

# IL GIOCO DELLE EMOZIONI

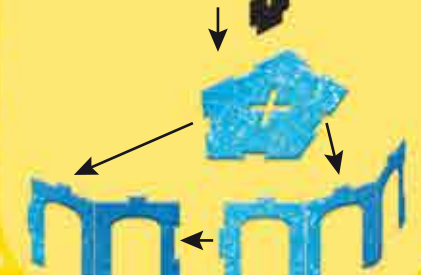
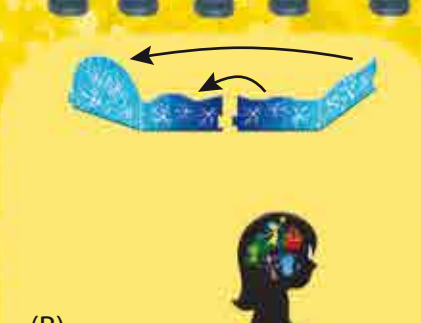
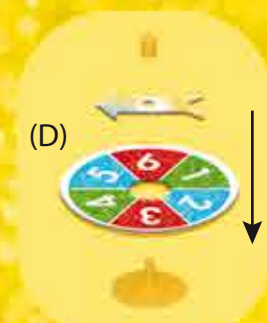
FROM THE MOVIE  
Disney · PIXAR  
**INSIDE OUT**



## ISTRUZIONI

### CONTENUTO

- (A) · 1 piano di gioco
- (B) · 1 struttura cartotecnica tridimensionale per costruire il quartier generale e la scatola dei ricordi perduti
- (C) · 1 personaggio sagomato montabile
- (D) · 1 spinner con freccia
- (E) · 14 carte Imprevisto
- (F) · 20 carte Emozioni
- (G) · 14 carte Luoghi
- (H) · 8 carte Obiettivi
- (I) · 40 gettoni ricordo
- (J) · 12 gettoni voto
- (K) · 1 portacarte
- (L) · 5 segnaposto



### OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è recuperare i ricordi perduti e tornare per primi al quartier generale.

### PREPARAZIONE

Il numero dei giocatori va da 3 a 5.

Dopo aver montato il piano di gioco con lo spinner e gli elementi tridimensionali (il quartier generale e la scatola dei ricordi perduti), si sistemano i mazzi delle carte Emozioni e Imprevisti sul piano di gioco, vicino al tabellone. Le carte Luoghi si posizionano coperte nel porta-carte. Ogni giocatore sceglie il proprio segnaposto, lo posiziona a piacere su una delle caselle e prende il proprio gettone voto. Poi si dispongono i gettoni ricordo coperti nella scatola dei ricordi perduti, nell'angolo in basso a sinistra del tabellone. Per finire, si distribuiscono le carte obiettivo ai giocatori, una per ciascuno. Queste carte indicano ai giocatori la combinazione di ricordi da recuperare per vincere la partita. Le carte obiettivo devono essere tenute coperte in modo che i concorrenti non conoscano gli uni gli obiettivi degli altri.

### SVOLGIMENTO

I giocatori girano lo spinner; comincia il turno chi ottiene il numero più alto e il giro segue in senso orario. Il giocatore di turno gira lo spinner e avanza di un numero di caselle pari al risultato. Si procede sul tabellone in senso orario e si possono effettuare più giri. Il movimento del giocatore di turno può terminare su tre tipi di caselle che determinano tre azioni diverse:

- Casella colorata (fig. 1): bisogna fare una recita procedendo nel modo seguente. Il giocatore di turno dovrà pescare una carta "Luogo" che verrà scoperta nel porta-carte. Questo sarà il luogo della scenetta da improvvisare. Poi ogni giocatore, a partire da quello di turno, pescherà una carta "Emozione". Questa carta determina lo stato d'animo che i giocatori dovranno interpretare nella recita. Di comune accordo si decidono i personaggi che i giocatori dovranno interpretare a seconda dell'emozione estratta e la situazione adatta al luogo estratto. La recita inizia a partire dal giocatore di turno, poi tutti gli altri giocatori uno alla volta reciteranno la propria battuta.

Di seguito viene riportato un esempio di recita.

Carta "Luogo" pescata: scuola

Carta "Emozione" pescata per giocatore: giocatore 1, Rabbia; giocatore 2, Gioia; giocatore 3, Disgusto.

I giocatori concordano di improvvisare una lezione di cucina all'interno della scuola. Il giocatore 1 e il giocatore 3 saranno studenti, mentre il giocatore 2 sarà l'insegnante.

Il giocatore 1, che è di turno, col ruolo di studente, arrabbiato esclama: "Io mi rifiuto di cucinare! Chi vorrebbe mai mangiare la pizza con i broccoli? Non è neanche commestibile!"

Il giocatore 2 è l'insegnante e interpreta la Gioia: "Guarda il lato positivo! State per mangiare la vostra razione settimanale di verdura e con la mozzarella è molto più buona!"

Il giocatore 3 è il secondo studente e interpreta il Disgusto: "Broccoli! Bleah, non li mangio! Sono peggio di una torta alle carote!"

Terminato il giro di battute, tutti i giocatori voteranno il più bravo poggiando il gettone voto davanti al giocatore scelto. Non si può votare per se stessi. Chi otterrà più voti potrà pescare un gettone ricordo nella scatola dei ricordi perduti. In caso di parità tutti i giocatori vincenti potranno pescare un ricordo. Il giocatore osserverà il colore del gettone senza mostrarlo agli altri concorrenti: se il gettone ricordo ha il colore che serve per la combinazione di ricordi della sua carta obiettivo, il giocatore lo tiene lasciandolo coperto. Se invece il giocatore ha già tutti i gettoni ricordo di quel colore o se il gettone ricordo estratto è di un colore che non serve al giocatore, il giocatore rimette il gettone coperto nella scatola dei ricordi perduti.

- Casella Imprevisto (fig. 2): il giocatore dovrà pescare una carta "Imprevisto" e fare ciò che essa indica e poi la scarterà.
- Casella Bing Bong (fig. 3): l'amico immaginario di Riley aiuta il giocatore a recuperare un ricordo. Il giocatore può pescare un gettone ricordo. Lo tiene solo se gli serve per la sua combinazione.

Le carte "Imprevisto" sono:

- Fig. 4: scambio di gettoni. Il giocatore che pesca questa carta può scambiare un suo gettone ricordo con quello di un altro giocatore. Questa carta può anche essere tenuta: il giocatore può decidere di giocarla in un turno successivo. Una volta usata la carta va scartata.
- Fig. 5: perdi un ricordo. Il giocatore che pesca questa carta perde un gettone ricordo a sua scelta.
- Fig. 6: vinci un ricordo. Il giocatore può pescare un gettone ricordo. Il gettone viene tenuto solo se serve per la propria combinazione.
- Fig. 7: vinci un voto. Con questa carta il giocatore guadagna un voto per una sua recita. La carta va conservata fino al momento dell'utilizzo, durante una recita, poi viene scartata.

Quando le carte di un determinato tipo finiscono, viene riformato il mazzo con le carte scartate.

Il giocatore che ha completato la propria combinazione potrà avviarsi verso il quartier generale, al centro del tabellone. Poiché i concorrenti non sanno se un giocatore ha raggiunto o meno la propria combinazione vincente, il giocatore che si avvia al quartier generale, dovrà continuare a partecipare alle recite e, se è il più votato, dovrà continuare a pescare i gettoni dalla scatola dei ricordi perduti, anche se sarà comunque obbligato a scartarli.