

# I Tarocchi Telepatici (Poker Face)

2/4 giocatori, 8 anni in su, circa 5 minuti a partita.

Di **Leonardo Caviola ed Enrico Peduzzi**

©Copyright, tutti i diritti riservati. Roma, Dicembre 2019

Questo è un gioco cooperativo che si svolge in assoluto silenzio.

Tutti i giocatori devono riuscire a scartare le proprie carte in ordine numerico, senza comunicare in alcun modo, ma solo leggendosi nella mente.

## Preparazione

1) Estrarre dal mazzo di tarocchi il Matto (carta senza numero).

2) Scartare dal gioco e rimettere nella scatola:

- 4 carte se giocate in due

- 3 carte se giocate in tre

- 2 carte se giocate in quattro

3) Rimettere nel mazzo il Matto e mischiare le carte.

4) Servire tre carte coperte ad ogni giocatore e lasciare le altre coperte a formare il "pozzo".

Da questo momento Bisogna mantenere una perfetta "Poker Face", non è più possibile comunicare in alcun modo: ne a parole, ne a gesti, ne con sguardi ammiccanti, codici segreti, accordi preliminari o altro.

Le uniche eccezioni sono spiegate dopo.

## Regole di gioco

Al via i giocatori prendono in mano le proprie carte e il gioco comincia.

**Si gioca tutti contemporaneamente senza ordine di turno**, vuol dire che ogni giocatore può giocare **una o più carte** in qualsiasi momento anche più volte di seguito, senza dover aspettare la "giocata" degli altri.

Il giocatore che pensa di avere la carta più bassa la scarta ponendola scoperta al centro del tavolo e pesca una nuova carta dal pozzo. Qualsiasi giocatore (compreso colui che ha appena giocato) che pensa di avere in mano la carta più bassa successiva a quella scoperta sul tavolo, la gioca (e pesca una nuova carta dal mazzo).

E così via, si procede allo stesso modo cercando di giocare la successiva carta più bassa presente nelle mani dei vari giocatori (e pescando dal pozzo) e così via.

**La telepatia:** Questo passaggio non è facile da spiegare, ma si capisce sempre di più man mano che si gioca, per cui consigliamo di fare almeno 3/4 partite per cominciare a prendere confidenza con la telepatia. Al momento il consiglio che possiamo dare è di guardarsi bene negli occhi e di dare il tempo a tutti di organizzare le proprie carte e percepire se è il momento o meno di giocare una carta. Ad un certo punto capirai che tocca a te.

**Le carte "a terra":** Un giocatore che si trova in mano una carta (o più) che non può più giocare, perché più bassa di quella in cima agli scarti, la deve posare coperta davanti a se, così da farlo sapere agli altri (vedi "comunicazioni possibili") e pesca una nuova carta.

Se fra tutti i giocatori c'è un totale di tre o più carte "a terra", tutti i giocatori hanno perso (vedi "Regola della Terza Carta").

**Il Matto (carta senza numero):** può essere giocata in qualsiasi momento su qualsiasi carta. Il Matto vale Zero e quando viene giocato, tutti riprendono in mano le eventuali carte "a terra" e ricominciare partendo da Zero.

## Regola della Terza Carta

Come già detto, chi si trova in mano carte che non può giocare, le pone davanti a se, sul tavolo ci possono essere al massimo due carte a terra (non due a testa, ma due in totale fra tutti i giocatori). Il giocatore che pone sul tavolo la terza carta può tenerci un dito posato sopra, per dare il tempo di fare la propria giocata a chi eventualmente possiede il Matto. Se nessuno gioca il Matto, il giocatore toglie il dito, la carta e giocata e la partita è persa.

## Comunicazioni possibili

Durante il gioco è possibile solo :

- Leggere il numero della carta che si è appena giocata per facilitare la lettura agli altri. Si può scegliere di farlo o di non farlo, ma non deve essere parte di un codice prestabilito che dice, ad esempio "la mia prossima carta è molto vicina" oppure "adesso non giocherò per un po'" o cose simili.

- Dire "tempo" e "fatto" per fermare e riavviare il gioco, così da avere il tempo di leggere le proprie carte o la carta a terra o valutare una possibile mossa. Usatelo il meno possibile, perché questo interrompe il flusso di pensieri e rende più difficile leggere il pensiero degli altri giocatori.

- Posare una carta sul tavolo. Questa comunicazione è molto precisa: significa che il giocatore non può più giocare quella carta perché è più bassa di quella in cima al mazzo degli scarti. Posare la carta è obbligatorio e se si arriva a tre tutti i giocatori hanno perso.

- Usare la regola della terza carta. Quando ci sono già due carte a terra, nel posare la terza carta si può mantenere un dito su di essa, chiedendo agli altri di giocare il Matto. Se non accade la partita è persa.

*Ricordatevi che qualsiasi tipo di comunicazione diversa da queste vi rovina il gioco. L'obiettivo non è vincere barando, ma vincere divertendovi a leggere nella mente degli altri.*

**Nota:** non sosteniamo che la telepatia esista o che può in alcun modo essere sviluppata, questo è solo un gioco divertente che vi darà la sensazione di essere davvero in grado di leggere la mente dei vostri amici. Sarà sorprendente quando, dopo un certo numero di partite, avrete la sensazione di capire esattamente le carte che hanno in mano. Provate !

# TAROCCHI DELL'ASSASSINO

da 6 a 22 giocatori, da 10 a 30 minuti.

## Versione A: "I Devoti "

(da 6 a 8 giocatori)

Ci si dispone in cerchio e si prendono dal mazzo dei Tarocchi di MystiQuest tante carte quanto sono i giocatori. L'unica carta obbligatoria è il **13: la Morte**.

Ogni giocatore riceve una carta coperta, chi ha ricevuto il 13 è "la Morte", tutti gli altri sono "i Devoti"

La Morte "uccide" il proprio bersaglio facendogli la linguaccia, ma cercando di non farsi scoprire dagli altri. I Devoti devono capire chi è la Morte cogliendola mentre fa la linguaccia ad una vittima.

Se vieni colpito dalla Morte, attendi qualche istante e posa la tua carta a faccia scoperta dicendo "sono morto", senza far capire chi ti ha ucciso.

La Morte **perde** se viene scoperta, **vince** se rimangono solo 4 giocatori in campo.

**Procedura d'accusa.** Per eliminare la Morte si procede in questo modo: Un Devoto dichiara di aver capito chi è la Morte (ma non deve ancora dire di chi sospetta) e cerca l'appoggio di un altro giocatore, (che dichiarerà "Appoggio!"). Accertato che entrambi vogliono procedere con l'accusa, girano contemporaneamente la propria carta e verrà indicato il sospettato. L'accusato scopre la propria carta, se è La Morte hanno vinto i Devoti, altrimenti tutti e tre vengono eliminati e il gioco continua.

Gli accusatori possono ancora essere uccisi finché non scoprono entrambi le proprie carte formalizzando l'accusa.

## Versione B: "l'Inquisitore"

(da 8 a 12 giocatori)

Oltre alla morte è obbligatoria anche la carta numero **5: Il Gran Sacerdote**, chi riceve questa carta è l'Inquisitore.

Il gioco procede come nella Versione A, ma i Devoti non possono formulare accuse, solo l'Inquisitore può farlo. Egli scopre la propria carta e dichiara chi è secondo lui la Morte, se indovina lui e i Devoti hanno vinto, altrimenti lui e l'ingiustamente accusato vengono eliminati e il gioco continua come nella Versione A.

## Versione C: "La Sacerdotessa"

(da 12 a 15 giocatori)

E' obbligatoria anche la carta **2: La Sacerdotessa**, chi riceve questa carta può resuscitare i morti mandandogli un bacetto volante, il resuscitato riprende la carta in mano ma la tiene rivolta verso gli altri. Non può formulare accuse ne appoggiarle (neanche se era l'Inquisitore) e soprattutto non deve in alcun modo dare indizi su chi lo ha ucciso.

I resuscitati possono essere uccisi nuovamente e vengono conteggiati ai fini della vittoria della Morte (vedi Versione A), quindi la Morte ha poche probabilità di vincere finché non uccide la Sacerdotessa, che di conseguenza è il suo obiettivo primario.

## Versione D: "Il Diavolo"

(da 15 a 20 giocatori)

E' obbligatorio anche il **15: Il Diavolo**.

Quando la Morte prova ad uccidere il Diavolo, questi non muore ma gli ricambia la linguaccia. Da questo momento può uccidere anche lui e diventa un grande pericolo per l'inquisitore: se lo accusa ingiustamente vengono entrambi eliminati dal gioco e si continua regolarmente.

Il Diavolo vince se vince la Morte.

## Versione E: "Il Matto"

(da 20 in su)

E' obbligatorio anche il Matto (carta senza numero): non muore mai, anche se viene "colpito". Il suo ruolo è quello di continuare a gettare falsi sospetti su chiunque, tipo: "mi pare di avergli visto fare un gesto strano", ecc. Se riesce a farsi appoggiare da un altro giocatore, e accusare un innocente viene escluso dal gioco insieme agli altri due e in questo modo vince.

Se si gioca con il Gran Sacerdote non potrà accusare nessuno finché l'Inquisitore non viene eliminato (vedi Versione B).

Su [www.legagiochi.it](http://www.legagiochi.it) per ulteriori varianti e altri giochi.

© Copyright. Roma, giugno 2016