

illusion

Wolfgang Warsch



Giocatori: 2-5 persone
Età: da 8 anni in su
Durata: ca. 15 minuti



Quanto colore riesci a vedere?

Contenuto

12 carte freccia

98 carte dei colori



3 in ciascun colore:
rosso, giallo, verde
e blu

Fronte

Retro

Sul retro di ciascuna carta dei colori è indicato il colore e la percentuale in cui è presente.

Nota: la percentuale si riferisce alla superficie bianca stampabile della carta (il bordo grigio non conta).

Idea del gioco

Ad ogni manche, si stabilisce con una freccia **con quale colore** si giocherà. Nella direzione della freccia si dispone una fila di carte, in cui **la percentuale del colore stabilito** dovrà essere **sempre maggiore** (o uguale) su ogni carta, a partire dalla direzione della freccia.



La quantità di verde dovrà essere sempre maggiore passando da una carta all'altra nella

direzione della freccia. La prima carta accanto alla freccia mostra una piccola quantità di verde, mentre in quella successiva è visibilmente maggiore. Sulla terza carta è presente molto verde, e infine, nell'ultima a destra il verde è presente in gran quantità. Fin qui tutto corretto!

Quando un giocatore è di turno dovrà decidere se mettere in dubbio la correttezza dell'intera sequenza o prendere un'altra carta dei colori dal mazzo e disporla (possibilmente in modo corretto) nella fila di carte.

Preparazione del gioco

Mischiare le **12 carte freccia** e posare il **mazzo coperto** a bordo tavolo. Prendere la prima carta freccia in cima al mazzo e lasciarla **scoperta** al centro del tavolo. Mischiare anche le **98 carte dei colori** e posare il mazzo a bordo tavolo accanto a quello delle carte freccia, con il **lato dei disegni colorati rivolto verso l'alto**. Prendere la prima carta dei colori in cima al mazzo e disporla **scoperta** accanto alla carta freccia al centro del tavolo.

Attenzione: il retro delle carte dei colori (con le percentuali) **non** deve essere visto.

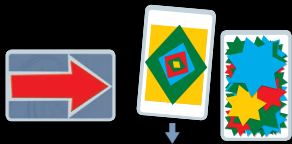


Si scopre la prima carta del mazzo delle carte freccia (rosso) e si lascia scoperta al centro del tavolo. Si prende la prima carta in cima al mazzo delle carte dei colori e si dispone accanto.

Svolgimento del gioco

Si estrae a sorte il giocatore che inizia per primo, il quale dovrà prendere la prima carta del mazzo delle carte dei colori e disporla nel senso della freccia, a destra o a sinistra di quella già presente.

Molto importante: il retro con le percentuali non deve assolutamente essere scoperto.



Tommaso prende la prima carta in cima al mazzo delle carte dei colori e la dispone a sinistra di quella già presente. Tommaso pensa quindi che la quantità di rosso aumenti partendo da sinistra verso destra.

A questo punto, tocca al giocatore successivo in senso orario, che dovrà decidere se **credere** all' **intera** sequenza presente o se **dubitarne**.

→ Se **crede** all'intera sequenza, prenderà la prima carta del mazzo delle carte dei colori per aggiungerla alla fila, posizionandola tutta a sinistra o tutta a destra o tra le due carte. Dopo aver inserito la nuova carta, le carte vengono risistemate in ordine l'una accanto all'altra.

Nota: non è consentito spostare successivamente le carte già presenti.



Sara prende la prossima carta dal mazzo delle carte dei colori e la dispone tra quelle già presenti.

Poi tocca al giocatore successivo in senso orario, che dovrà decidere se **credere** alla correttezza dell' **intera** sequenza o se **dubitarne**. Finché nessuno solleverà dubbi sulla correttezza della sequenza, si procederà con i turni in senso orario come descritto. La fila aumenterà di una carta per ogni giocatore di turno.



Tocca a Luigi e poi a Elena, che aggiungeranno alla sequenza una carta dei colori ciascuno.

- Se un giocatore di turno **mette in dubbio** la correttezza della sequenza, dovrà dire forte e chiaro "dubito". In questo caso, tutte le precedenti carte vengono girate per verificare la correttezza della sequenza mediante le percentuali indicate. **La sequenza è corretta** se le percentuali del colore della freccia aumentano da sinistra a destra. **Attenzione:** se due carte una accanto all'altra hanno una percentuale uguale, la sequenza sarà considerata corretta.



Tommaso non crede a Elena, e mette in dubbio che l'intera sequenza sia corretta. Si girano tutte e cinque le carte. E infatti, dopo un 16% segue un valore più basso (11%). Si tratta quindi di un errore.

- Se il giocatore ha avuto ragione a dubitare, e quindi era presente almeno un errore nella sequenza (non ha importanza chi lo ha commesso!), riceverà come ricompensa la carta freccia.

Tommaso ha avuto ragione a mettere in dubbio e quindi riceve in premio la carta della freccia rossa.

- Se il giocatore **ha sbagliato a dubitare** (l'intera sequenza era quindi corretta), allora la carta freccia sarà assegnata al giocatore che ha aggiunto la carta dei colori appena prima del giocatore che ha sollevato il dubbio.

Seguito e fine del gioco

Tutte le carte dei colori vengono tolte dal centro del tavolo, messe via e non più utilizzate. A questo punto si gioca la manche successiva. La preparazione del gioco e lo svolgimento del turno successivo sono esattamente come descritti in precedenza. Il giocatore che ha ricevuto per ultimo la carta freccia inizia la nuova manche. Si continueranno le manche come descritto fino a quando un giocatore non avrà 3 carte freccia vincendo il gioco. Naturalmente è possibile anche giocare per 12 manche. A questo punto, vincerà chi ha più carte freccia.