

Renato De Rosa

Il cognome della rosa



Frase mascherate per 2-6 giocatori

Contenuto

Un mazzo di 33 carte

12 cartoncini con le frasi (in due colori, 6 per colore)

Un blocchetto di moduli

Premessa

Che *Chi dorme non piglia pesci* è cosa risaputa e *Acqua azzurra, acqua chiara*, ci fa subito pensare a Lucio Battisti. Con *Il cognome della rosa* faremo un passo oltre i confini dell'ovvio, per scoprire ed inventare strane variazioni a proverbi e canzoni, a romanzi e film. Sarete voi ad inventarle con un pizzico di fantasia seguendo le indicazioni di un mazzo di carte speciali e vincerà chi saprà meglio mascherare la frase originale rendendola iriconoscibile.

Il gioco propone quattro famiglie di frasi, proverbi, titoli o versi di canzoni, titoli di film e titoli di opere letterarie. I primi due soggetti sono riportati nei cartoncini arancione, gli altri due nei cartoncini gialli.

Preparativi

Si mescola il mazzo di carte e se ne distribuiscono 5 per giocatore.

Ogni giocatore prende un foglietto dal blocco dei moduli e due cartoncini di colore diverso e si procura una matita.

Il gioco

Ognuno sceglie una delle frasi elencate nei suoi cartoncini e la trascrive nel modulo nello spazio "frase originale".

Poi inizia a modificarla seguendo le indicazioni riportate nelle carte ricevute.

Le frasi trasformate vanno via via trascritte sul modulo e le carte possono essere usate nell'ordine che si preferisce.

Quando tutti hanno terminato si decide casualmente chi inizia e quel giocatore legge a voce alta l'ultima frase della sua sequenza specificando da quale elenco è tratta.

Gli avversari cercano di indovinare la frase originale. Se nessuno ci riesce il giocatore legge la sua penultima frase e così via risalendo la sequenza.

Attenzione però: ogni avversario ha diritto a due soli tentativi, che può fare in qualsiasi momento.

Come si modificano le frasi

Modificare le frasi è semplice: dopo averne scelta una tra quelle elencate nei cartoncini si applicano in successione le trasformazioni indicate dalle carte. In questo modo la frase subisce una serie di variazioni che rendono l'originale sempre meno riconoscibile.

Facciamo un esempio partendo dal proverbio

La notte porta consiglio

Usiamo per prima la carta famiglia che ci consente di sostituire una parola con un'altra appartenente alla stessa



famiglia. Per esempio la parola notte può diventare giorno.

Il giorno porta consiglio

Poi usiamo la carta gioco di parole e trasformiamo il consiglio in un coniglio

Il giorno porta coniglio

Adesso è la volta della carta rosa e si ottiene:

Il giorno rosa coniglio

Poi la carta mescola ci porta a

Coniglio rosa il giorno

Infine la carta indiano traduce nel linguaggio indiano-western:

Coniglio rosare giorno

Sareste in grado ora di riconoscere il proverbio originale?

gioco Venice Connection
cod 7.1

giocatori: 2-6
età: da 12 anni in su

autore: Renato De Rosa
design: S Mondini - ID&A scarl
illustrazione: M Zulian

Punteggi

I punteggi vanno attribuiti in questo modo:

- se si indovina alla prima frase letta 5 punti a chi indovina
- se si indovina alla seconda frase letta 4 punti a chi indovina ed 1 punto a chi ha elaborato la frase
- se si indovina alla terza frase letta 3 punti a chi indovina e 2 punti a chi ha elaborato la frase
- se si indovina alla quarta frase letta 2 punti a chi indovina e 3 punti a chi ha elaborato la frase
- se si indovina alla quinta frase letta 1 punto a chi indovina e 4 punti a chi ha elaborato la frase
- se nessuno indovina 5 punti a chi ha elaborato la frase

Fine del gioco

Quando tutti i giocatori hanno presentato agli altri la loro "creazione" il gioco termina e vince chi in totale ha fatto più punti.



Venice Connection
c/o studiogiochi - S. Polo 3083 - 30125 Venezia
tel. 041.5211029 - fax 041.5240881
www.venice-connection.com

© 2001 Venice Connection, Venezia - tutti i diritti riservati

Distribuito in Italia da UNICOPLI
via Rosalba Carriera, 11 - 20146 Milano