

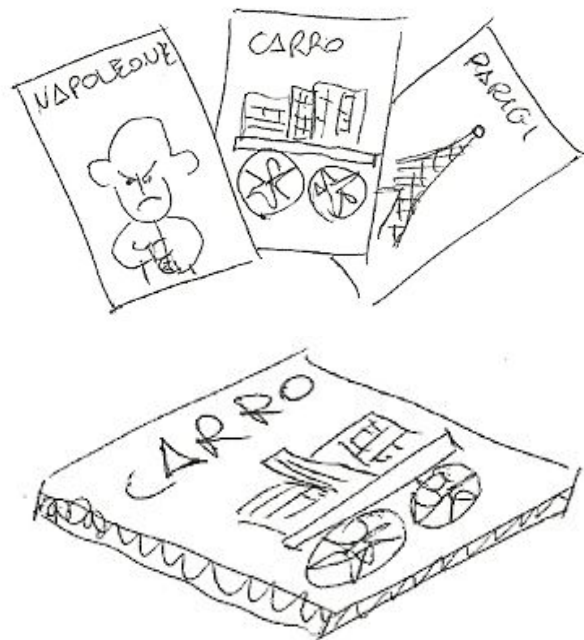
Cluedo (Combinazioni vincenti)

Questo gioco trae ispirazione dall'omonimo gioco da tavolo. Premessa importante: non è un gioco dove si deve scoprire un mistero o un assassino, come molti potrebbero pensare dal nome. Anche nel gioco originale si doveva indovinare l'assassino, l'arma e il luogo del delitto, ma non c'era da immaginare chissà cosa: cluedo è piuttosto un gioco simile a Mastermind. Nella nostra proposta si può decidere in base all'ambientazione. Infatti lo scopo è quello di accumulare più punti possibile indovinando le combinazioni personaggio/oggetto/luogo nel modo che di seguito verrà esposto dove personaggi, oggetti e luoghi possono essere quelli che preferite, soprattutto se avete un tema conduttore. Per questo si adatta bene a qualsiasi ambientazione, in quanto si possono scegliere luoghi, oggetti e personaggi relativi al tema della giornata. Il gioco è stato giocato con i ragazzi divisi a coppie (è più aggregante) ma si può far giocare anche ciascun ragazzo da solo.

Comprendere il gioco da queste spiegazioni è un pò difficile, ma in realtà il gioco è semplice: andare in un luogo e trovare l'oggetto, il personaggio (e il luogo stesso) corrispondenti alle tre carte che si hanno in mano

Materiale

- carte "Personaggio": indicanti personaggi diversi (almeno 6 personaggi diversi, ma dipende dal numero di giocatori)
- carte "Oggetto": indicanti oggetti diversi (almeno 6 oggetti diversi, ma dipende dal numero di giocatori)
- carte "Luogo": indicanti luoghi diversi dello spazio di gioco dove vi trovate (tanti luoghi quanti sono i personaggi): ad esempio in oratorio potrebbero essere "ingresso chiesa", "palo della luce", "Porta di calcio", oppure si possono inventare nomi di luoghi ed indicarli sul campo di gioco con dei cartelli, anche senza dire dove sono e lasciando ai ragazzi il compito di trovarli girando un pò.
- Cartoncini "Oggetto": simili alle carte "Oggetto" ma fatti di cartoncino (ritagliabili dalle scatole di cartone).
- Foglietti "1 punto" da consegnare ai personaggi (circa 20 per personaggio)
- Animatori che svolgano il ruolo dei personaggi
- Un animatore che faccia da distributore carte e segnapunti
- Elenco Tappe che i personaggi dovranno seguire (uno per ogni personaggio), in modo che in uno stesso momento non vi siano due personaggi diversi in uno stesso luogo.
- Fischietto per scandire le fasi di gioco



Le carte e i cartoncini dovranno essere circa in numero doppio rispetto alle coppie (ad esempio se si hanno 15 coppie si faranno 30 carte Luogo, 30 Oggetto, 30 Personaggio, 30 cartoncini Oggetto); è ovvio che vi saranno più carte e cartoncini con lo stesso oggetto/luogo/personaggio rappresentato.

Preparazione

Si scelgono almeno 7 luoghi della zona di gioco e si evidenziano con un cartello attaccato. I personaggi si posizionano nel luogo indicato per primo nel loro Elenco Tappe. Se i ragazzi sono già divisi in squadre, ogni squadra dividerà i propri membri in coppie con un eventuale gruppo di tre se i ragazzi sono dispari. Se invece non ci sono squadre, si faranno coppie a caso (magari equilibrate).

L'animatore "distributore" si posiziona in un punto fisso del campo di gioco. A ciascuna coppia, l'animatore distribuisce a caso 3 carte (un luogo, un oggetto, un personaggio) ed un cartoncino "Oggetto".

Svolgimento

Il gioco si svolge in 3 fasi cicliche, scandite dal fischietto.

Fase 1:

- le coppie sono libere di muoversi ovunque, si possono scambiare le carte oggetto o luogo (nel modo che vedremo), ma non le carte personaggio
- i personaggi sono liberi di muoversi come vogliono e non danno nessun suggerimento

Fase 2:

- i giocatori vanno nel luogo che preferiscono (uno tra quelli indicati dalle carte)
- i personaggi si incamminano verso il luogo indicato nel loro Elenco Tappe

Fase 3:

- i personaggi incontrano i giocatori nel luogo indicato nell'elenco tappe;
- verifica delle combinazioni e assegnazione punti;
- comunicazione indizio;
- riconsegna degli oggetti ai giocatori nelle modalità indicate di seguito

Dettaglio delle fasi

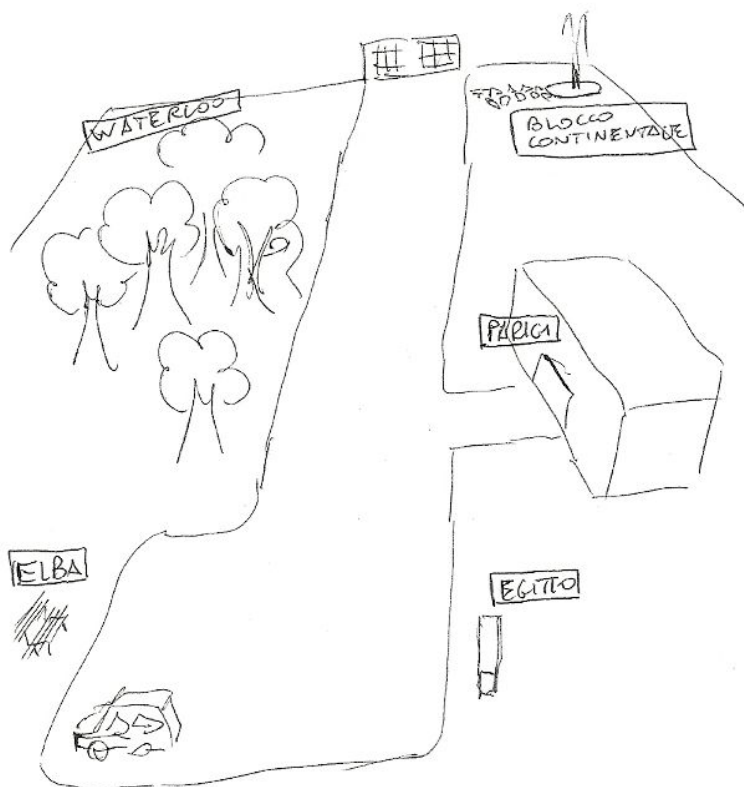
Prima fase (1 fischio): le coppie potranno liberamente spostarsi nell'area di gioco, incontrarsi, scambiarsi le carte "oggetto" o "luogo" (ma NON i cartoncini "oggetto" o le carte "personaggio") senza dichiarare cosa contengono i foglietti, ma "a sorpresa" (una coppia dice all'altra: "vuoi scambiare la carta "luogo"?". Se l'altra accetta si fa lo scambio). La prima fase dura circa 2 minuti. In questa fase i personaggi girano per l'area di gioco.

Seconda fase (2 fischi): le coppie si devono spostare rapidamente verso il luogo che preferiscono (potrebbe essere quello indicato nella loro carta "luogo", ma potrebbe essere anche un altro, quello dove pensano di trovare il cartoncino "oggetto" che a loro serve). La seconda fase dura circa 30 secondi, per cui i ragazzi devono essere molto veloci a recarsi nei luoghi. Chi non è in nessun luogo allo scadere della seconda fase, non può partecipare alla terza fase. Sempre nella seconda fase i personaggi si incamminano verso il luogo indicato nel loro Elenco Tappe.

Terza fase (4 fischi, per distinguerla dai 3 fischi che segnano la fine del gioco): i personaggi giungono nel luogo indicato nel loro Elenco Tappe. Si procede in questo modo: tutti i giocatori pongono il loro cartoncino "oggetto" davanti al personaggio; ogni coppia verifica se le tre carte in suo possesso (personaggio, luogo, oggetto) corrisponde al luogo in cui si trova, al personaggio presente e ad uno dei cartoncini "oggetto" davanti al personaggio, e se questo è vero, la coppia guadagna un punto (il personaggio consegna alla coppia una carta "1 punto"). Fatte le verifiche, il personaggio comunica a tutti un indizio: dirà il luogo dove si troverà tra 1, 2 o 3 tappe successive (a sua scelta). Infine si procede alla redistribuzione dei cartoncini "oggetto": questa operazione si può svolgere in due modi a scelta: 1) il personaggio distribuisce A CASO i cartoncini ai giocatori, oppure 2) il personaggio dice "pronti-attenti-via" e i giocatori si prendono il cartoncino che preferiscono (a chi fa prima, insomma). I giocatori che hanno guadagnato il punto, invece, restituiscono le tre carte al personaggio (ma non il cartoncino "oggetto") e corrono a far segnare il punto all'animatore "distributore" (gli consegnano la carta "1 punto") facendosi poi dare altre tre carte a caso (una "personaggio", una "oggetto", una "luogo"). La terza fase dura circa 2 minuti. Finita la terza fase si ricomincia con la prima fase.

Fine del gioco

Quando i personaggi sono giunti all'ultima tappa dell'Elenco Tappe (oppure dopo un pò di tempo), il gioco finisce. Vince la coppia (o la squadra) che ha accumulato più punti.



Possibili ambientazioni

Cluedo

Carte personaggio

Kassandra Scarlet , Victor Plum, Jack Mustard, Jacob Green, Diane White, Eleanor Peacock

Carte oggetto

coltello, candeliere, pistola, veleno, trofeo, corda, mazza da baseball, ascia, manubrio

Carte luogo

Cucina, Sala da ballo, Serra, Sala da pranzo, Sala da biliardo, Biblioteca

Esempio di Elenco Tappe (si può aumentare a piacere)

Tappa	Scarlet	Plum	Mustard	Green	White	Peacock
1	Cucina	Sala ballo	Serra	Sala pranzo	Sala biliardo	Biblioteca
2	Sala ballo	Sala pranzo	Cucina	Sala biliardo	Biblioteca	Serra
3	Sala pranzo	Sala ballo	Sala biliardo	Cucina	Serra	Biblioteca
4	Serra	Biblioteca	Sala pranzo	Sala ballo	Cucina	Sala biliardo
5	Biblioteca	Sala ballo	Serra	Sala biliardo	Sala pranzo	Cucina
6	Sala pranzo	Cucina	Sala biliardo	Serra	Biblioteca	Sala ballo
7	Cucina	Sala biliardo	Serra	Biblioteca	Sala ballo	Sala pranzo
8	Sala ballo	Biblioteca	Cucina	Sala pranzo	Serra	Sala biliardo
9	Sala pranzo	Serra	Biblioteca	Sala biliardo	Cucina	Sala ballo

Star Wars

Carte personaggio

Dart Fener, Leila Organa, Luke Skywalker, Ian Solo, Chewbecca, C-3PO, Obi-Wan Kenobi, R2-D2, Yoda

Carte oggetto

Spada laser, Millennium Falco, Detonatore termico, Sguscio, Scudo deflettore, Morte Nera

Carte luogo

Alderaan, Coruscant, Naboo, Tatooine, Hoth, Dagobah, Geonosis, Kamino, Saleucami

Per qualunque dubbio o suggerimento per una migliore comprensione scrivete a gufluccio@gmail.com