

MUSICALMENTE

Età: 10-99

Giocatori: 3-6

Durata: 30 minuti

Un gioco di: Carlo Emanuele Lanzavecchia

Contenuto: 1 tabellone-consolle;

48 gettoni-voto; 8 cuffie-richiesta;

52 cartine con 104 situazioni; 8 cartine situazione jolly; 1 scheda segnapunti;

1 pennarello cancellabile; 1 portacartine

Preparazione

Ciascun giocatore sceglie un colore e prende una serie di gettoni-voto numerati da 1 a 8. Si mette il tabellone-consolle al centro del tavolo. Si mescolano le 8 cuffie-richiesta e si dispongono accanto al tabellone, coperte. Si mischiano le cartine situazione e si tengono a portata di mano, divise a mazzetti. Il giocatore che è stato l'ultima volta in discoteca o a un concerto dal vivo ricopre il ruolo del dj e inizia la partita.

Svolgimento

Nel primo turno di gioco vengono posizionate 8 cartine-situazione sul tabellone negli spazi dedicati, contrassegnati da un numero da 1 a 8. Il dj di turno pesca una cuffia, la guarda senza farsi vedere e cerca di "soddisfare", con una canzone a sua scelta, la richiesta riportata sulla cartina a cui corrisponde il numero riportato sulla cuffia. Il giocatore cerca una canzone sul suo smartphone (utilizzando un qualsiasi servizio di musica online) e la riproduce ad alto volume senza dire niente. Ogni giocatore prenderà segretamente un gettone-voto del numero corrispondente alla richiesta, che ritiene sia soddisfatta dalla canzone ascoltata, e lo mette coperto davanti a sé. Quando tutti i giocatori hanno scelto

il gettone, rivelano assieme la propria scelta a tutti, mentre il dj svela la richiesta che cercava di soddisfare scoprendo la cuffia. Si prosegue con il conteggio dei punti:

- Il dj guadagna tanti punti quanti sono i giocatori che hanno individuato correttamente la posizione della richiesta. Anche i giocatori, che hanno individuato correttamente, guadagnano un punto ciascuno;
- Se nessun giocatore ha individuato la richiesta giusta, il dj non guadagna punti mentre tutti gli altri guadagnano un punto.

I punti si segnano con il pennarello sulla scheda segnapunti negli spazi corrispondenti a ciascun giocatore. Il ruolo del dj passa al giocatore a sinistra per il turno di gioco successivo.

Nuovo round e fine del gioco

Il nuovo dj scarta 4 cartine-situazione dal tabellone (tra cui la carta protagonista del turno precedente) e le rimpiazza con 4 nuove carte; il turno di gioco continua come sopra. Quando ogni giocatore ha ricoperto il ruolo del dj due volte (tre volte in partite da 3 a 4 giocatori), il gioco termina. Vince chi ha guadagnato più punti. Si può giocare utilizzando anche le 8 cartine jolly dove, con il pennarello cancellabile, è possibile scrivere una situazione a proprio piacere.

Attenzione: pulire le lavagne con un panno umido dopo l'uso.

In dotazione una pratica scatola, facile da montare (fig.1 e 2), per tenere in ordine le carte.

