

CONCEPT
- varianti regole -

1) Variante proposta da Agzaroth

Si stabilisce se chi deve fare indovinare gioca a coppie o in singolo.
Se in numero pari, meglio a coppie, se in dispari, meglio in singolo.

Chi deve fare indovinare sceglie una parola/frase tra le categorie facile/medio/difficile (f/m/d d'ora in poi).

Si stabilisce un limite di tempo: (suggerito) **5-6-7 minuti** per le categorie f/m/d. Si inizia a contare il tempo da quando si pesca la carta, quindi il tempo include la scelta della parola/frase da fare indovinare.

Si ha un limite di “!” (oltre ovviamente al “?” ed i suoi cubetti) per le categorie f/m/d: **2/3/4** utilizzabili con tutti i loro cubetti.

Chi indovina (si indovina sempre in singolo, anche quando si gioca a coppie) riceve **2/3/4** punti vittoria (**PV**) per le categorie f/m/d. Chi ha fatto indovinare (ciascun membro della coppia, se si gioca a coppie), riceve 1 PV in meno di chi ha indovinato, quindi **1/2/3 PV** per la categoria f/m/d.

Se nessuno indovina entro il tempo stabilito, tutti i giocatori tranne chi doveva fare indovinare ricevono **1 PV**.
Vince il primo che arriva a 10 PV (o 15 o 20 a seconda della durata che volete dare alla partita).

- Nota: dato che in questa variante i PV attribuiti sono di solito molti di più rispetto alle “lampadine” presenti nella scatola, conviene segnarli su un foglio, senza utilizzare i segnalini lampadina.

2) Variante proposta da gen0

Ci si divide in 2 (preferibilmente) o più squadre e le persone possono essere sedute come vogliono al tavolo. Una sola persona fa indovinare, poi passa il turno a quella alla sua destra (non importa di che squadra sia).

Turno:

10 secondi per scegliere la parola (se possibile scanditi a voce dalle squadre rivali cadenzando i secondi con manate rumorose sul tavolo :-)) da far indovinare.

Allo scadere dei 10 secondi se non è stata scelta la parola spetterà all'altra squadra sceglierla, indicando il numero della parola (da 1 a 3 facili, da 4 a 6 normali, da 6 a 9 difficile).

Se ci sono più di 2 squadre dovrà scegliere la squadra avversaria di appartenenza della prima persona alla destra di chi deve far indovinare.

Es. Pino (squadra rossa) deve far indovinare la parola, sono passati 10 secondi e non ha scelto. Pino ha alla sua destra Marco (squadra rossa) e alla destra di Marco c'è Maria (squadra blu). Spetterà quindi alla squadra blu scegliere quale parola dovrà far indovinare Pino.

Tutti possono indovinare la parola, anche le persone appartenenti alla squadra avversaria.

Tempo per indovinare: parola facile: 3 minuti; parola normale: 4 minuti; parola difficile: 5 minuti.

Punteggio: parola facile indovinata: 1 punto; parola normale indovinata: 2 punti; parola difficile indovinata: 3 punti.

Punto bonus: 1 punto bonus se la persona che ha indovinato la parola appartiene alla stessa squadra di chi ha fatto indovinare la parola.

Esempio: Pino (squadra rossa) sceglie una parola normale. Entro 4 minuti la parola viene indovinata da Marco (squadra rossa). La squadra rossa prende 2 punti per la parola normale +1 punto perchè Marco appartiene alla stessa squadra di Pino → 3 punti in totale.

Vittoria: Il punteggio di arrivo lo si può scegliere in base alle esigenze. Quando una squadra raggiunge il punteggio per la vittoria si conclude l'intero giro e, a quel punto, si decreta il vincitore.

Si può anche optare per una versione "easy" della conclusione decretata da eventi esterni non calcolabili, ad esempio l'arrivo della pizza :-)