

Il gioco delle relazioni

Ogni squadra prende i propri componenti, ovvero:

- 1 mazzo di carte "Strumento"
- 1 mazzo di carte "Elementi della relazione"
- 1 scheda "NESSUNA rispondenza" e 1 scheda "QUALCHE rispondenza"
- 1 "bussola"
- 1 "spazio di relazione"
- 1 "richiesta di comunicazione"
- 1 plancia di gioco dove, al centro, sono riportati i 25 "elementi della relazione" numerati da 1 a 25 e, tutt'attorno, gli spazi e le caselle per riportare i risultati degli strumenti usati
- 1 pennarello cancellabile.

A queste va' aggiunto un mazzo di carte "Elementi della relazione" per il Master...

Lo scopo del gioco è trovare i 3 elementi che compongono la relazione educativa (*ndr > l'intreccio relazionale*) Capo - ragazzo. I 3 elementi sono scelti dal Master o, come variante se si gioca in 2 (meglio in squadre!), dai rispettivi avversari.

Partendo dai 25 elementi (della relazione) possibili, le squadre restringono il campo delle potenziali

soluzioni. Il gioco prosegue fino a quando una squadra **trova i tre elementi che compongono "l'intreccio"**.

All'inizio di ogni turno, **i giocatori/le squadre scelgono liberamente tra le loro Carte Strumento** disponibili. **Ogni Carta Strumento può essere giocata una volta sola**, ma si possono avere più carte per lo stesso strumento.

La squadra passa la carta - strumento scelta a faccia in giù al Master.

Quando entrambe le squadre hanno selezionato uno strumento, **il Master le rivela contemporaneamente**. Le Carte Strumento usate restano a faccia in su e visibili a tutti per il resto della partita.

La squadra che seleziona per prima il proprio strumento gioca per prima. L'ordine è molto importante nel corso della partita. Una squadra (*nrd > staff*) non può procedere al turno successivo fino a quando l'altra squadra non ha finito di utilizzare il proprio strumento per il turno in corso.

Il gioco continua fino a quando una squadra gioca lo strumento "Verifica" e trova con successo i 3 elementi dell'intreccio.

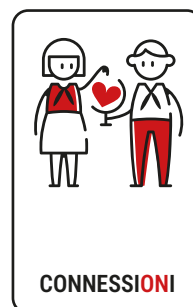
Gli strumenti - carte a disposizione...



- Pesca, una alla volta, **2 o 3 sequenze >>> ovvero 5 tessere "elementi della relazione" >>>** dal sacchetto della tua squadra e mostrale SOLO al Master;
- Il Master le scriverà nelle schede "**NESSUNA / QUALCHE ripondenza**" se NESSUNO o ALMENO UN elemento è presente "nell'intreccio" da trovare.



- Il Master pesca **5 tessere "elementi della relazione"** dal SUO sacchetto...
- ...sicuramente nessuno di questi elementi è presente dell'intreccio da trovare!

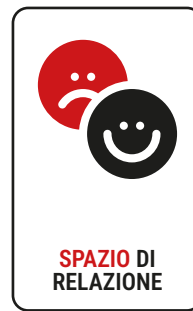


- Scegli fino a **3 sequenze >>> ovvero 5 tessere "elementi della relazione" >>>** presenti nella scheda "**QUALCHE ripondenza**";
- Il Master le trascriverà negli spazi "**CONNESSIONI**" in base al nr. di elementi segreti presenti...



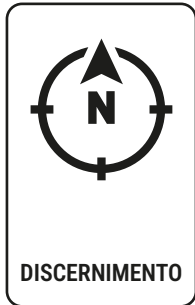
VALORE MINIMO
O MASSIMO
DELL'ELEMENTO

- Scegli se cercare il valore **minimo o massimo**;
- Il Master segna **la riga che include l'elemento con il numero più BASSO/ALTO presente nell'intreccio** da trovare.



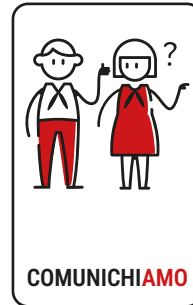
SPAZIO DI
RELAZIONE

- Posiziona lo "spazio di relazione" sulla plancia di gioco, **in verticale o orizzontale, in modo che includa 6 elementi**;
- Il Master segnerà quanti elementi sono presenti nell'intreccio...



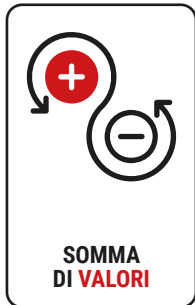
DISCERNIMENTO

- Posiziona la bussola sulla plancia di gioco **in modo che tocchi/indichi 4 elementi**;
- Il Master segnerà se almeno un elemento è presente nell'intreccio...



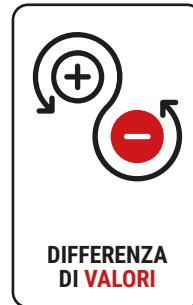
COMUNICHIAMO

- Posiziona "la richiesta" di comunicazione in modo che **indichi una riga o una colonna (ovvero che sia orizzontale o verticale...)**;
- Il Master tratterà **un ✓ o una ✗** se almeno un elemento ricercato è presente all'interno della riga/colonna indicata.



SOMMA
DI VALORI

- Il Master segna una delle 4 caselle che indicano **la somma dei 3 numeri degli elementi** dell'intreccio segreto...



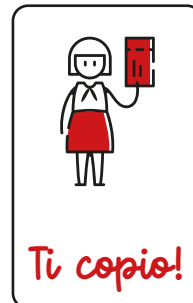
DIFFERENZA
DI VALORI

- Il Master **sceglie, a caso!**, due degli elementi da cercare e **indica la loro differenza** sulla plancia di gioco...
- ...**il Master NON rivela il loro ordine** all'interno dell'intreccio segreto!



Ti spio!

- Il Master ti svelerà **2 sequenze** degli avversari (*presenti nella scheda "Qualche rispondenza"*) **che contengono almeno un elemento** dell'intreccio segreto...



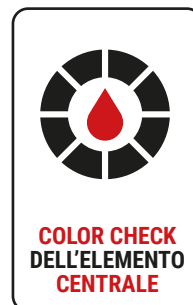
Ti copio!

- Giocalo per **copiare lo "strumento"** usato della squadra avversaria!



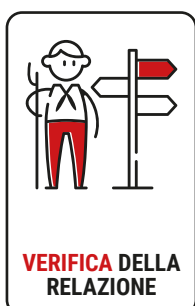
COLOR CHECK
DELL'ELEMENTO

- Mostra al Master **uno degli elementi che hai ricevuto dopo che HAI USATO lo "strumento DEDUCO"**;
- Il Master **segna** sulla plancia di gioco **se il colore dell'elemento è presente nell'intreccio** segreto...



COLOR CHECK
DELL'ELEMENTO
CENTRALE

- Il Master ti **rivela il colore dell'elemento centrale** dell'intreccio relazionale...



VERIFICA DELLA
RELAZIONE

- **Cerchia 3 elementi che credi siano presenti nell'intreccio** da trovare...
- ...se ne hai trovati 3 HAI VINTO! Altrimenti il Master segna sulla plancia di gioco quanti ne hai trovati.



Branca
RYS
FRIULI V.G.