

# FANTASYMIND

---

## SCOPO DEL GIOCO

Dimostra quanto è potente la tua mente indovinando il nome di tutti i personaggi assegnati (o quantomeno più di quanti ne indovineranno i tuoi avversari).

Ad ogni partita possono prendere parte da quattro a dieci giocatori (dai 10 ai 99 anni).

## PREPARAZIONE

La confezione contiene 10 carte "player blu", 10 carte "player verdi", 10 carte "Jolly", 10 carte "SI/NO", 10 carte "risultato finale", un tabellone "mazzo A e B" e questo foglio di istruzioni. E' necessario procurarsi dei fogli e delle matite (e magari anche una gomma per cancellare) per aiutare i giocatori nelle loro "supposizioni" e per compilare le carte "risultato finale" prima di terminare la sfida.

Mischiare separatamente i due mazzi di carte player, quindi consegnare ad ogni giocatore una carta "player blu" a caso, una carta "Jolly" e una carta "risultato finale".

Solo se al gioco prendono parte da 4 a 9 giocatori: rimuovere dal gioco le carte "player blu" non utilizzate escluso una (senza mostrarla) avendo cura di rimuovere le corrispondenti anche dal mazzo "player verde", quindi rimuovere (senza guardarla) anche la carta "player blu" non assegnata (ma non la corrispondente del mazzo "player verde"!).

## COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore sceglie una carta "player verde" e la dispone nel centro del tabellone "mazzo A e B" scoperta, quindi invita da 2 a 5 giocatori (ma sempre non più del numero di giocatori totali meno due!) a sua scelta (ma non se stesso) consegnando a ognuno una carta "SI/NO" di tipo "SI" e una carta di tipo "NO", a "dichiarare" (non si deve mentire) se uno di loro possiede il personaggio raffigurato (cioè se la carta "player verde" corrisponde alla sua carta "player blu"). Attenzione: i giocatori esprimono la loro "dichiarazione" raggruppando le loro risposte in un mazzo di carte da disporre sul tabellone "mazzo A e B" (mazzo A) che deve essere mischiato per non fare capire chi ha espresso ogni singola risposta, e lo stesso viene fatto per le loro carte "SI/NO" non utilizzate (mazzo B). Infine si mostrano tutte le carte del mazzo delle risposte A e ogni giocatore può trarre le sue considerazioni per cercare di capire se c'è un giocatore che possiede la carta "player blu" uguale a quella verde utilizzata. Ma se per lui è ancora disponibile, il giocatore di turno può decidere di utilizzare la sua carta "Jolly" (che viene eliminata dopo l'uso) e in questo caso solo lui può consultare le carte del mazzo A (che quindi non vengono svelate agli altri giocatori). Il turno passa poi al giocatore successivo che può scegliere una nuova carta "player verde" (o anche la stessa appena utilizzata) e i nuovi giocatori a cui rivolgersi (o anche parzialmente agli stessi).

Quando si vuole dare termine al gioco (magari perché si sta prolungando troppo oppure perché tutti sono convinti di avere identificato con sufficiente precisione i personaggi assegnati ai singoli giocatori), ogni giocatore compila la sua carta "risultato finale" indicando i nominativi dei giocatori che ritiene siano in possesso delle varie carte "player blu" (meglio se con una matita per poterle riciclare per nuove sfide), quindi ognuno mostra la propria carta "player blu" e si provvede ad assegnare un punto per ogni personaggio effettivamente indovinato. Vince la partita colui che totalizza il maggior numero di punti.

Buon divertimento.