

GIOCHI DA TAVOLO

HORIZ E VERTIC

("Un gioco al giorno - volume secondo" - Ed. ElleDiCi)

Vertic e Horiz sono due potenti maghi al servizio del Re di Enigm. Tutti e due stanno cercando la formula del sapere illimitato, ma entrambi hanno bisogno dell'aiuto del collega per raggiungere il loro scopo.

Giocatori: Due.

Occorrente: Due cruciverba di pari difficoltà e altrettante matite.

Preparazione: Si staccano le definizioni dei cruciverba dai relativi schemi. Ciascun giocatore prende per sé una matita, lo schema di un cruciverba e le definizioni dell'altro.

Regole

A turno, ogni giocatore chiede all'avversario una definizione e cerca di inserirne la soluzione nel proprio schema. Non si possono annotare le definizioni che non si riesce a risolvere, ma bisogna tenerle a mente o chiederle di nuovo all'avversario nel proseguimento del gioco.

Vince: Chi completa per primo, senza errori, il proprio schema. Se nella soluzione c'è qualche parola sbagliata, l'avversario può chiedere (e ottenere) tre definizioni prima di ripetere quella relativa alla parola in questione, permettendo così di correggere l'errore compiuto.

LE QUATTRO STAGIONI

("Giochiamo in...sieme" - Ed. ElleDiCi)

"Non ci sono più le stagioni di una volta !" In quante occasioni abbiamo sentito questa frase! Durante una limpida giornata di dicembre a cui il caldo vento del sud ha regalato una temperatura quasi estiva. Durante una grigia mattinata di aprile, con una nebbia autunnale che nasconde agli occhi le verdi foglie spuntate da poco. Durante una fredda sera di luglio, pestando i chicchi di grandine, mentre un gelido vento si infila tra le ossa. Durante un tiepido pomeriggio di ottobre, con il sole che regala alla terra colori che fan pensare all'esplosione della primavera e non certo all'inverno ormai vicino. "Non ci sono più le stagioni di una volta !"

Gioco: Di intelligenza, da farsi intorno a un tavolo o seduti all'ombra di una grossa pianta.

Occorrente: Una scacchiera con le sue ventiquattro pedine. Un foglio di carta. Un rotolo di scotch. Un pennarello verde e uno giallo. Un paio di forbici.

Preparazione: Sei pedine bianche e sei nere vengono rispettivamente trasformate in pedine gialle e pedine verdi, attaccandoci sopra, con un po' di scotch, dei dischetti di carta precedentemente dipinti col colore richiesto. I quattro giocatori si siedono ai quattro lati della scacchiera. Ciascuno di loro prende le sei pedine di un colore (bianche per l'inverno, verdi per la primavera, gialle per l'estate e nere per l'autunno) e le posa lungo la prima riga di caselle che ha davanti, lasciando liberi i due angoli.

Regole

A turno, cominciando dal giocatore che ha le pedine bianche e procedendo col susseguirsi delle stagioni, ciascun giocatore sposta una delle sue pedine di una casella. Man mano che il gioco va avanti, le pedine possono venir mosse in orizzontale, in verticale o in diagonale, in qualsiasi direzione, ma non possono occupare le caselle poste lungo i quattro lati della scacchiera se non all'inizio del gioco o dopo la realizzazione di un punto da parte di uno dei giocatori. Non possono neanche, ovviamente, spostarsi in caselle già occupate. Ogni volta che un giocatore riesce ad allineare tre delle sue pedine

(in orizzontale o in verticale) da qualche parte della scacchiera (escludendo quelle ancora ferme sulla prima riga), conquista un punto. Ogni volta che un giocatore conquista un punto, riporta le tre pedine che glielo hanno fatto conquistare sulla prima riga, in tre caselle a sua scelta (evitando sempre quelle d'angolo).

Vince: Chi raggiunge per primo i quattordici punti (tanti quante sono le sillabe che compongono la frase "Non ci sono più le stagioni di una volta !")

I DINOSAURI FRUTTIVORI

("Un gioco al giorno - volume primo" - Ed. ElleDiCi)

Tra le centinaia di specie di dinosauri sparse per tutta la Terra, quattro hanno attirato l'attenzione degli scienziati a causa della loro alimentazione molto particolare. L'Emanobos si nutriva solo di ananas e percorreva fino a centoventi chilometri al giorno per trovarne di ben maturi. L'Orisaropo preferiva gli avocado. L'agile Bucitinopo si arrampicava sugli alberi in cerca di banane, mentre il piccolo Comiroton si nutriva esclusivamente di ribes. Nessuna di queste quattro specie durò a lungo: la vita è decisamente più facile per chi mangia di tutto !

Giocatori: Quanti si vuole.

Occorrente: Carta e matita per tutti.

Preparazione: Nessuna (a meno che le matite non siano da temperare...).

Regole

Ciascun giocatore ha cinque minuti di tempo per scrivere il maggior numero possibile di parole-ananas. Si tratta di parole formate da un numero pari di lettere non inferiore a quattro, inizianti con una vocale seguita da una consonante seguita da un'altra vocale e così via, fino a terminare con una consonante. Un punto a chi scrive il maggior numero di parole, un punto a chi trova la parola più lunga e un punto a chi scrive più parole non usate dai compagni. Una volta sfamato l'Emanobos, bisogna accontentare l'Orisaropo, cercando questa volta parole-avocado, formate da un numero dispari di lettere non inferiore a cinque e inizianti con una vocale. Anche qui vocali e consonanti si alternano, portando così ad una vocale finale. Cinque minuti di tempo e stessi criteri di prima per assegnare i punti. Altri cinque minuti verranno dedicati a nutrire il Bucitinopo con le parole-banana (numero di lettere non inferiore a sei, alternarsi di consonanti e vocali, consonante iniziale e vocale finale) e infine cinque per dar da mangiare al Comoriton con le parole-ribes (numero di lettere dispari non inferiore a cinque, alternarsi di consonanti e vocali, consonante all'inizio e alla fine).

Vince: Chi termina il gioco con il punteggio più alto.

VOLTA LA CARTA

("Centogiochi" - Ed. ElleDiCi)

Gioco: Per due giocatori.

Occorrente: Sei cartoncini, delle dimensioni di una carta da gioco, raffiguranti un cane, sei un gatto e sei un topo.

Preparazione: Ciascun giocatore riceve tre carte per tipo e le tiene in mano, in modo da non farle vedere all'avversario.

Regole

I due giocatori posano una carta coperta sul tavolo e la voltano contemporaneamente. Il cane scaccia il gatto e vince; il gatto mangia il topo e vince; il topo impaurisce il cane e vince. Chi gioca la figura vincente prende tutte e due le carte dal tavolo. Se tutti e due i giocatori calano la stessa carta, il confronto finisce in parità e le carte rimangono sul tavolo. Vanno ad aumentare il bottino di chi vince la mano successiva.

È possibile giocare anche in tre o più persone, sempre con nove carte a testa. Anche in questo caso ci si affronta due per volta, partendo dal mazziere che gioca una carta con chi sta alla sua sinistra. Quest'ultimo fa la stessa cosa con l'altro giocatore e così via, procedendo in senso orario. Il gioco termina quando un giocatore rimane a mani vuote e la vittoria viene assegnata a chi, in quel momento, possiede il maggior numero di carte.

Questo gioco è realizzabile anche con altre terne di immagini (per esempio con un cacciatore che cattura un passero che mangia un'ape che punge il cacciatore; oppure, seguendo i simboli della notissima morra cinese, con un sasso che rompe un paio di forbici che tagliano un foglio di carta che avvolge il sasso; o ancora, spostandosi tra gli antichi gladiatori romani, con uno scudo che spacca una spada che taglia una rete che avvolge lo scudo, e così via).

Vince: Chi riesce a conquistare tutte le carte dell'avversario.

TAVOLIAMO MATITANDO

Giocatori: Quanti si vuole, con un conduttore.

Occorrente: Carta e matita. Un paio di forbici.

Preparazione – Si ritagliano tanti biglietti quanti sono i giocatori moltiplicati per due e si scrive su ogni biglietto il nome di un oggetto diverso.

Regole

Ciascun giocatore pesca due biglietti, scrive su un foglio i nomi che ci trova sopra, inventa due verbi immaginari, li scrive sul foglio e ci aggiunge accanto la definizione (altrettanto immaginaria). Fatto questo, cerca di collegare tra loro i due verbi e spiega (sempre sul foglio) l'azione che ne deriva. Facciamo un esempio. Partendo dai nomi tavolo e matita, i verbi (e le relative definizioni) possono essere tavolare (rendere una cosa liscia come un tavolo) e matitare (compiere un'azione che possa essere cancellata). I due verbi, collegati tra loro, possono dar vita all'espressione "tavoliamo matitando" e la spiegazione dell'azione che ne deriva può essere "rendiamo liscio un foglio passandoci sopra una mano, pronti ad accartocciarlo di nuovo con l'altra. Un punto ai tre giocatori che riescono ad armonizzare meglio (a giudizio insindacabile del conduttore) i due verbi che hanno inventato, dando una spiegazione fantasiosa al collegamento che ne deriva. I biglietti vengono poi mescolati e ridistribuiti, proseguendo nello stesso modo per qualche decina di minuti.

Vince: Il giocatore che conclude il gioco col punteggio più alto.

MATRIOSKE

Giocatori: Quattro.

Occorrente: Quarantotto cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco. Un pennarello.

Preparazione: Sui quarantotto cartoncini si scrivono otto serie di sei nomi ciascuna. Le sei cose che costituiscono la stessa serie devono poter stare una dentro l'altra, come le matryoske (la Terra, la campagna, il prato, il melo, la mela e il verme, per esempio...). Nei limiti del possibile, gli elementi delle varie serie devono essere interscambiabili tra loro (ogni cosa deve, cioè, poter essere collocata in due o più serie diverse). Gli otto cartoncini con sopra le cose più grandi delle rispettive serie (quelle che contengono tutte le altre) vengono posati sul tavolo, mentre tutti gli altri vengono mescolati e distribuiti equamente ai quattro giocatori.

Regole

A turno, i giocatori devono posare uno dei loro cartoncini sopra uno di quelli sul tavolo, lasciando in vista un pezzetto del cartoncino sotto. La cosa posata deve poter essere contenuta in quella sottostante. Man mano che il gioco prosegue, chi riesce (quando viene il suo turno) a collocare uno dei propri cartoncini in mezzo a due di quelli posati sul tavolo, conquista tutti i cartoncini sopra al suo. Per poter infilare uno dei propri cartoncini in

mezzo ad altri due, bisogna che la cosa che c'è sopra possa contenere quella di uno degli altri due e possa essere contenuta da quella dell'altro (per esempio, la mela contiene il verme e può essere contenuta dal prato...). I cartoncini conquistati vanno tenuti in un mucchietto, separati da quelli ricevuti all'inizio del gioco. Chi non può (o non vuole...) giocare, quando viene il suo turno, nessuno dei propri cartoncini, deve comunque lasciarne uno, coperto, in mezzo al tavolo. Chi conquista per primo qualche cartoncino, si prende anche tutti quelli che si trovano, in quel momento, coperti in mezzo al tavolo. Il gioco termina quando tutti i giocatori restano a mani vuote, avendo giocato o lasciato in mezzo al tavolo tutti i cartoncini ricevuti all'inizio del gioco.

Vince: Chi, alla fine del gioco, possiede il maggior numero di cartoncini conquistati.

IL TROVANUMERI

Giocatori: Quanti si vuole, con un conduttore.

Occorrente: Carta e matita per tutti.

Preparazione: Il conduttore detta un elenco di venti numeri, che i giocatori scrivono sui loro fogli.

Regole

Il conduttore comunica ai giocatori un numero ottenibile sommando cinque di quelli dettati in precedenza. I giocatori devono individuare nel loro elenco questi cinque numeri, scriverli su un foglietto e portarli di corsa al conduttore. Tre punti a chi gli consegna i cinque numeri giusti per primo, due a chi glieli consegna per secondo e uno al terzo arrivato. Una penalità a chi commette qualche errore e nessun punto e nessuna penalità a chi non trova i cinque numeri. Se ci sono più combinazioni di numeri che danno la somma giusta, sono valide tutte quante. Il gioco viene ripetuto più volte, cambiando ogni volta la somma da cercare.

Vince: Chi termina il gioco con il punteggio più alto.

LA TESTA DEL DADO

Giocatori: Da due a sei.

Occorrente: Un dado e sei monete.

Preparazione: Ciascun giocatore recita la sua filastrocca portafortuna preferita.

Regole

A turno i giocatori lanciano sul tavolo, contemporaneamente, il dado e le sei monete. Se tra le monete esce "testa" tante volte quanto è il valore indicato dal dado, chi le ha lanciate guadagna un punto.

Vince: Il giocatore che raggiunge per primo gli undici punti (tanti quante sono le lettere che compongono la celebre domanda: "Testa o croce?")

GLI SCOIATTOLI

Gli scoiattoli nascondono spesso sotto terra i loro piccoli tesori commestibili.

Giocatori: Da quattro a otto.

Occorrente: Carta e matita per tutti.

Preparazione: Ciascun giocatore delimita sul suo foglio un quadrato di dieci quadretti di lato e contrassegna poi ogni riga orizzontale (procedendo dall'alto al basso) con una lettera dalla A alla L e ogni colonna verticale (procedendo da sinistra a destra) con un numero da uno a dieci. Fatto questo, annerisce quattro quadretti a sua scelta (lo scoiattolo nasconde i suoi tesori).

Regole

A turno, ciascun giocatore dice le coordinate (lettera e numero) di un quadretto. Partendo dal giocatore alla sinistra di quello che ha parlato, ognuno comunica agli altri se in quel quadretto c'è uno dei suoi quattro tesori ("Trovato!"), se il quadretto è accanto (anche solo d'angolo) a un tesoro nascosto ("Vicino!") o se è staccato da tutti e quattro ("Lontano!") Chi perde tutti e quattro i suoi tesori (perché vengono trovati da qualche avversario) esce dal gioco.

Vince: L'ultimo giocatore rimasto in gara.

IL TESORO DI RE TENTEN

("Un gioco al giorno - volume secondo" - Ed. Elle Di Ci)

Il tesoro di Re Tenten è nascosto in cima alla più alta delle dieci torri del suo castello. Per poter entrare in questa torre è necessario salire, ad una ad una, in cima alle altre nove, visto che la chiave della torre più piccola è nella serratura, ma la chiave della seconda torre è in cima alla prima, la chiave della terza in cima alla seconda e così via. Approfittando della visita di Re Tenten a sua cugina, la Principessa Nainnain, i Cavalieri dell'Ordine della Scala a Pioli e quelli dell'Ordine della Scala a Chiocciola stanno cercando di rubargli il ricco tesoro, spingendo via dalle scale delle torri gli avversari e impadronendosi di una chiave dopo l'altra.

Giocatori: Due per volta.

Occorrente: Una scacchiera con le sue ventiquattro pedine. Un mazzo di carte senza le figure e i jolly.

Preparazione: Le pedine vengono disposte sulla scacchiera come nel gioco della dama. Le carte vengono mescolate.

Regole

I giocatori si affrontano secondo le regole principali del conosciutissimo gioco della dama: le pedine si muovono di una casella in diagonale e "mangiano" le pedine avversarie se possono scavalcarle, saltandole (sempre in diagonale). A differenza del gioco classico, però, le pedine nei loro spostamenti in diagonale possono muoversi anche all'indietro (come le "dame" del gioco omonimo) e se arrivano sull'ultima fila di caselle non conquistano un bel niente. Quando un giocatore "mangia" una pedina dell'avversario, gliela restituisce e questi deve rimetterla sulla scacchiera il più indietro possibile rispetto alla casella in cui è stata catturata. Ogni volta che un giocatore "mangia" una pedina dell'avversario (e gliela restituisce) può prendere una carta, a caso, dal mazzo.

Vince: Chi riesce per primo ad avere le dieci carte dall'asso al dieci: se sono di semi diversi non importa, purché ci siano tutte.