

GEO VISUAL

REGOLAMENTO

MATERIALE

- TABELLONE
- 120 CARTE
- GETTONI
- 4 PEDINE
- MATITE
- TACCUINI
- CLESSIDRA

COME GIOCARE

Dividere i partecipanti in squadre di almeno 2 persone per un massimo di 4 squadre. Ogni squadra deve scegliere una pedina e posizionarla nella casella di partenza. Mescolate i 39 gettoni (ogni gettone ha un punteggio diverso 100-200-500-bonus) a faccia in giù e posizionatevi su uno spazio sul tabellone. Puoi decidere di:

- lasciarli tutti coperti, così non sai che punteggio otterrai,
- scoprirli tutti.

Per scegliere la squadra di partenza si può fare una sfida: cioè entrambe le squadre si sfideranno sulla stessa parola (che solo i progettisti conosceranno), la prima squadra che indovinerà sarà quella che inizierà il gioco. Puoi scegliere se avanzare di 1, 2 o 3 spazi. Ogni punteggio è legato ad un colore collegato ad una categoria (riportata in bacheca):

- GLOSSARIO blu;
- STRUMENTI verde;
- POSTI giallo;
- BONUS rosso.

Il disegnatore di turno (che va cambiato ad ogni turno) sceglierà, insieme alla squadra, quante caselle avanzare e, di conseguenza, il tema della parola da indovinare. Fatto ciò, pesca la carta, legge la parola, gira la clessidra e ha 1 minuto per far indovinare la parola alla sua squadra. Se ci riesce avvanzerà di quel punteggio e raccoglierà il gettone che si trova su quello spazio, altrimenti perderà un gettone (se non li ha, passerà solo il turno).

Vincerà la squadra con il maggior numero di punti.

Quando la squadra arriva nella scatola dei bonus, il disegnatore deve disegnare una "azione".

Se indovinano, possono chiedere all'avversario una delle loro pedine. Se falliscono devono ritirarsi di 3 caselle.

Il gioco termina quando la prima squadra raggiunge la casella 40 con un numero esatto di mosse.



GEO VISUAL

ISTITUTO NAZIONALE DI GEOFISICA E VULCANOLOGIA

