

Copiè Collè

Un gioco di memoria, bluff e la velocità da 3 a 6 giocatori dai 8 anni in su, di Jerome Boullonois, disegnato da Elise Catros.

Componenti :

6 lavagne numerate da 1 a 6, 1 piastrella con due faccie, lato correzione ci sarà l'immagine dell'insegnante, lato domande ci sarà l'immagine degli alunni, 24 Gettoni risposte sbagliate, 1 Dado

Scopo del gioco :

Il giocatore che avrà meno gettoni risposte sbagliate sarà il vincitore.

Preparazione del gioco :

Il giocatore più giovane inizia la partita, prende la lavagna n° 1 e la pone davanti a sé a faccia in su e distribuisce le altre in senso orario. Al secondo giocatore è quindi stata data la n° 2, al terzo giocatori la n° 3 e così via. Ogni giocatore pone la propria lavagna davanti a se rivolta sempre a faccia in su.

I seguenti elementi saranno collocati al centro del tavolo:

la lavagna dell'insegnante per la correzione, un gruppo di 12 gettoni domande sbagliate, per le partite più lunghe si possono utilizzare 18 o 24 gettoni, le lavagne rimanenti saranno disposte scoperte in partite da 3, 4 o 5 giocatori. Tutte le lavagne verranno poi girate a faccia in giù, i giocatori potranno guardare la propria lavagna in qualsiasi fase del gioco.

Il Gioco :

Ogni giocatore nel suo turno, in senso orario, potrà lanciare il dado e ci saranno due possibili esiti:

1) il numero sul dado non corrisponde al numero della propria lavagna: il giocatore diventerà il copione.

2) Il numero sul dado corrisponde al numero della lavagna posseduta, il giocatore diventerà l'insegnante.

Risultato A il giocatore è il copione :

Il giocatore dovrà trovare la lavagna corrispondente al numero sul dado e la scambierà con la propria. Lo scambio potrà essere effettuato con quelle presenti al centro del tavolo (per le partite da 3 a 5 giocatori) o con quella di un altro giocatore.

In Quest'ultimo caso il malcapitato potrà provare a convincere il copione che la sua lavagna non è quella corretta (che può essere o non essere in caso di bluff), il copione ha sempre l'ultima parola e lo scambio avverrà come da sua facoltà, se non ci saranno spie il turno passa al giocatore successivo.

Rubacchiare:

Se un giocatore fa lo scambio sbagliato, il giocatore con la lavagna corretta dovrà scoprirla ed urlare "Imitatore!" l'imitatore sarà la persona che ha copiato (con cui ha scambiato precedentemente la lavagna), ciascun giocatore prende 1 gettone domanda sbagliata e chiaramente gli studenti verranno puniti in maniera esemplare.

Se è rimasto 1 gettone questo spetterà al copione, l'imitatore prende il gettone se lo scambio è stato fatto con le lavagne poste al centro tavola, 1 gettone per ogni sbaglio.

Se un giocatore urla imitatore per sbaglio, dovrà quindi rivelare la lavagna che ritiene corretta, se avrà ragione l'imitatore e quindi anche il copione, il giocatore prenderà 1 gettone riposte sbagliate, se avrà ragione sarà la spia e sarà lui a decidere a chi dare 1 gettone punendo così il malcapitato per aver accusato lui e i suoi compagni di classe. Tutte le lavagne scoperte, ritorneranno coperte e il turno passerà al giocatore successivo.

Risultato B il giocatore è l'insegnante:

Anche questo risultato ha due esiti, la piastrella dovrà mostrare l'insegnante, ogni giocatore mostrerà la propria lavagna e ogni giocatore (compresa l'insegnante) passerà la propria al suo vicino alla sua sinistra.

Attenzione! le lavagne nel centro del tavolo non si muovono.

La lavagna dell'insegnante viene poi girata sul lato domanda orale (dove vengono mostrati due alunni) e toccherà al giocatore successivo. 2° esito possibile: se il lato domanda orale sarà visibile l'insegnante dovrà leggere la somma scritta sulla sua lavagnetta e tutti gli altri giocatori dovranno mettere il più veloce possibile la propria mano sulla lavagna corrispondente. Il mucchio di mani verrà esaminato: se stiamo giocando in 3 o 4, partendo dal primo che avrà posizionato correttamente la sua mano darà un suo gettone risposta sbagliata all'ultimo e così via faranno gli altri..

Con 5 o 6 giocatori, il primo e il secondo daranno 1 loro gettone risposta sbagliata al giocatore posizionato ultimo e penultimo, chiaramente se un giocatore non avrà nessun gettone da consegnare: Oh bene non importa!

Nota: se un giocatore starà attento sarà in grado di anticipare le mosse e di posizionare la mano davanti alla maestra che ha formulato la domanda, se si sbaglia si prenderà 1 gettone per aver sbagliato la risposta. La lavagna dell'insegnante viene poi girata sull'altro lato per indicare la correzione di gruppo e il turno passerà al giocatore successivo.

Fine del gioco e conteggio dei punti :

IL gioco termina quando finiscono i gettoni risposta sbagliata. Il giocatore o i giocatori con il minor numero di gettoni saranno dichiarati i vincitori. Tutti gli altri avranno fallito.