

TILT



10-99

ETÀ



3-6

GIOCATORI



20'

DURATA

CONTENUTO

2 mazzi di carte: ogni mazzo contiene 92 carte e 8 carte duello. Queste regole.

SCOPO DEL GIOCO

Vincere più carte possibile, affrontando in scontri diretti gli altri giocatori.

PREPARAZIONE

Scegli uno dei due mazzi, mescolalo bene e dividilo in due mazzetti all'incirca uguali. Poi piazza i due mazzetti al centro del tavolo, a faccia in giù, leggermente distanziati tra loro. Questi sono i **mazzi di pesca**.

IL GIOCO

Chi ha mescolato le carte inizia: pesca una carta da uno dei mazzi, a scelta, e la mette a faccia in su davanti a sé, rapidamente.

Attenzione!

La carta va girata come in figura, in modo che tutti la possano vedere allo stesso tempo.



Su ciascuna carta ci sono un **simbolo** e una **categoria**.



Il gioco procede in senso orario: ogni giocatore al proprio turno pesca una carta da un mazzo a scelta e la mette scoperta davanti a sé, a formare un proprio mazzetto. In ogni mazzetto solo la carta in cima è visibile.

Possano verificarsi due casi:

- 1 La carta pescata ha un *simbolo* diverso dalle altre carte scoperte in gioco. In questo caso il gioco prosegue normalmente, e tocca al prossimo giocatore in senso orario pescare una carta.
- 2 La carta pescata ha lo *stesso simbolo* di un'altra carta scoperta in gioco. **Scontro diretto!**



SCONTO DIRETTO

Quando i simboli di due carte sono uguali, i rispettivi giocatori si affrontano tra loro. Vince lo scontro chi riesce per primo a dire ad alta voce una persona, un oggetto, un luogo, ecc. che rispetti **la categoria della carta dell'avversario**. Il più veloce a fornire una risposta corretta vince lo scontro diretto. Il vincitore prende la carta in cima al mazzetto del perdente e la mette, coperta, tra le proprie prese. La carta del vincitore resta dov'è.

Nota: non c'è il limite di una sola risposta! I due giocatori possono dirne quante ne vogliono prima di azzeccare quella giusta. Non è però consentito ripetere una risposta già data in precedenza durante la partita.

Esempio. Gloria e Paolo hanno una carta con lo stesso simbolo nei rispettivi mazzetti davanti a sé. La categoria davanti a Gloria è "Pittore", mentre quella davanti a Paolo è "Sport olimpico". Paolo deve dire prima possibile un pittore (Van Gogh, Frida Kahlo, Picasso, ecc.) mentre Gloria deve dire prima possibile uno sport olimpico (curling, maratona, salto in alto, ecc.).



REAZIONE A CATENA

Dopo uno scontro diretto, il vincitore prende la carta del perdente: così facendo, sul mazzetto del perdente viene rivelata la carta che c'è sotto (se ce n'è una!). Attenzione! Potrebbe verificarsi un nuovo scontro diretto tra il perdente e un altro giocatore, che deve essere **subito risolto!** Prima di ricominciare a pescare carte normalmente bisogna risolvere, uno alla volta, tutti gli scontri diretti innescati dalla reazione a catena!

Quando tutti gli scontri diretti sono stati risolti, ricomincia a pescare il prossimo giocatore in senso orario, seguendo il turno normale. (Si può tenere traccia del giocatore di turno passando un piccolo oggetto, ad esempio una moneta.)

LE CARTE DUELLO

Se peschi una carta Duello, posala tra i mazzi di pesca. Ogni carta Duello mostra due simboli diversi. Se i due simboli (1 e 2) sono in gioco, cioè appaiono sui mazzetti di due giocatori, quei due giocatori procedono subito a uno scontro diretto.



Si continua verificando l'eventualità di altri scontri diretti, che possono essere dovuti alla carta Duello oppure, come al solito, al fatto che le carte in cima a due mazzetti mostrano lo stesso simbolo. La carta Duello resta attiva fino a quando non viene coperta da una nuova carta Duello. Chi ha pescato la carta Duello riprende il proprio turno pescando una nuova carta.



FINE DEL GIOCO

La partita finisce quando le carte dei due mazzi di pesca terminano. Vince chi ha più carte nelle proprie prese! Ora potete continuare a giocare con lo stesso mazzo, oppure usando l'altro.

CASI PARTICOLARI

CONTEMPORANEITÀ

Quando due giocatori danno la loro risposta contemporaneamente, vince chi ha iniziato a dire per primo la propria (anche se è più lunga). Se entrambi hanno iniziato nello stesso momento, un terzo giocatore deve pescare una carta e girarla, e i due giocatori interessati giocano uno spareggio dovendo dare una risposta corrispondente alla categoria di quella carta. Chi è più veloce a rispondere vince la carta del perdente. La carta usata per lo spareggio viene rimessa in fondo a uno dei mazzi. (Se la carta pescata per lo spareggio è un Duello, rimettila in fondo al mazzo e pescane una nuova.)

RISPOSTE VALIDE

Una risposta valida è una risposta accettata dal gruppo. Ad esempio, un musicista può essere uno famoso (Mozart), uno locale (lo zio Gianni che ha vinto il primo premio alla sagra del paese) o anche un personaggio immaginario (Lisa Simpson). Qualsiasi disaccordo sul vincitore di uno scontro o sulla validità di una risposta richiede un voto di gruppo. In caso di parità di voti la risposta si intende accettata.



SCORDARSI DI UNO SCONTRO DIRETTO

Nel gioco può esserci un solo scontro diretto alla volta, anche se possono essercene diversi di seguito. Tuttavia, nella foga del momento, può accadere che due giocatori non si accorgano di avere i simboli uguali e quindi di trovarsi in uno scontro diretto. In questo caso, gli altri devono avvisarli di giocare lo scontro prima che venga girata una nuova carta.

Nota: il genere grammaticale delle categorie, femminile o maschile, non limita le risposte dei giocatori (es. "Scrittore": Andrea Camilleri o Susanna Tamaro).

PARTITA IN 3 GIOCATORI

Ti consigliamo di rimuovere due simboli dal gioco. Ciò aumenterà il numero di scontri diretti.

Ad esempio, puoi rimuovere tutte le carte che mostrano i simboli  e , incluse le carte Duello.

PARTITA IN 2 GIOCATORI

Dopo aver familiarizzato col gioco per 3-6 giocatori, puoi provare a giocare anche in 2, con la seguente variante di gioco.

Ogni giocatore ha davanti a sé due mazzetti di carte. Quando tocca a te, pesca una carta e mettila su uno dei tuoi due mazzetti. Se il simbolo corrisponde a uno di quelli dell'avversario, allora giocate uno scontro diretto, come visto per più giocatori. Se invece il simbolo pescato corrisponde al simbolo visibile in cima al tuo altro mazzetto, allora sia tu sia l'avversario potete cercare di dare una risposta giusta per la categoria della carta **appena pescata**. Chi dà una risposta corretta per primo vince lo scontro e, di conseguenza, la carta.



Gloria



Mazzi di pesca



Paolo



Esempio. Paolo gira una carta, ha lo stesso simbolo di quella del suo altro mazzetto:

Caso a: Paolo è il primo a nominare un "Passatempo". Prende la carta e la mette nel suo mazzetto delle prese.

Caso b: Gloria è la prima a nominare un "Passatempo". Prende la carta e la mette nel suo mazzetto delle prese.