indicando un maggior livello di rischio assunto).



MODALITÀ DI GIOCO

Il gioco può essere giocato anche in una **versione semplificata** e più intuitiva. In questo caso, si gioca senza considerare il segnale di pericolo e senza utilizzare le tessere categoria, lasciando più spazio alla creatività nel trovare associazioni.

È possibile inoltre giocare in **versione solitario**: si mescolano 30 tessere soggetto e 6 tessere X, quindi si dispongono coperte in modo da formare una griglia 6x6. Si posizionano tutte le tessere categoria scoperte sul tavolo.

Il turno inizia scoprendo fino a 5 tessere soggetto. Se si trova una X come prima tessera, si ricopre, si memorizza la sua posizione e si prosegue.

Quando ci si ferma, occorre trovare una caratteristica comune tra le tessere scoperte e associare la caratteristica a una delle tessere categoria disponibili. Ad esempio, se si scopre Carota, Mela e Telescopio è possibile scegliere la categoria Utilizzo e dire: «Sono cose che si mangiano», conquistando le tessere Carota e Mela.

Le tessere non collegate vengono ricoperte e la tessera categoria utilizzata viene tolta dal gioco.

Se durante la scoperta delle tessere, si rivela una tessera X ed è presente anche una tessera con segnale di pericolo, è necessario eliminare dal gioco una tessera categoria a piacere.

Il gioco termina quando non ci sono più tessere categoria disponibili.

In quel caso contate le tessere soggetto conquistate:

se ne possedete più di 15, **avete vinto!**





CREDITI

Un gioco di Paolo Bianchi

Progettazione e editing: Tania Eccher

Progettazione grafica: Leonardo Michelon

Illustrazioni: Roberta Cavaliere,

iStock.com/Bortonia

Direzione artistica: Giordano Pacenza

Erickson © 2025

ISBN: 978-8-859-04383-6

Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO

Tel. 0461 951500

www.erickson.it - info@erickson.it

Erickson