

reazione a catena

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

Contenuto

- 1 Scheda principale riscrivibile double face
- 2 Schede segnapunti riscrivibili
- 2 pennarelli cancellabili
- 1 panno
- 30 carte "Caccia alla parola"
- 30 carte "Catena musicale"
- 60 carte "Quando, dove, come, perché"
- 30 carte "Una tira l'altra"
- 30 carte "L'intesa vincente"
- 30 carte "Reazione a catena"
- 6 carte Passo
- 4 carte Jolly



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 caposquadra. Nelle seguenti regole faremo sempre riferimento alla presenza dei caposquadra, 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 si dota di: un pennarello, il segnapunti corrispondente, 3 carte Passo e 2 carte Jolly.
- Suddividete le carte in base al retro e prendetene una di ogni tipo (2 dal mazzo Quando, dove, come, perché). L'intera partita verrà giocata utilizzando queste 7 carte, le altre vanno riposte nella scatola per le prossime partite.
- Mettete la scheda principale al centro del tavolo, con esposto il lato con gli spazi relativi ai giochi 1 e 2. la scheda è riscrivibile: quando un gioco viene giocato in più manche, per giocare la manche successiva si cancellano gli spazi compilati in quella precedente.
- Se non c'è un Presentatore, ogni squadra elegge il suo caposquadra e i due caposquadra - 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.



Struttura della partita

La partita è suddivisa in 6 giochi, ciascuno dei quali simula il corrispondente gioco della trasmissione televisiva.

Gioco 1: "Caccia alla parola" (1 carta - 6 manches)

Scopo di "Caccia alla parola" è indovinare, prima dell'altra squadra, una parola di 8 lettere inizialmente nascosta che si compone progressivamente sulla scheda principale.

Svolgimento:



I due caposquadra prendono la carta col retro CACCIA ALLA PAROLA, dove sono scritte 6 parole (tutte di 8 lettere). Inizia il caposquadra rosso che scrive una delle lettere che compongono la prima parola nella casella corrispondente dello spazio del tavoliere dedicato al primo gioco.

Se la parola è LITURGIA, il giocatore può ad esempio scrivere R nella 5^a casella.

Ora 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 blu scrive un'altra lettera nella casella corrispondente del tavoliere.

Nel nostro esempio, supponiamo scriva T nella 3^a casella.

I due caposquadra procedono a turno in questo modo, aggiungendo via via una lettera - sempre dopo pochi secondi - fino a che una delle due squadre indovina.

Attenzione, la parola dev'essere esattamente quella scritta nella carta e non semplicemente una parola compatibile con le lettere fino a quel momento sulla scheda. Eventuali differenze di accento non contano.

Poi si passa alla seconda parola, questa volta la prima lettera la sceglie l'altro caposquadra e si prosegue fino alla sesta parola, giocando quindi 6 manches. Per ogni parola indovinata la squadra che indovina riceve € 2.000 che segna nel proprio segnapunti.



Ad esempio 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.

Ravensburger

Gioco 2: "La catena musicale" (1 carta - 2 manches)

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

Svolgimento:

I due caposquadra prendono la carta CATENA MUSICALE.

Sulla carta ci sono due catene, ciascuna composta da 7 parole e a fianco di alcune parole, dalla 2^a 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, l'ultimo 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. La prima parola ha sempre la nota ed è quindi sempre un indizio.

Inizia la squadra con il montepremi più basso, il cui caposquadra trascrive sulla scheda principale 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 per indovinare la seconda parola (possono dare una sola risposta). Se non rispondono o danno una risposta sbagliata, l'altro caposquadra aggiunge nella scheda la seconda lettera della parola ed è ora la sua squadra che può tentare di indovinare.

Si prosegue in questo modo, aggiungendo lettere ad ogni passaggio di mano, finché una squadra non indovina la parola.

Supponiamo che la carta sia quella in figura: si parte da CASTELLO e siamo al punto in cui la squadra Blu ha indovinato la 4^a parola, COLORE. Nella carta, in corrispondenza della parola COLORE c'è una nota, ciò significa che la parola stessa è un indizio, quindi il caposquadra lo comunica tracciando una V sulla nota disegnata sul tavoliere. In precedenza, i relativi caposquadra avevano scritto gli indizi relativi alle parole scoperte (5,8 quando è stata indovinata la parola CARTE e 2001 quando è stata indovinata la parola POKER).



Dopo aver indovinato una parola, la squadra attiva deve scegliere se tentare di indovinare la canzone oppure no:

- Se rinuncia, la squadra guadagna subito € 2.000 (per aver indovinato la parola), li segna nel proprio segnapunti e resta di turno: il caposquadra trascrive la prima lettera della parola successiva e si riprende come prima.
- Se risponde, ma il titolo della canzone è sbagliato, la mano passa agli avversari che pure incassano € 2.000. Ora il gioco passa all'altra squadra e l'altro caposquadra trascrive la prima lettera della parola successiva.
- Se risponde e il titolo della canzone è esatto, la squadra guadagna € 2.000 per la parola, altri € 2.000 per ciascuna parola non ancora indovinata, più un bonus di € 5.000 per aver indovinato la canzone.

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

Ad esempio la squadra Blu, che ha indovinato la parola COLORE, in base agli indizi disponibili, prova a rispondere e dà la risposta esatta, che è "Rosso relativo", guadagnando in tutto €13.000, € 2.000 per la parola COLORE, € 6.000 per le 3 parole mancanti e € 5.000 per aver indovinato la canzone.

Se la parola indovinata è l'ultima della catena, la squadra ha comunque due opzioni:

- Tentare di indovinare il titolo della canzone: se la risposta è esatta la squadra si aggiudica il bonus, 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.



Gli indizi sono elementi aggiuntivi che aiutano a indovinare il titolo della canzone: possono essere parole che fanno parte del testo o riferimenti diretti o indiretti alla canzone stessa, ad esempio anche per associazione di idee.

Risolta la prima catena, si gioca l'altra catena della carta, con le stesse modalità.

Attenzione, le parole da indovinare devono essere proprio quelle scritte nella carta e non semplicemente parole compatibili a rigor di logica con quelle finora sulla scheda principale. Eventuali differenze di accento non contano.

Gioco 3: "Quando, dove, come, perché" (2 carte - 4 manches)

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 caposquadra prendono ciascuno una carta QUANDO, DOVE, COME, PERCHÉ (si tratta dell'unico gioco che richiede l'utilizzo di due carte, vedi preparativi).

Per questo gioco non si utilizza la scheda principale.

Il caposquadra della squadra in svantaggio legge la prima frase della prima quartina, della sua carta 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.

Chi indovina guadagna € 4.000, che diventano € 8.000 se la quartina è risolta prima di leggere il "Dove".

Indovinata la prima parola, l'altro caposquadra legge il "Quando" della prima quartina della sua carta e si prosegue finché tutte e 4 le quartine sono state giocote.



Gioco 4: "Una tira l'altra" (1 carta - 2 manches)

Il gioco "Una tira l'altra" si basa su una sequenza di 7 parole di cui sono note, fin dall'inizio, la prima e l'ultima. Scopo del gioco è completare le sequenze 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 sequenza, si può procedere dall'alto verso il basso o dal basso verso l'alto. Completata la sequenza i giocatori si devono cimentare anche con una "ZIP", ovvero un'ulteriore sequenza di 4 termini. Questo gioco si gioca di nuovo sulla scheda principale, ma sull'altro lato.

Svolgimento:

I due caposquadra prendono la carta UNA TIRA L'ALTRA.

Inizia il gioco la squadra in svantaggio. Il suo caposquadra scrive sulla scheda principale le due parole date della prima sequenza 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.

Ad esempio la squadra Blu decide di partire dal basso, quindi il suo caposquadra scrive L nella penultima riga.

Gli altri membri della sua squadra hanno qualche secondo per dare una risposta. Se non riescono a dare la risposta 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.

Ad esempio la squadra Blu non è riuscita a indovinare quale parola che inizia per L possa essere collegata a PONTE MILVIO. Quindi il caposquadra rosso aggiunge la U e la squadra Rossa ha così la possibilità di indovinare.

Si prosegue in questo modo, aggiungendo lettere a ogni passaggio di mano, finché una squadra indovina la parola.

La squadra che indovina può scegliere se proseguire nella stessa direzione o se riprendere il gioco dall'altro lato della sequenza.

Ad esempio la squadra Rossa, dopo aver indovinato la parola LUCCHETTO in basso, decide di ripartire dall'alto, quindi il suo caposquadra scrive G nella seconda riga.

Quando la sequenza principale viene completata, il caposquadra della squadra che ha indovinato l'ultima parola a completamento della sequenza presenta alla sua squadra la ZIP collegata.

La ZIP è una sequenza 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 sulla scheda la 1^a e la 4^a parola, nonché le iniziali delle altre due. *Esempio: il caposquadra blu scrive PROPRIETÀ sulla 1^a riga, CONTABILE sulla 4^a e le iniziali P e S sulle righe intermedie.*

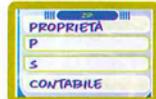
La squadra in gioco può scegliere se:

- provare a risolvere la ZIP
- passare e far giocare la mano alla squadra avversaria, ma in questo caso il suo caposquadra potrà aggiungere la seconda lettera delle due parole da indovinare. *Esempio, il caposquadra rosso aggiunge R dopo la P e C dopo la S.*

In ambo i casi, la squadra che darà la soluzione corretta si aggiudicherà il premio bonus altrimenti il premio lo incasserà la squadra avversaria.

Risolvere la ZIP significa dire esattamente entrambe le parole da indovinare: non basta azzeccarne una.

Si giocano entrambe le sequenze della carta, durante la prima 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.



Gioco 5: "L'intesa vincente" (1 carta - 2 manches)

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".

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. Per questo gioco non serve la scheda principale, ma si usano le carte "Passo".

Scopo del gioco è far capire agli indovini il maggior numero possibile di parole segrete nel corso di 60 secondi (usate il timer di un qualsiasi smartphone). Per riuscire nell'intento i suggeritori devono formulare una domanda pronunciando alternativamente una parola ciascuno. 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, ogni parola che possa essere considerata sinonimo o traduzione in altra lingua. La domanda deve inoltre essere costruita in modo da risultare corretta da un punto di vista grammaticale e sintattico.

Svolgimento:

Inizia la squadra in svantaggio che può scegliere con quale delle due serie cimentarsi. I suggeritori prendono la carta L'INTESA VINCENTE selezionata per la partita, su cui sono elencate due serie di 15 parole ciascuna. Gli indovini danno il via facendo partire il timer sotto il controllo degli avversari.

I suggeritori iniziano a formulare la loro domanda al fine di far capire, ai propri indovini, la prima parola della loro serie. Quando gli indovini pensano di aver capito la parola, fermano il timer (i suggeritori devono subito interrompere la loro domanda) e la pronunciano. I suggeritori avversari hanno il compito di tener conto dei punti: segnano un punto a favore degli avversari per ogni parola corretta (che corrisponde cioè perfettamente a quanto scritto sulla carta) e ne tolgono uno per ogni parola sbagliata (salvo che il punteggio sia già sullo 0). Se viene violata una delle regole di cui sopra, ad esempio, i suggeritori utilizzano un sinonimo o la traduzione in un'altra lingua, il timer viene fermato e per quella parola anche se indovinata viene conteggiato un punto negativo. Il gioco riprende dalla parola successiva, avviando di nuovo il timer.

I suggeritori possono in qualsiasi momento dire "Passo", ma possono farlo al massimo 3 volte nel corso del gioco, scaricando di volta in volta una delle loro carte Passo. Quando i suggeritori dicono "Passo", gli indovini bloccano il timer e poi si riparte dalla parola successiva, senza segnare alcun punto, né positivo, né negativo.



Allo scadere dei 60 secondi 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 passare senza segnarsi punti, né positivi, né negativi. Se tutte e 15 le parole della serie vengono lette, oltre al punteggio ci si annota l'eventuale tempo residuo.

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

Ogni squadra guadagna € 1.000 per ogni punto, 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 avendo letto tutte le parole della serie. In caso di ulteriore pareggio il bonus non viene assegnato.



Modalità da tavolo:

In questo caso ciascuna squadra ha un solo suggeritore e un indovino e non serve il timer.

Le due squadre giocano contemporaneamente.

I due suggeritori formulano la domanda esattamente come nella modalità TV, ma in questo caso entrambi gli indovini possono provare a individuare la parola segreta dopo ciascuna parola pronunciata da uno dei due caposquadra. Se un indovino dice la parola corretta il punto è assegnato alla sua squadra, se la dice sbagliata è assegnato alla squadra avversaria.

Non si utilizzano le carte Passo.

Si utilizzano entrambe le serie, quindi 30 parole.

Il punteggio si calcola come nella modalità TV.

Gioco 6: "Reazione a catena" (1 carta - 2 manches)

Questo gioco si basa su una sequenza 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 6^a parola segreta, i giocatori dovranno poi indovinare anche l'ultima parola, avvalendosi o meno dell'aiuto del Terzo elemento, ovvero la parola della 15^a riga.

Per questo gioco si utilizzano le carte Jolly e l'apposita sezione della scheda principale.



Svolgimento:

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 della scheda principale le corrispondenti parole della sequenza con cui vuol giocare. Scrive inoltre l'iniziale della seconda parola che va indovinata dai suoi compagni di squadra nel giro di qualche secondo. Se la parola viene indovinata si aggiunge la parola nota successiva (in questo caso la 5a), e l'iniziale della parola intermedia (in questo caso la 4a).

Ad esempio, il caposquadra blu ha scritto UOMO sulla 1^a riga, C sulla 2^a e RISERVA sulla 3^a. La squadra ha indovinato la parola CACCIA che è stata quindi completata. A questo punto il caposquadra scrive sulla 5^a riga la parola AUTOMATICO e la lettera B sulla 4^a.

In caso di errore la squadra perde metà del suo montepremi (arrotondando per eccesso). La squadra può però evitare di rispondere giocando una delle sue due carte Jolly.

Sia in caso di errore che nel caso venga giocato un Jolly, il caposquadra può aggiungere la seconda lettera della parola da indovinare e la squadra potrà tentare di nuovo di dare la risposta. Dopo due errori sulla stessa parola, il caposquadra scrive la soluzione e passa comunque alla parola successiva.

Ad esempio la squadra non riesce a individuare la parola della 4^a riga e decide di giocare un Jolly. Il caposquadra quindi aggiunge la lettera O.

Determinate le prime 6 parole segrete, la 13^a parola viene riportata nell'ultima sezione della scheda principale e ora tocca all'altra squadra che gioca l'altra sequenza scritta sulla carta.



Seconda parte: L'ultima parola

Quando anche la seconda squadra ha concluso la catena, inizia l'ultima e decisiva fase del gioco: L'ULTIMA PAROLA. Anche il secondo caposquadra riporta nella sezione della scheda principale dedicata a questa sfida finale, la 13^a parola della sua sequenza, dopodiché i due caposquadra 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 una carta Jolly e una carta Passo e ne gioca una coperta davanti a sé.

Quando entrambe le squadre hanno giocato le due carte si scoprono. Se è stata giocata la carta:

- Passo la squadra intende rispondere senza acquistare il terzo elemento. Il montepremi rimane invariato.
- Jolly la squadra intende acquistare il terzo elemento. Il montepremi viene dimezzato e il terzo elemento, viene trascritto nel relativo spazio.

Nella figura una squadra ha deciso di acquistare il Terzo elemento, pagando metà del suo montepremi, l'altra ha preferito rischiare e provare a dare la soluzione senza aiuto, mantenendo invariato il proprio montepremi.



Infine, a partire dalla squadra in svantaggio, 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 giocare l'ultima parola.