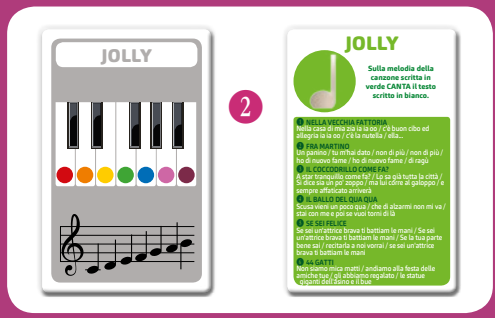
è tutta un'altra MUSICA

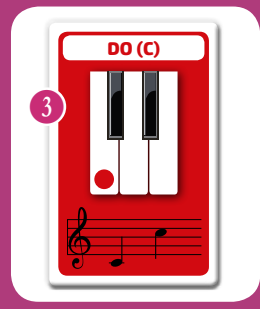
PREFAZIONE

Questo gioco avrebbe potuto chiamarsi semplicemente PLAY! Ci piaceva il fatto che in inglese suonare e giocare fossero una parola sola. Invece il nostro gioco È (anche) TUTTA UN'ALTRA MUSICA perché rende quest'arte più accessibile, divertente e stimolante.
Ci scusiamo ufficialMente con i tasti neri per non averli inclusi nel nostro percorso. Conosciamo bene la loro importanza e sappiamo che non hanno nulla di meno di quelli bianchi (se non il semitono). La Scala Cromatica, infatti, comprende tutti i 12 tasti di un'ottava del pianoforte. Solo abbiamo scelto per semplicità di giocare sulle 7 note della cosiddetta Scala Diatonica maggiore di DO, che è quella in cui le note si possono "chiamare" e scrivere sul pentagramma senza i segni ♯ e ♭, e che siamo abituati a canticchiare fin da bambini. Nel nostro gioco abbiamo associato 7 diversi colori alle 7 diverse note, seguendo l'associazione nota-colore maggiormente diffusa. I 7 colori delle note si ritrovano nei 3 principali componenti del gioco: le 7 pedine in legno, i colori sui tasti del tabellone e infine il fronte di tutte le carte. Prendete quindi una pedina nota e iniziate a percorrere la tastiera del pianoforte in cui il "vostro" tasto sarà una casella fortunata. Immaginate il suono che si fa più acuto man mano che procedete. E se avete un qualsiasi strumento in casa tenetelo sul tavolo con voi… renderà tutto più divertente.
Con È tutta un'altra musica vi sorprenderete a cantare canzoni a bocca chiusa, a imitare il suono di uno strumento con la vostra voce, a mimare i titoli e i testi più celebri della storia della musica e… a cantare canzoni con parole inventate!
Volete provare? Allora cantate le prossime due righe di questa prefazione con la musica della celebre VOLARE di Domenico Modugno.
GIOCAREEE! oh oh SUOONAREE! oh oh oh oh / ci piace ogni giorno di più / per questo ci giochi anche tu / con me!

Contenuto:

- 1 tabellone 1
- 2 mazzi da 55 carte:
  - uno con le carte facili (retro verde) 4 5 e uno con quelle meno facili (retro blu) 6 7
  - le 110 carte sono divise tra 5 carte jolly (fronte grigio) 2 e 105 carte nota (fronte dei 7 colori delle note) 3, a loro volta divise tra 27 carte strumento 4 6 e 78 carte brano musicale 5 7
- 7 pedine nota in legno 8
- 1 dado in legno 9
- questo manuale istruzioni





Scopo del gioco

Scopo del gioco è conquistare per primi tutte le 7 carte nota, vincendo le 6 carte nota diverse dalla propria carta nota.
Per conquistare una carta nota bisogna superare la prova che si trova sul retro della carta stessa.
Per vincere la partita bisogna superare una prova finale.

Preparazione e inizio del gioco

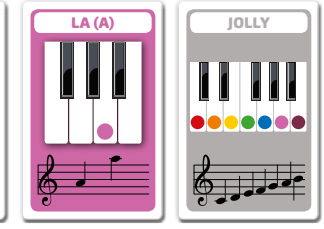
I giocatori più piccoli usano le carte verdi, mentre i giocatori più grandi usano quelle blu. Se si gioca grandi e piccoli insieme si usano entrambi i mazzi, disposti separatamente nelle 2 apposite aree del tabellone, altrimenti si usa un solo mazzo.
Viene aperto il tabellone 1 e i mazzi da usare (a seconda delle età dei giocatori) vengono ben mischiati e messi nei 2 spazi per le carte facili (verdi) 10 e meno facili (blu) 11. Le carte vengono messe con la nota visibile 12 13.
Ogni giocatore pesca la prima carta in cima al mazzo e la pone di fronte a sé 14: questa è la sua CARTA NOTA che lo identifica per tutta la partita[a].
Prende poi la pedina nota dello stesso colore 15 e la posiziona sulla casella 16 che, nella parte iniziale del tabellone 17, si trova dopo[b] la propria nota (ad esempio se si pesca la nota RE la pedina viene messa sulla casella del MI), perchè la pedina non deve mai stare sulla casella dello stesso colore.
Inizia il giocatore che ha la pedina sulla prima nota (DO RE MI etc.) e il gioco poi prosegue in senso antiorario.

[a] *Se la carta in cima al mazzo corrisponde a un jolly o a una nota già presa da un altro giocatore, il giocatore la mette sotto il mazzo e prende la carta successiva, finché vi sia una nota nuova.*

[b] *Se un giocatore pesca il SI mette la propria pedina sul DO 25 della prima ottava, non della seconda.*

Turno di gioco

Il Giocatore di Turno (GdT) lancia il dado 18 e fa avanzare la propria pedina di tante caselle nota quante indicate dal dado
(es. il dado indica 4 e la pedina avanza dal MI 16 al SI 19).
Se la pedina arriva esattamente sulla casella della propria nota (pedina e bollino dello stesso colore) è il caso fortunato, perché il GdT fa avanzare la propria pedina di altrettante caselle (in pratica raddoppiando il punteggio del dado) e poi conquista una carta nota senza dover effettuare la prova.
Se invece la pedina arriva su una casella diversa dalla propria nota, il GdT deve superare una prova per poter conquistare la carta.
In entrambi i casi il GdT può decidere se prendere la carta-nota in cima al mazzo (es. per le carte meno facili il MI) 13, oppure quella corrispondente alla casella su cui è arrivato (SI) 19, cercando la prima carta di quel colore nel mazzo (se il GdT ha già le carte nota di entrambi i colori, ne prende comunque una).



Se sceglie la carta-nota in cima al mazzo 13, dopo aver conquistato la carta fa avanzare la propria pedina sul tabellone fino alla prima casella di quel colore 20.
Se invece la prova non viene superata la carta viene messa sotto al mazzo da cui era stata presa.

La prova da effettuare è indicata sul retro della carta nota, e dipende dal valore del dado già usato per lo spostamento (il dado non viene lanciato una seconda volta).

- Se il dado indica 1 2 o 3 il GdT prende la carta[c] e deve dire se è un brano o uno strumento, per farlo indovinare agli altri giocatori, svolgendo la prova indicata dall'icona, come spiegato nella tabella "FAI INDOVINARE" a pagina 4. Se la prova viene superata, anche il giocatore che ha indovinato conquista una carta: la prima in cima al proprio mazzo (se è una carta jolly, la si lascia in cima al mazzo e si prende la carta subito sotto).
- Se invece il dado indica 4 5 o 6, la carta viene letta dal giocatore alla sinistra del GdT, che prima legge il titolo (lo strumento o il brano musicale) e poi la domanda con le tre possibili risposte.

[c] Se si gioca grandi e piccoli insieme il GdT, anche se è grande, prende la carta dal mazzo delle carte verdi per consentire anche ai piccoli di poter indovinare.

Ai quattro angoli del tabellone vi sono delle caselle speciali 21 22 23 24, che non sono da contare per l'avanzamento della pedina. Quando la pedina oltrepassa l'angolo, al termine del proprio turno di gioco, il GdT deve fare un'azione speciale, lanciando nuovamente il dado e consultando la tabella "AZIONE SPECIALE" a pagina 4. Se la casella indica più di un dado (ad esempio tre 23) il GdT, qualora non sia soddisfatto del primo lancio, può farne un secondo ed eventualmente anche un terzo. Attenzione: l'azione che viene fatta dipende dal valore dell'ultimo lancio del dado.

La carta jolly può valere come una qualsiasi nota e per conquistarla bisogna cantare il testo alternativo (indicato sulla carta) sulla melodia conosciuta (anch'essa indicata sulla carta). La carta viene conquistata se l'esibizione viene approvata dalla maggioranza degli altri giocatori.

Fine del gioco

La partita finisce quando un giocatore riesce a completare la sequenza delle 7 note, considerando anche la propria e una eventuale carta jolly. Per vincere la partita deve però superare una prova finale, che può effettuare anche all'inizio del proprio turno di gioco (senza fare prima la prova standard). La prova finale viene fatta cercando nel mazzo la prima carta del proprio colore e lanciando il dado, finché esca 4 5 o 6. Se il GdT supera la prova finale vince la partita, altrimenti la carta viene messa sotto il mazzo e la partita riprende dal giocatore alla sua destra.

FAI INDOVINARE: trova sulla carta l'icona corrispondente al valore del dado e leggi qui sotto come effettuare la prova.

INDOVINA LO STRUMENTO

MIMA MENTRE LO SUONI
il GdT mima[d] il gesto di suonare lo strumento, fingendo di averne uno tra le mani.

RIPRODUCI IL SUONO
Il GdT riproduce con la bocca il suono dello strumento.

DISEGNALO
il GdT disegna lo strumento con i mezzi a sua disposizione.

FAI LA DOMANDA GIUSTA
Gli altri giocatori pongono a turno una domanda al GdT, che deve rispondere[e] con SI oppure NO.

[d] Quando si mima, è assolutamente vietato sia parlare sia emettere suoni, e anche usare le dita per indicare un numero da indovinare.

[e] Dopo la risposta del GdT, il giocatore che ha posto la domanda può provare a indovinare lo strumento.
Se il GdT non conosce la risposta il giocatore cambia la propria domanda.

[f] Se il GdT non conosce il brano musicale può cambiare carta, mettendola sotto il mazzo e cercando nel mazzo la prima carta dello stesso colore.

INDOVINA IL BRANO, L'AUTORE O LA PAROLA[f]

FISCHIETTALO
il GdT riproduce fischiettando la melodia del brano.

BOCCA CHIUSA
il GdT riproduce, intonando con la bocca chiusa, la melodia del brano.

MIMA IL TITOLO
il GdT mima[d] il titolo del brano.

MIMA IL TESTO
il GdT mima[d] la parte del testo indicata sulla carta.

MIMA L'AUTORE
il GdT mima[d] l'autore del brano: il suo nome o il suo stile.

PAROLA SBAGLIATA
il GdT canta il brano con la parola sbagliata come indicato sulla carta.

PAROLA MANCANTE
il GdT canta il brano omettendo la parola che si troverebbe al posto dei tre punti di domanda.

AZIONE SPECIALE

Cedi una delle tue carte[g] e rimettila sotto al mazzo.

Regala una delle tue carte[g] a uno dei tuoi avversari.

Cedi una delle tue carte[g] rimettendola sotto al mazzo e prendi la prima carta in cima al mazzo.

Prendi la prima carta in cima al mazzo.

Scegli una nota tra le tre: dove si trova la tua pedina, quella prima o quella dopo. Prendi la prima carta nel mazzo di quel colore.

Ruba una carta[h], a tua scelta, a uno dei tuoi avversari.

[g] Si può scegliere la carta che si vuole, tenendo conto che la propria carta nota non può mai essere ceduta. Se il GdT ha solo la propria carta nota, allora l'azione speciale non viene compiuta.

[h] La carta nota iniziale, quella che "identifica" il giocatore, non può essere rubata.

L'editore è a disposizione degli eventuali detentori di diritti che non sia stato possibile rintracciare.

Un Gioco di: **Emanuele Pessi e Marco Ippolito**
Grafica di: **Domenico Monforte**
Prodotto da: **CreativaMente srl - Via A. Volta, 69**
20863 Concorezzo (MB)

CreativaMente
LUDO ERGO SUM