

reazione a catena



Inquadra il QR Code e potrai seguire un tutorial con le regole del gioco

Un gioco per 4 o più giocatori basato sulla famosa trasmissione televisiva
Adattamento di Leo Colovini

Materiale

- 1 blocco suddiviso in 8 sezioni
- 2 matite
- 27 carte "LA PAROLA MANCANTE"
- 27 carte "LA CATENA MUSICALE"
- 27 carte "LA SILLABA FORTUNATA"
- 27 carte "QUANDO, DOVE, COME, PERCHÉ"
- 27 carte "QUATTRO PER UNA"
- 27 carte "UNA TIRA L'ALTRA"
- 27 carte "L'INTESA VINCENTE"
- 27 carte "REAZIONE A CATENA"
- 4 carte speciali "PASSO/JOLLY", due per squadra.



Preparazione del gioco

Formate due squadre con lo stesso numero di componenti; se siete dispari una squadra avrà un componente in più.

Se siete almeno 5, un giocatore può, se vuole, impersonare il presentatore del gioco e quindi gestire le varie prove; se nessuno ha voglia di farlo, non c'è problema, se ne occuperanno via via i due capisquadra. Nelle seguenti regole faremo sempre riferimento alla presenza dei capisquadra, ma se c'è un presentatore sarà lui a svolgere i compiti di entrambi.

- Una squadra prende il rosso e l'altra il blu. Ciascuna squadra riceve le due carte speciali del proprio colore e si dota di una matita.
- Suddividete le carte in base al retro e prendetene una di ogni tipo senza guardarle. L'intera partita verrà giocata utilizzando queste 8 carte partendo dal Gioco 1 e andando poi in ordine, le altre vanno riposte nella scatola per le prossime sfide.
- Mettete il blocco al centro del tavolo, sulla prima pagina (sezione 1). Il blocco è suddiviso in 8 sezioni, ciascuna delle quali dedicata al gioco corrispondente.
- Se non c'è un presentatore, ogni squadra elegge il suo caposquadra e i due capisquadra – salvo diversamente indicato – siedono l'uno accanto all'altro leggermente separati dalle rispettive squadre. È possibile sostituire il caposquadra tra un gioco e l'altro (ma non tra una manche e l'altra dei Giochi 2 e 3).



Fig. 1

Struttura della partita

La partita è suddivisa in 8 giochi, ciascuno dei quali simula il corrispondente gioco della trasmissione televisiva basato sulle "catene":

REGOLE BASE DELLE CATENE

Le catene sono sequenze di parole, legate una all'altra da relazioni di tipo linguistico (per esempio due sinonimi) o da associazioni di idee o perché entrambe parte di un titolo (di film, libro, canzone...). Per tutte le manche (**tranne quelle del Gioco 3**) è importante ricordare che le parole (o titoli) da indovinare devono essere **esattamente** quelle scritte nelle carte e non semplicemente simili o compatibili con gli indizi. Eventuali differenze di accento non contano.

Gioco 1: "LA PAROLA MANCANTE"

(1 carta - 1 manche)

Scopo di "LA PAROLA MANCANTE" è indovinare, prima dell'altra squadra e una per volta, le 6 parole che vanno a completare il testo della curiosità scritta sulla carta.

Svolgimento:

I due capisquadra prendono la carta col retro "LA PAROLA MANCANTE" dove è scritta una curiosità in cui sono evidenziate 6 parole (di lunghezza variabile).

Inizia il caposquadra rosso che comincia a leggere il testo, fermandosi subito prima della parola da indovinare e ne annota la lunghezza sul settore 1 del blocco.

Per esempio la prima parola è INABISSATO, il caposquadra rosso scrive quindi 10 nella colonna "numero lettere".

Gli altri componenti di entrambe le squadre possono provare a indovinare, dicendo quante parole desiderano senza dover rispettare alcun turno.

Dopo pochi secondi, se nessuno ha indovinato, il caposquadra fornisce e scrive anche l'iniziale della parola e se nessuno ancora indovina aggiunge anche la seconda lettera e così via finché qualcuno non trova la parola corretta.



Fig. 2

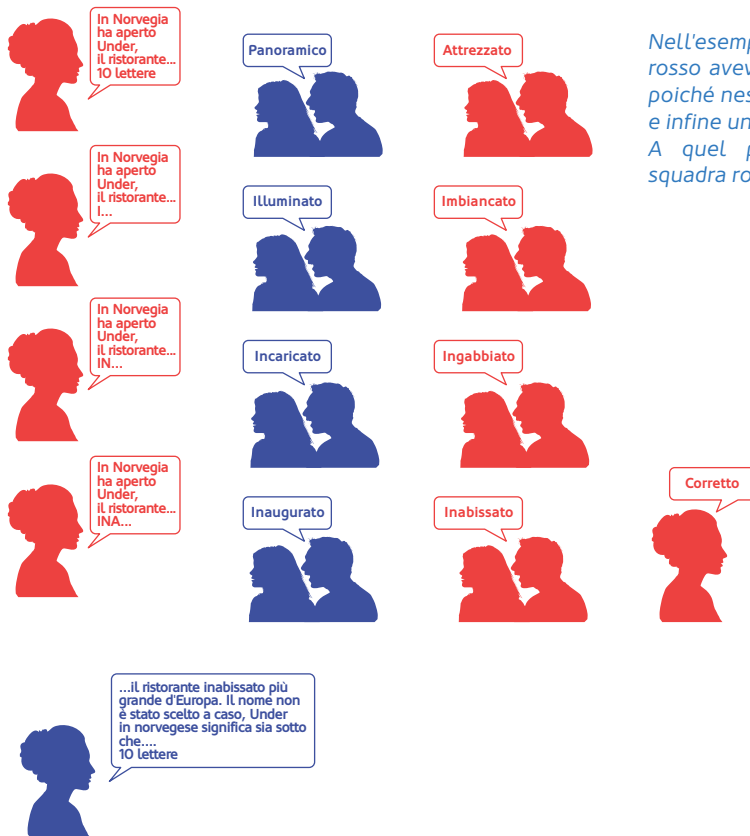


Fig. 3

Quando ciò avviene, il caposquadra di turno cerchia l'importo vinto nella colonna della squadra che ha indovinato; dopodiché l'altro caposquadra continua a leggere il testo fino ad arrivare alla seconda parola. Il meccanismo si ripete alternativamente fino alla fine del testo.

I due capisquadra infine sommano gli importi cerchiati di ciascuna squadra e ottengono il montepremi totale alla fine del primo gioco.

1. LA PAROLA MANCANTE				
NUMERO LETTERE	PAROLA	ROSSI	BLU	reazione a catena
10	INA...	€ 2.000	€ 2.000	
10	ME...	€ 2.000	€ 2.000	
8	A...	€ 2.000	€ 2.000	
12	SCE...	€ 2.000	€ 2.000	
11	COLO...	€ 2.000	€ 2.000	
10	MO...	€ 2.000	€ 2.000	
		MONTEPREMI TOTALE		
		ROSSI	BLU	
		€ 8.000	€ 4.000	

Nell'esempio nella figura 4 la squadra rossa ha indovinato 4 delle 6 parole e ha quindi guadagnato € 8.000, mentre la squadra blu ne ha indovinate solo 2 guadagnando € 4.000.

Fig. 4

Gioco 2: "LA CATENA MUSICALE"

(1 carta - 2 manche da alternare alle 2 manche del gioco 3 "LA SILLABA FORTUNATA")

Ogni catena musicale è abbinata a una famosa canzone ed è composta da una sequenza di 7 parole, ciascuna delle quali collegata da un nesso logico alla parola precedente e alla successiva; le parole segnate con le note sono anche indizi che si riferiscono alla canzone. Scopo del gioco è aumentare il proprio montepremi indovinando sia le parole della catena, sia il titolo della canzone grazie a ulteriori indizi che verranno svelati via via.

Svolgimento:

I due capisquadra prendono la carta "LA CATENA MUSICALE" e il settore 2 del blocco.

Inizia la squadra con il montepremi più basso (in caso di parità chi ha indovinato l'ultima parola del Gioco 1), il cui caposquadra trascrive sul blocco la prima delle 7 parole della prima catena (nel primo spazio dell'area del Gioco 2), nonché la prima lettera della parola successiva (nello spazio successivo). Gli altri membri della sua squadra hanno qualche secondo in cui si consultano per indovinare la seconda parola (possono dare una sola risposta). Se non rispondono o danno una risposta sbagliata, l'altro caposquadra aggiunge nel blocco la seconda lettera della parola ed è ora la sua squadra che può tentare di indovinare. Si prosegue in questo modo, aggiungendo lettere a ogni passaggio di mano, finché una squadra non indovina la parola. Quando ciò avviene, il caposquadra rivela l'eventuale indizio annotandolo nell'apposita casella. Se l'indizio è la parola stessa (c'è il simbolo della nota accanto alla parola) il caposquadra mette una croce sulla nota. Successivamente la squadra attiva deve scegliere se tentare di indovinare il titolo della canzone oppure no:

- se rinuncia, il suo caposquadra cerchia l'importo nella propria colonna montepremi e poi trascrive la prima lettera della parola successiva e il gioco prosegue come prima con la stessa squadra;
- se tenta di dare la risposta, ma sbaglia il titolo della canzone, la mano passa agli avversari il cui caposquadra cerchia l'importo nella propria colonna montepremi in corrispondenza della parola precedente (pur indovinata dagli avversari) e poi trascrive la prima lettera della parola successiva;
- se risponde e il titolo della canzone è esatto, il caposquadra può cerchiare sia l'importo della propria colonna montepremi corrispondente alla parola indovinata, sia tutti i successivi incluso quello finale da € 5.000 per aver indovinato la canzone.

Nella figura 6 un esempio: inizia la squadra blu il cui caposquadra scrive CASTELLO nella prima riga e poi C nella seconda riga. La squadra blu non riesce a indovinare, quindi il caposquadra rosso aggiunge la A e la sua squadra indovina la parola CARTE. Il caposquadra rosso può quindi aggiungere l'indizio corrispondente alla parola CARTE, ovvero la lunghezza del titolo: 5,8. La squadra rossa non è ancora in grado di indovinare la canzone e quindi prosegue. Il caposquadra cerchià i € 2.000 sulla propria colonna montepremi in corrispondenza della parola indovinata, scrive P sulla terza riga e la sua squadra indovina subito: POKER. Il caposquadra rosso rivela quindi un altro indizio: l'anno di uscita 2001. La squadra rossa però non è ancora in grado di indovinare la canzone.

Il suo caposquadra cerchià i € 2.000 sulla propria colonna montepremi in corrispondenza della parola indovinata e scrive C sulla quarta riga. La squadra rossa non riesce a capire la quarta parola e quindi il gioco torna ai blu, il cui caposquadra aggiunge la lettera O.

A quel punto la squadra blu indovina la parola COLORE e il suo caposquadra mette una croce sulla nota indicando che la parola COLORE è un indizio.

A questo punto la squadra blu prova a dare la soluzione: "Rosso relativo" e questa è la risposta esatta! Il suo caposquadra può quindi cerchiare tutte le righe rimanenti, da quella corrispondente all'ultima parola indovinata fino a quella corrispondente al titolo della canzone.



Fig. 5

INDIZI

Sulla carta ci sono due catene, ciascuna composta da 7 parole e a fianco di alcune parole, dalla seconda in poi, ci possono essere anche un indizio e/o una nota. I primi due indizi sono sempre la lunghezza del titolo (per esempio **Rosso relativo** è 5,8) e l'anno di uscita, gli ultimi il cantante o il gruppo che la interpreta, gli altri possono essere indizi di qualunque genere. Le note indicano che la parola stessa della catena è a sua volta un indizio perché contenuta nel testo o riferita all'atmosfera del brano. La prima parola ha sempre la nota ed è quindi sempre un indizio.

2. LA CATENA MUSICALE - Manche 1					
INDIZI	Parola Iniziale	ROSSI	BLU		
Lunghezza titolo 5,8	CASTELLO				
Anno di uscita 2001	CA... Carte	€ 2.000	€ 2.000		
	P... Poker	€ 2.000	€ 2.000		
	CO... Colore	€ 2.000	€ 2.000		
		€ 2.000	€ 2.000		
		€ 2.000	€ 2.000		
		€ 2.000	€ 2.000		
Interprete		€ 2.000	€ 2.000		
TITOLO	Rosso relativo	€ 5.000	€ 5.000		
				MONTEPREMI PRECEDENTE	
				ROSSI	BLU
				€ 2.000	€ 4.000
				MONTEPREMI Manche 1	
				ROSSI	BLU
				€ 4.000	€ 13.000
				MONTEPREMI TOTALE	
				ROSSI	BLU
				€ 12.000	€ 17.000

Fig. 6

Si prosegue così, di parola in parola, finché una squadra indovina il titolo della canzone.

Quando viene indovinata l'ultima parola della catena, la squadra di turno ha due opzioni:

- tentare di indovinare il titolo della canzone: se la risposta è esatta la squadra si aggiudica il bonus da € 5.000, in caso di errore lo fa guadagnare agli avversari;
- passare la mano e far indovinare il titolo agli avversari. In caso di risposta esatta saranno loro ad aggiudicarsi il bonus, in caso di risposta sbagliata lo guadagna la squadra che aveva passato. Gli avversari non possono passare a loro volta.

Al termine della prima manche del Gioco 2 "LA CATENA MUSICALE" si aggiorna il montepremi e si passa a giocare la prima manche del Gioco 3, "LA SILLABA FORTUNATA".

Gioco 3: "LA SILLABA FORTUNATA"

(1 carta - 2 manche da alternare alle 2 manche del gioco 2 "LA CATENA MUSICALE")

Questo gioco consiste in due manche che si alternano alle due manche del gioco precedente.

Si basa su una catena di 11 parole, di cui inizialmente solo la prima è nota, legate da nessi logici come nelle altre catene. Scopo del gioco è riuscire a indovinare la coppia di lettere iniziali (non necessariamente la prima sillaba) tra le due proposte, che conduce al passo successivo.

Svolgimento:

I due capisquadra prendono la carta "LA SILLABA FORTUNATA" e la sezione 3 del blocco.

Il caposquadra della squadra che ha perso la manche de "LA CATENA MUSICALE" annota la prima parola della catena e fornisce verbalmente alla squadra avversaria due coppie di lettere (d'ora in poi "sillabe", anche se grammaticalmente non sono sempre sillabe). La squadra interpellata si consulta, poi sceglie una delle due sillabe e deve giustificare la scelta con una parola che inizi con la sillaba scelta. Se la squadra attiva sceglie la sillaba giusta (anche nel caso in cui la parola non fosse quella prevista dalla carta, unico gioco in cui questo è contemplato!) mantiene la mano: il caposquadra avversario deve annotare sulla riga la parola riportata sulla carta e proporre la coppia di sillabe successiva. In caso di errore la mano passa invece alla squadra avversaria e i ruoli quindi si invertono.



Fig. 8

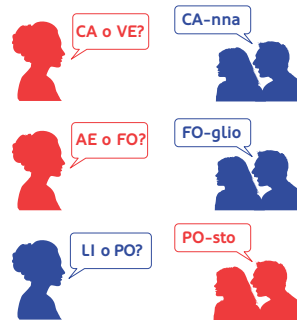


Fig. 9

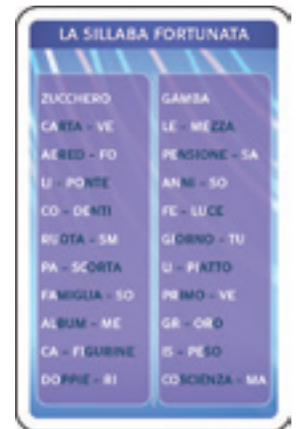


Fig. 7

Supponiamo che la carta sia quella nella figura 7: il caposquadra rosso dirà: "Si parte da ZUCCHERO, scegliete CA o VE?".

La squadra blu sceglie "CA come CANNA (da zucchero)". CANNA non è la parola prevista nella carta, ma l'importante è che la squadra abbia indovinato la sillaba corretta, quindi la squadra blu mantiene il gioco. Il caposquadra rosso annota la parola

corretta (CARTA) e propone la coppia AE o FO. La squadra blu risponde FO-glio (un foglio di carta). Pur essendo una risposta plausibile, si tratta di un errore perché la sillaba prevista era la AE di AEREO. Il caposquadra rosso scrive AEREO e poi passa la carta al caposquadra blu che deve proporre alla squadra rossa "LI o PO?". La squadra rossa risponde PO-sto, che pur non essendo la parola corretta, inizia per la sillaba prevista dalla carta e quindi consente loro di proseguire...

ATTENZIONE: Solo se la squadra di turno indovina l'ultima sillaba guadagna € 5.000 (se invece sbaglia i € 5.000 vanno agli avversari), i passaggi precedenti non comportano alcun incremento di montepremi, servono solo a mantenere in mano il gioco. Conclusa la prima manche del Gioco 3, si procede con la seconda manche del Gioco 2 seguita a sua volta dalla seconda manche del Gioco 3. Infine si passa al Gioco 4.

Man mano che procedete di gioco in gioco, ricordate sempre di sommare il montepremi guadagnato nel corso di ciascuna manche al montepremi guadagnato in precedenza.

Nel nostro esempio nella figura 8 la prima manche è stata infine vinta dalla squadra rossa, che grazie ai € 5.000 di bonus porta il proprio montepremi a € 17.000 così come la squadra avversaria. Ipotizziamo poi che le seconde manche dei Giochi 2 e 3 siano state vinte entrambe dalla squadra blu, portando così i montepremi a € 27.000 per la squadra rossa e a € 29.000 per quella blu.

Gioco 4: "QUANDO, DOVE, COME, PERCHÉ"

(1 carta - 2 manche)

Scopo del gioco è riuscire a indovinare a cosa si riferiscono 4 affermazioni ("quartina") che progressivamente definiscono un oggetto, una persona, un evento o altro che possa essere identificato da un sostantivo. La quartina definisce, nell'ordine, il "quando", il "dove", il "come" e il "perché".

Svolgimento:

I due capisquadra prendono la carta "QUANDO, DOVE, COME, PERCHÉ" e la sezione 4 del blocco. Il caposquadra della squadra in svantaggio legge la prima frase della prima quartina, corrispondente al "Quando". I componenti di entrambe le squadre possono provare a indovinare: possono dire varie parole, senza dover rispettare alcun turno e senza limite di tentativi. Se dopo qualche secondo nessuno ha indovinato, il caposquadra legge la seconda frase (il "Dove") e così via finché una squadra non riesce a indovinare. La squadra che indovina guadagna € 8.000 se riesce a farlo prima che venga letto il "Dove", altrimenti € 4.000. Indovinata la prima parola, l'altro caposquadra legge il "Quando" della seconda quartina, ripetendo il procedimento.

4. QUANDO, DOVE, COME, PERCHÉ			
Manche 1	ROSSI	BLU	MONTEPREMI GIOCO 4
QUANDO	€ 8.000	€ 8.000	ROSSI € 8.000 BLU € 4.000
DOVE, COME, PERCHÉ	€ 4.000	€ 4.000	MONTEPREMI PRECEDENTE
			ROSSI € 27.000 BLU € 29.000
Manche 2	ROSSI	BLU	MONTEPREMI TOTALE
QUANDO	€ 8.000	€ 8.000	ROSSI € 35.000 BLU € 33.000
DOVE, COME, PERCHÉ	€ 4.000	€ 4.000	

Fig. 11



Fig. 10

Nella figura 11 un esempio di compilazione del blocco: la prima quartina è stata risolta dalla squadra blu, dopo la lettura del "Dove". Il caposquadra blu ha quindi cerchiato il € 4.000 nella propria colonna in corrispondenza della seconda riga. La seconda quartina è stata risolta dalla squadra rossa prima che venisse letto il "Dove", quindi il caposquadra rosso ha cerchiato l'€ 8.000. Infine i due capisquadra hanno tirato le somme e aggiornato i rispettivi montepremi.

Gioco 5: "QUATTRO PER UNA"

(1 carta - 1 manche)

5. QUATTRO PER UNA	
ROSSI	BLU
€ 8.000	€ 8.000
MONTEPREMI PRECEDENTE	ROSSI € 35.000 BLU € 33.000
MONTEPREMI TOTALE	ROSSI € 35.000 BLU € 41.000

Fig. 12

Lo scopo del gioco è lo stesso del gioco precedente, in questo caso però gli indizi sono autonomi e non seguono un ordine o una logica prestabilita. Si gioca un'unica manche.

Svolgimento:

I due capisquadra prendono la carta "QUATTRO PER UNA" e la sezione 5 del blocco. Il caposquadra della squadra in svantaggio legge la prima frase della prima quartina, i componenti di entrambe le squadre possono provare a indovinare: possono dire varie parole, senza dover rispettare alcun turno e senza limite di tentativi. Se dopo qualche secondo nessuno ha indovinato, il caposquadra dell'altra squadra legge la seconda frase e così via finché una squadra non riesce a indovinare. Chi indovina guadagna € 8.000.

Nella figura 12 un esempio di compilazione del blocco: il gioco è stato vinto dalla squadra blu che si è perciò aggiudicata gli € 8.000 in palio. Infine i due capisquadra hanno tirato le somme e aggiornato i rispettivi montepremi.

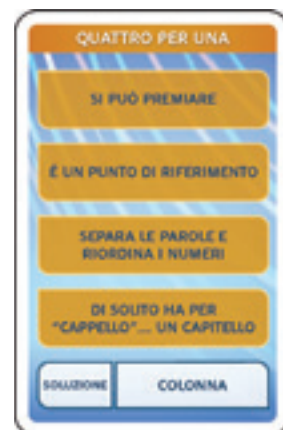


Fig. 13

Gioco 6: "UNA TIRA L'ALTRA"

(1 carta - 2 manche)

Il gioco "UNA TIRA L'ALTRA" si basa su una catena di 7 parole di cui sono note, fin dall'inizio, la prima e l'ultima. Scopo del gioco è completare le catene individuando, una alla volta, tutte le parole nascoste di cui sono composte, procedendo sempre da una parola nota a una nascosta a essa contigua. Essendo note la prima e l'ultima parola della catena, si può procedere dall'alto verso il basso o dal basso verso l'alto. Completata la catena i giocatori si devono cimentare anche con una "ZIP" (un'ulteriore catena di 4 termini). Al termine delle due manche, la squadra in svantaggio dovrà affrontare una "ZIP RUBATEMPO" (formata da 3 termini) per guadagnare/rubare tempo per il gioco successivo.

6. UNA TIRA L'ALTRA		
Parola Iniziale - Manche 1	ROSSI	BLU
ASSEGNO		
G...irare	€ 3.000	€ 3.000
F...ilm	€ 3.000	€ 3.000
MON...taggio	€ 3.000	€ 3.000
CA...tena	€ 3.000	€ 3.000
LU...cchetto	€ 3.000	€ 3.000
PONTE MILVIO	€ 9.000	€ 6.000
ZIP		
PROPRIETÀ		
P...rivata		
S...crittura	€ 15.000	€ 15.000
CONTABILE		
TOTALE MONTEPREMI - Manche 1	€ 24.000	€ 6.000

Fig. 14

Svolgimento:

I due capisquadra prendono la carta "UNA TIRA L'ALTRA" e la sezione 6 del blocco. Inizia il gioco la squadra in svantaggio. Il suo caposquadra scrive sul blocco le due parole date della prima catena e chiede ai suoi compagni da quale delle due intendono partire. Scelta la direzione, il caposquadra scrive sulla prima casella libera la lettera corrispondente all'iniziale della parola da indovinare.

Gli altri membri della sua squadra si consultano e hanno qualche secondo per dare una risposta.

Se non ci riescono o ne danno una sbagliata, l'altro caposquadra aggiunge la seconda lettera della parola ed è ora la sua squadra che può tentare di indovinare. Si prosegue in questo modo, aggiungendo lettere a ogni passaggio di mano, finché una squadra indovina la parola. Quando una squadra indovina una parola, il caposquadra cerchia il montepremi nella propria colonna. La squadra che indovina può scegliere se proseguire nella stessa direzione o se riprendere il gioco dall'altro lato della catena. Nella figura 15 un esempio: il caposquadra rosso dà il via al gioco: scrive ASSEGNO sulla prima riga e PONTE MILVIO sull'ultima riga della prima catena. La squadra rossa decide di partire dal basso, quindi il suo caposquadra aggiunge una L nella penultima riga. La squadra però non riesce a rispondere, quindi il caposquadra blu aggiunge una U. La squadra blu indovina la parola LUCCHETTO e poi decide di continuare dall'alto. Il caposquadra blu scrive quindi una G sulla seconda riga e la sua squadra prontamente indovina la parola GIRARE e poi decide di proseguire da sotto. Il caposquadra blu scrive dunque un C nella terzultima riga ma la sua squadra non riesce a indovinare; la mano torna dunque alla squadra rossa il cui caposquadra aggiunge una A, facendo

indovinare ai compagni la parola CATENA. A questo punto la squadra rossa può proseguire, decidendo di nuovo se da sopra o da sotto.

Quando la catena principale viene completata, il caposquadra della squadra che ha indovinato l'ultima parola a completamento della catena presenta alla sua squadra la "ZIP" collegata. La "ZIP" è una catena di 4 parole, in cui sono date la prima e la quarta e occorre indovinare la seconda e la terza di cui sono note le iniziali. Il caposquadra scrive sul blocco la prima e la quarta parola, nonché le iniziali delle altre due.

Nella figura 15, seguendo il precedente esempio il caposquadra rosso scrive PROPRIETÀ sulla prima riga, CONTABILE sulla quarta, e le iniziali P e S sulle righe intermedie.

La squadra in gioco può scegliere se:

- provare a risolvere la "ZIP";
- passare e far giocare la mano alla squadra avversaria (che non potrà a sua volta ripassarla), ma in questo caso il suo caposquadra aggiunge la seconda lettera delle due parole da indovinare.

Riprendendo l'esempio precedente, se la squadra rossa avesse passato la mano, il caposquadra blu avrebbe aggiunto la R dopo la P e la C dopo la S. Risolvere la "ZIP" significa dire esattamente entrambe le parole da indovinare: non basta azzeccarne una. In ambo i casi, la squadra che darà la soluzione corretta si aggiudicherà il premio per la "ZIP" altrimenti il premio lo incasserà la squadra avversaria.

Il caposquadra della squadra che vince il bonus "ZIP" dovrà quindi cerchiare il corrispondente importo nella propria colonna.

Si giocano entrambe le catene della carta: durante la prima manche ogni parola indovinata fa guadagnare € 3.000 e risolvere la "ZIP" dà diritto a un bonus di € 15.000, mentre durante la seconda, ogni parola vale € 5.000 e il bonus "ZIP" è di € 20.000. Inizia la seconda manche la squadra che non aveva iniziato la prima.



Fig. 16

Alla fine delle due manche, la squadra in svantaggio nel montepremi totale dovrà affrontare la "ZIP RUBATEMPO"*, una catena di 3 parole, in cui sono date la prima e la terza e occorre indovinare la seconda di cui è nota l'iniziale. Il caposquadra scrive sul blocco la prima e la terza parola, nonché l'iniziale della seconda; i componenti della squadra dovranno dare la risposta entro 10 secondi (utilizzate il timer di un cellulare), ma senza potersi consultare tra loro (il primo che crede di sapere la risposta prova a darla). Se la risposta è esatta il caposquadra deve cerchiare, nella propria colonna, il riquadro "+ 5 Sec." e in quella avversaria il riquadro "- 5 Sec.". Se la risposta è errata il caposquadra deve solamente cerchiare "- 5 Sec." nella propria colonna (non ci sono invece bonus per la squadra avversaria). Questo andrà a incidere sulla prova successiva "L'INTESA VINCENTE"

Nella figura 17 si ipotizza che, sommando i montepremi delle due manche, siano stati guadagnati rispettivamente € 49.000 dalla squadra rossa e € 26.000 da quella blu (che ha però sbagliato la "ZIP RUBATEMPO"*). Attualmente quindi i montepremi totali sono di € 84.000 per la squadra rossa e di € 67.000 per quella blu.

MONTEPREMI GIOCO 6	
ROSSI € 49.000	BLU € 26.000
MONTEPREMI PRECEDENTE	
ROSSI € 35.000	BLU € 41.000
MONTEPREMI TOTALE	
ROSSI € 84.000	BLU € 67.000

Fig. 17

Gioco 7: "L'INTESA VINCENTE"

(1 carta - 2 manche)

Questo gioco prevede due diverse modalità in base al numero di giocatori, se siete 6 o più giocate nella "modalità TV", se siete meno di 6, nella "modalità da tavolo". Nel primo caso utilizzate solo la parte di sinistra della sezione 7 del blocco, nel secondo anche quella di destra.

Modalità TV

Le due squadre giocano due manche separate a partire dalla squadra in svantaggio.

Ogni squadra sceglie due suggeritori, mentre gli altri membri della squadra saranno gli indovini. I suggeritori della squadra avversaria dovranno fare da arbitri e tener conto dei punti compilando man mano la sezione 7 del blocco.



Per questa modalità di gioco ciascuna squadra prende in mano anche le proprie due carte speciali (Fig. 21).

Scopo del gioco è far capire agli indovini il maggior numero possibile di parole segrete nel corso di un tempo di 55, 60 o 65 secondi in base al risultato della "ZIP RUBATEMPO"* della prova precedente. Se nell'apposito riquadro della "ZIP RUBATEMPO"* è stato cerchiato (nella propria colonna) lo spazio "+ 5 Sec." si hanno a disposizione 65 secondi, se è stato cerchiato lo spazio "- 5 Sec." si hanno a disposizione 55 secondi, se non vi è alcun cerchio se ne hanno a disposizione 60. Come timer usate un qualsiasi smartphone. Per riuscire nell'intento, i suggeritori devono formulare una domanda pronunciando alternativamente una parola ciascuno.

Fig. 18

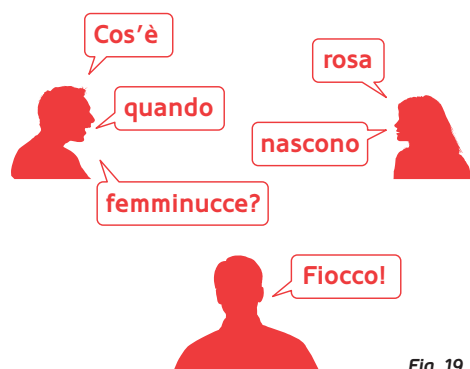


Fig. 19

Svolgimento:

Inizia la squadra in svantaggio. I due suggeritori scelti prendono la carta "L'INTESA VINCENTE" selezionata per la partita utilizzando in ordine le parole della prima colonna. Ciascuna colonna è composta da 13 parole + 2 raddoppi. Gli indovini, controllati dagli avversari, danno il via facendo partire il timer. I suggeritori iniziano a formulare la loro domanda al fine di far capire ai propri indovini la prima parola della loro serie. Quando l'indovino, o uno degli indovini (qualora fossero più d'uno), pensa di aver capito la parola, chiama STOP, ferma il timer (i suggeritori devono subito interrompere la loro domanda) e prova a dire la parola che ha pensato. I suggeritori avversari hanno sia il compito di controllare che gli indovini gestiscano correttamente il timer, sia quello di tenere man mano il punteggio, cerchiando +1 per le risposte esatte e -1 per quelle sbagliate.

Se viene violata una delle regole di cui sopra, per esempio se i suggeritori utilizzano una traduzione in altra lingua, il timer viene fermato e per quella parola, anche se indovinata, viene cerchiato il -1.

REGOLE PER I SUGGERITORI

Se due parole della domanda sono legate tra loro da un apostrofo (per esempio "c'è") sono considerate un tutt'uno. La domanda va formulata in modo che la risposta sia la parola segreta e senza che nell'enunciato sia presente la parola segreta stessa, ogni altra parola da questa derivata o con la stessa radice o etimo, o traduzione in altra lingua. La domanda deve inoltre essere costruita in modo da risultare corretta da un punto di vista grammaticale e sintattico.



Fig. 20

Una volta segnato il risultato, il gioco riprende dalla parola successiva, avviando di nuovo il timer.

I suggeritori possono in qualsiasi momento dire "Passo" giocando davanti a loro una delle proprie carte speciali, esse permettono di passare alla parola successiva senza ripercussioni sul punteggio. Quando entrambe le carte sono state giocate è ancora possibile dire un terzo e ultimo "Passo" scartando le due sul tavolo. Nel momento in cui i suggeritori dicono "Passo", gli indovini bloccano il timer e poi si riparte dalla parola successiva, barrando la riga corrispondente alla parola passata.

Gli indovini possono poi, se lo desiderano e in qualsiasi momento, chiedere ai suggeritori di giocare un raddoppio, ovvero la coppia di parole nella sezione RADDOPPIO della carta. Il raddoppio si gioca esattamente come le altre parole, ma la soluzione è composta da due o più termini (per esempio un nome e un cognome); se la squadra indovina guadagna 2 punti, se sbaglia ne perde 2.

Allo scadere del tempo i suggeritori avversari interrompono il gioco. Gli indovini possono scegliere se provare a indovinare basandosi sulla parte di domanda pronunciata fino a quel momento o non rispondere, lasciando inalterato il punteggio fino a quel momento acquisito. Se le prime 13 parole della serie vengono lette prima che finisca il tempo, i giocatori possono decidere di fermarsi e annotare i secondi residui oppure di giocare anche gli eventuali raddoppi rimasti. Se dopo i raddoppi avanzano ancora secondi, annotateli.

Poi si passa alla squadra avversaria che si sottoporrà alla stessa prova.



Fig. 21

Alla fine delle prove, ciascuna squadra calcola il totale dei punti accumulati (sottraendo la somma dei negativi dalla somma dei positivi) e guadagna € 1.000 per ogni punto rimanente; nel caso in cui il totale sia negativo, la squadra non guadagna né perde niente. Inoltre la squadra che ha ottenuto più punti, guadagna anche un bonus di € 30.000. In caso di pareggio il bonus va a chi abbia eventualmente risparmiato più tempo. In caso di ulteriore pareggio viene assegnato un bonus di € 15.000 a entrambe le squadre.



Nella figura 22 la squadra rossa ha indovinato 9 parole ma ne ha sbagliate due tra cui un raddoppio, totalizzando in tutto 6 punti. La squadra blu ha indovinato 7 parole di cui entrambi i raddoppi, ma ne ha sbagliate 6, totalizzando quindi solo 3 punti. La squadra rossa guadagna quindi 6.000+30.000=36.000 €, mentre la squadra blu soltanto 3.000€.

Fig. 22

Modalità da tavolo

In questo caso ciascuna squadra ha un solo suggeritore e un indovino e non serve il timer né le carte speciali. Le due squadre giocano contemporaneamente. I due suggeritori formulano la domanda esattamente come nella “modalità TV” alternandosi nell’iniziare la domanda, ma in questo caso, entrambi gli indovini possono provare a individuare la parola segreta dopo ciascuna parola pronunciata da uno dei due suggeritori. Se un indovino dice la parola corretta il punto è assegnato alla sua squadra, se la dice sbagliata è assegnato alla squadra avversaria. In questa modalità si utilizzano entrambe le serie della carta, prima le 26 parole singole e poi i 4 raddoppi. Il punteggio si calcola come nella “modalità TV”, in caso di parità vince la squadra che, nella sezione ZIP RUBATEMPO*, ha cerchiato lo spazio “+ 5 Sec.”.

Gioco 8: “REAZIONE A CATENA”

(1 carta - 2 manche)

Questo gioco si basa su una catena di 13 parole, di cui sono note quelle che si trovano nelle righe dispari. Scopo del gioco è indovinare le 6 parole segrete nelle righe pari, procedendo dall’alto verso il basso e cercando di commettere meno errori possibile, perché ogni errore comporta il dimezzamento del montepremi. Indovinata la sesta parola segreta, i giocatori dovranno poi indovinare anche **L’ultima parola**, avvalendosi o meno dell’aiuto del **Terzo elemento**, ovvero la parola della quindicesima riga. Per questo gioco si utilizzano le due carte speciali Jolly e l’apposita sezione 8 del blocco.

Svolgimento:

Prima parte: Reazione a catena Gioca una squadra alla volta a partire da quella in vantaggio. Il suo caposquadra prende la carta “REAZIONE A CATENA” e scrive sulla prima e sulla terza casella dell’apposito spazio del blocco le corrispondenti parole della catena con cui vuol giocare. Scrive inoltre l’iniziale della seconda parola che i suoi compagni di squadra consultandosi dovranno indovinare nel giro di qualche secondo. Se la parola viene indovinata si aggiunge la parola nota successiva (in questo caso la quinta) e l’iniziale della parola intermedia (in questo caso la quarta). In caso di errore la squadra perde metà del suo montepremi (arrotondando per eccesso). La squadra può però evitare di rispondere giocando una delle due carte Jolly. Sia in caso di errore che nel caso venga giocato un Jolly, il caposquadra aggiunge la seconda lettera della parola da indovinare e la squadra potrà tentare di nuovo di dare risposta ma senza poter usare un Jolly per il secondo tentativo. Dopo due errori sulla stessa parola, il caposquadra scrive la soluzione e passa comunque alla parola successiva.



Fig. 23

Nella figura 24 un esempio: il caposquadra rosso ha scritto UOMO sulla prima riga, C sulla seconda e RISERVA sulla terza e € 120.000 sulla casella montepremi iniziale (la cifra vinta fino a quel momento dalla squadra rossa dopo il gioco L'Intesa Vincente). La squadra indovina la parola CACCIA che viene quindi completata. Il caposquadra mette un segno di spunta sulla casella adiacente e riporta invariato il montepremi sulla terza riga. Poi scrive sulla quinta riga la parola AUTOMATICO e la lettera B sulla quarta. A quel punto la squadra prova la parola Benzina, che è errata, quindi il caposquadra deve annotare una X nella prima casella accanto alla parola, e può aggiungere la lettera O che consente alla squadra di indovinare BOTTONE. Il caposquadra deve pertanto annotare sulla quinta riga il nuovo montepremi dimezzato (una sola volta finora) e aggiungere nella riga successiva la lettera C e in quella dopo la parola STAGIONE. La squadra non riesce però a individuare la parola e decide di giocarsi uno dei due jolly. Il caposquadra deve quindi scartare una delle due carte jolly, annotare una J nella prima casella accanto alla parola e poi aggiungere la lettera A senza che il montepremi venga dimezzato. Grazie alla seconda lettera la squadra trova la parola corretta: CAMBIO. Il caposquadra può quindi mettere un segno di spunta sulla seconda casella e riportare sotto il montepremi invariato (€ 60.000). Dopodiché il gioco prosegue: il caposquadra scrive P nella riga successiva e VITA in quella dopo. Si prosegue in questo modo fino alla casella “Fine Catena”.



Fig. 24

Determinate le prime 6 parole segrete, tocca all'altra squadra che giocherà con l'altra catena scritta sulla carta.

ROSSI		BLU	
Inizio Catena UOMO	Montepremi iniziale € 120.000	Inizio Catena SUGGERIMENTO	Montepremi iniziale € 70.000
C.accia	☒ ☐	C.onsiglio	☒ ☐
RISERVA	€ 120.000	QUARTIERE	€ 70.000
B.O.Hone	☒ ☒	P.O.iziotto	☒ ☒
AUTOMATICO	€ 60.000	CANE	€ 70.000
C.Ambio	☒ ☒	Finto	☒ ☐
STAGIONE	€ 60.000	AFFARI	€ 70.000
P.R.imavera	☒ ☐	Piazza	☒ ☐
VITA	€ 60.000	ROVINARE	€ 70.000
P.U.into	☒ ☒	A.M.kizia	☒ ☒
METTERE	€ 60.000	PROFONDA	€ 70.000
Firma	☒ ☐	B.uca	☒ ☐
FALSA	€ 60.000	LETTERE	€ 70.000
Fine Catena		Fine Catena	

Fig. 25

Seconda parte: L'ultima parola Quando anche la seconda squadra ha concluso la catena, inizia l'ultima e decisiva fase del gioco: Ultima parola. I due capisquadra aggiungono le due lettere iniziali e la lettera finale delle rispettive "Ultime parole". A questo punto ciascuna squadra decide segretamente se comprare o meno il Terzo elemento. Ogni squadra prende le proprie due carte speciali e ne gioca una con visibile il lato Jolly/Passo. Quando entrambe le squadre hanno scelto e giocato la propria carta, le due carte vengono girate. Se la propria squadra ha giocato la carta con la scritta "Terzo elemento" il caposquadra può trascrivere il Terzo elemento sul blocco, ma deve dimezzare il montepremi. Se invece la squadra ha giocato la carta senza la scritta, il caposquadra non lo può trascrivere, ma in compenso il montepremi rimane invariato. ATTENZIONE: nel caso in cui la squadra non avesse utilizzato alcuno dei i due Jolly nello svolgimento della catena precedente e non avesse commesso alcun errore, il Terzo elemento verrà automaticamente assegnato senza che il montepremi venga dimezzato.

METTERE	€ 60.000	PROFONDA	€ 30.000
Firma	☒ ☐	B.uca	☒ ☐
FALSA	€ 60.000	LETTERE	€ 70.000
SP.A	SPERANZA	AL O	ALFABETO
VERDE	€ 30.000	Terzo Elemento	€ .000
MONTEPREMI FINALE	€ 30.000	MONTEPREMI FINALE	€ 70.000

Nella figura la squadra rossa ha deciso di acquistare il Terzo elemento, pagando metà del proprio montepremi, l'altra ha preferito rischiare e provare a dare la soluzione senza aiuto (come da Fig. 27), mantenendo invariato il proprio montepremi. In realtà, visto che i rossi hanno acquistato il Terzo elemento, sarebbe convenuto farlo anche ai blu, che avrebbero comunque mantenuto il vantaggio (€ 35.000 contro € 30.000), ma la scelta se comprare o meno il Terzo elemento è contemporanea e quindi la squadra blu, essendo abbastanza sicura della propria Ultima parola, ha preferito non comprare il Terzo elemento per conservare comunque il vantaggio di partenza.

Fig. 26



Fig. 27

Infine, a partire dalla squadra col montepremi inferiore, i giocatori cercano di indovinare l'Ultima parola. Se ci riescono il montepremi rimane invariato, altrimenti viene azzerato.

Fine del gioco

Vince la squadra con il montepremi più alto alla fine della partita. Se entrambi i montepremi sono stati azzerati vince chi era in vantaggio prima di risolvere l'Ultima parola.

Come si vede nella figura 26 entrambe le squadre sono riuscite a indovinare conservando così il loro montepremi risultante alla fine del gioco REAZIONE A CATENA. Vince quindi la squadra blu che ha il montepremi finale più alto. Se entrambe le squadre avessero sbagliato, avrebbe vinto comunque la squadra blu che si trovava in vantaggio prima dell'Ultima parola. In questa situazione la squadra rossa avrebbe potuto vincere soltanto indovinando e sperando che la squadra blu sbagliasse.

*ERRATA CORRIGE: il nome corretto del gioco è "ZOT RUBATEMPO".