

## Photo Party

Raccomandato da 6 a 15 giocatori (un fotografo incluso) da 8 anni in su

### Materiale

46 carte "evento"

3 carte "regole"

Attenzione: questo gioco richiede l'uso di una macchina fotografica (preferibilmente con autoscatto)

### Scopo del Gioco

Il gioco viene giocato in due fasi

- 1) il fotografo (un partecipante che sceglie di condurre il gioco) scatta foto del gruppo dei giocatori, avvisandoli del modo nel quale possono conseguire punti (es. essere sospesi in aria nella foto)
- 2) Le foto vengono guardate e usate come riferimento per dare i punti (es. tutti i giocatori chiaramente sospesi in aria nella foto segnano 1 punto)

Il giocatore con più punti vince il gioco

### Preparazione

- Il fotografo posiziona la macchina nel modo più stabile possibile, idealmente su un cavalletto.
- Poi segna il pavimento come limite sul fondo dell'inquadratura. Questa linea non può essere superata per proteggere la macchina fotografica e per evitare che qualche giocatore vada troppo vicino alla macchina e nasconda tutti gli altri
- Mostra ai giocatori o facendo vedere il monitor della macchina fotografica o descrivendolo esattamente dove si trova il bordo superiore dell'inquadratura, il bordo inferiore e i bordi destro e sinistro. Sarebbe meglio centrarli in modo da lasciare lateralmente altro spazio che possa essere percorso facilmente, uscire e tornare con facilità nell'inquadratura
- Poi scatta una foto normale del gruppo in modo da essere sicuro che si possano vedere tutti i giocatori nella stessa inquadratura.
- Prende 12 carte dalla scatola. E' preferibile selezionare queste carte prima del gioco, prendendo in considerazione i giocatori e il luogo (vede Avviso alla fine di queste regole)

### Il Gioco

Fase 1: Lo scatto

Il fotografo prende la prima carta (non dimenticare di leggere anche il retro se riporta una freccia). Legge la carta ai giocatori assicurandosi che tutti abbiano capito.

Quindi sistema l'autoscatto (10 secondi). In questo modo è difficile capire esattamente quando verrà scattata la foto (se la macchina fotografica non ha autoscatto vedere Avviso).

Le istruzioni sul retro di una determinata carta devono essere prese in considerazione prima di far partire l'autoscatto (es. fare in modo che tutti i giocatori siano seduti). Egli non deve comunque leggerle a voce alta.

Dopo aver letto la carta il fotografo attende un appropriato periodo di tempo a seconda dell'evento prima di premere il pulsante. A volte potrebbe anche predisporre l'autoscatto prima di leggere l'evento (come indicato sul retro di alcune carte).

Più svegli sono i giocatori, più corto potrà essere il tempo che passerà fra la lettura e lo scatto.

Le carte giocate vengono poi messe in una pila in ordine in modo da favorire il successivo conteggio dei punti.

Far sedere i giocatori e poi sistemare la macchina fotografica. Aspettate ancora un po' di secondi prima di annunciare la carta.

Fase 2: Assegnazione del punteggio

Questo può essere fatto in vari modi

Al momento --> una volta che sono state scattate 12 foto, queste vengono proiettate o visionate su un computer (o sul monitor)

Dopo l'evento --> creando un Gruppo Photo Party su Facebook

Dopo l'evento --> con la condivisione di foto con siti quali Picasa o Flickr

Il fotografo conta i punti di ognuno. I risultati vengono determinati solo da quello che può essere effettivamente visto nelle foto. (Nessuna protesta quale "Jack mi nascondeva!" può essere tollerata). Le illustrazioni sulle carte mostrano come regolarsi in certi casi. In caso di dispute o liti decide il fotografo.

### Fine del Gioco

Il giocatore con il più alto numero di punti alla fine del conteggio viene nominato "la star del giorno!".

### Versione coniglio

La carta Coniglio (Rabbit, Lapin) è un evento che si verifica durante l'intero gioco, come tema comune. Viene spiegato a tutti i giocatori prima del gioco. Poi i giocatori possono provare ad avere punti extra durante tutti i 12 eventi previsti dalle carte scelte.

### Les Lapins (I Conigli)

In ogni momento potete fare le orecchie di coniglio dietro altri giocatori (ben visibili dietro le loro teste). Il miglior "produttore di orecchie" nell'intero gioco guadagna 2 punti. Un giocatore che ha le orecchie guadagna immediatamente 1 punto se imita il coniglio (denti in fuori e zampette davanti al petto)

### Avviso per il fotografo

Usare una macchina fotografica senza autoscatto (o se è troppo complicato da usare) Quando l'evento viene annunciato, il fotografo comincia a contare a voce alta da 10 a 5 e poi finisce la conta in silenzio nella sua testa chiudendo gli occhi da 4 a 0 fino a quando la foto non viene scattata premendo il pulsante. IL fotografo può anche aumentare o diminuire il tempo di conteggio durante il silenzio come egli vuole.

### Scegliere gli eventi

Vi sono 4 tipologie di eventi (illustrati da 4 loghi differenti) che è meglio mescolare per avere un gioco più piacevole e meno monotono.

Foresta: Giochi dentro l'inquadratura

Deserto: Performance

Montagna: La minoranza vince

Luci della ribalta: Sistemarsi in una posizione

Livelli di preparazione e di allenamento dei giocatori:

Questo deve essere preso in considerazione così come il luogo dove si svolge il gioco. E' possibile appendersi? C'è una palla o un'altro oggetto che può assumere quel ruolo? Etc. I pittogrammi sul retro delle carte permettono di essere scelte facilmente (Sollevatore:Sfide fisiche, Famiglia:Sfide familiari, 1erePARTIE: Ideali per il primo gioco, Monitor-OK: Facilmente assegnabili anche solo sul monitor della macchina fotografica).

Informazioni sulle carte "la minoranza vince":

Vi sono due modi di gestire questo. Es. seduti/in piedi: I giocatori nel gruppo con meno persone segnano un punto. Il punteggio inizia eliminando tutti i giocatori che non sono nè chiaramente seduti nè chiaramente in piedi (nascosti o in posizioni intermedie). Ad esempio: vi sono 2 giocatori in piedi e uno seduto, il giocatore seduto guadagna un punto. In caso di parità la carta indica il vincitore.

## LE CARTE

### **Le centre du monde: Il centro d'attenzione**

La testa deve essere al centro della foto. Il punto di riferimento è il centro degli occhi. I giocatori i cui occhi sono coperti non contano

### **A ras bord: Al bordo**

Quelli più vicini al bordo destro e al bordo sinistro vincono. Il punto di riferimento è il centro degli occhi. Gli occhi possono essere parzialmente coperti o tagliati dal bordo ma almeno un occhio deve essere visibile.

NB sul retro: Meno di 8 giocatori: far contare solo uno dei bordi e non entrambi

### **Des hauts et des bas: Su e giù**

Quelli più vicini al bordo superiore e al bordo inferiore vincono. Il punto di riferimento è il centro degli occhi. Gli occhi possono essere parzialmente coperti o tagliati dal bordo ma almeno un occhio deve essere visibile.

NB sul retro: Meno di 8 giocatori: far contare solo uno dei bordi e non entrambi

### **Le Cancre: Il Somaro**

La testa deve essere la più vicina all'angolo. Il punto di riferimento è il centro degli occhi. I giocatori i cui occhi sono coperti non contano

### **Le compas dans l'oeil: L'occhio è un compasso**

Mirate agli angoli dell'inquadratura con il vostro braccio completamente teso e con il vostro indice puntato. Quello che mira più preciso ottiene 1 punto. Si può mirare anche con entrambe le braccia. Braccia curve o piegate non contano.

### **Le super pied!: Il piede d'oro**

Solo un piede e nient'altro deve essere visibile di un giocatore! La gamba fino all'attaccatura della coscia è accettabile ma il resto del corpo deve essere tagliato fuori dall'inquadratura o nascosto.

### **Le juste milieu: Il perfetto equilibrio**

La testa deve essere più vicina possibile all'asse verticale centrale. Il punto di riferimento è il centro degli occhi. I giocatori i cui occhi sono coperti non contano

### **La brochette: Il Kebab**

La testa deve essere più vicina possibile all'asse orizzontale centrale. Il punto di riferimento è il centro degli occhi. I giocatori i cui occhi sono coperti non contano

**Pas de chocolat: Via le mani!**

Entrambe le mani devono essere tagliate fuori dall'inquadratura, ma non la testa né il torso della persona. I giocatori i cui occhi sono coperti non contano.

**Louis XVI : Luigi XVI**

La testa deve essere tagliata fuori dall'inquadratura. Il giocatore che ha il taglio "più pulito" al collo vince.

**Objet volant: Oggetto volante**

Dovete lanciare la vostra scarpa (o altro oggetto a disposizione). L'oggetto lanciato deve essere più vicino possibile al bordo superiore senza però toccarlo.

NB sul retro: 12 giocatori o più: Fare due gruppi quindi due foto

**Un petit tour (et puis revient): Una sgambata (e ritorno)**

Dovete uscire fuori dall'inquadratura fino ad andare dietro un punto precedentemente indicato e poi tornare in tempo per essere nella foto (con almeno un occhio visibile)

NB sul retro: Individuare un oggetto (albero, tavolo... ) situato dietro al quadro e ad una certa distanza. Consiglio: prima della partita, fate una stima del tempo necessario per andare e tornare, per stabilire il giusto momento dello scatto

**Paparazzi!**

Non siate nella foto. Tutti i giocatori identificabili perdono un punto, anche se la testa non è nell'inquadratura.

NB sul retro: Far sedere tutti per terra, poi far partire l'autoscatto. Aspettare ancora qualche secondo e poi annunciare la carta.

**Et hop!: Salta!**

Dovete essere in aria (non curvando, non portati da qualcuno, non appesi). Non vengono assegnati punti se non è chiaramente visibile che il giocatore è effettivamente in aria.

**Sur le mains: Sulle mani**

Dovete essere in tutto e per tutto sulle vostre mani. Nessun punto viene dato se non è chiaramente visibile che un giocatore ha i suoi piedi in aria

**Hercule: Ercole**

Dove sollevare qualcuno. Il giocatore sollevato non deve toccare il suolo. Diversi giocatori possono sollevare lo stesso giocatore, ma solo coloro che effettivamente sono i sollevatori principali prendono un punto (es. non si può aggiungere una mano ad un giocatore sollevato facendo finta di contribuire al sollevamento)

**Chat Perché: Appollaiati**

Dovete essere in equilibrio (o appesi) su qualcosa o qualcuno che deve essere visibile. Non si assegnano punti se non è chiaro che il giocatore è appollaiato

**Tourneboule: In un mulinello**

Dovete avere la vostra testa al contrario, sottosopra, rispetto alla macchina fotografica. La vostra testa deve essere più vicino possibile all'asse verticale. Almeno un occhio deve essere visibile

**French cancan: Can Can**

Dovete calciare le vostre gambe in aria. Il giocatore la cui gamba è la più alta vince.

NB sul retro: Mettere i giocatori su una linea. Se necessario fare due gruppi, quindi due foto.

### **Les mains baladeuses: Mani vagabonde**

Dovete usare le mani e le braccia per coprire gli occhi degli altri giocatori, senza toccarne però i volti. Prendete un punto per ogni giocatore al quale riuscite a coprire il punto in mezzo agli occhi.

### **Au bal masqué: Al ballo mascherato**

Non dovete essere coperti da un altro giocatore, nemmeno di poco. Potete essere anche fuori inquadratura ma almeno un occhio deve essere nel quadro.

### **La tour de Pise: La torre di Pisa**

Dovete pendere il più possibile, dritti e di profilo rispetto alla camera (petto e gambe in una linea). Non potete sostenervi. Se due giocatori pendono alla stessa maniera, vince quello con le braccia più vicine al corpo.

NB sul retro: 10 giocatori o più: fare due gruppi quindi due foto

### **Totem**

Dovete cercare di formare una pila con più teste possibili. Le teste si devono toccare (mento contro parte superiore della testa) altrimenti la pila viene considerata interrotta. In caso di parità, la pila più alta visibile in foto vince.

### **Monsieur Patate chaude: Signor Patata bollente**

Il signor Patata bollente prende un punto per ogni giocatore che tocca ma ne perde uno se non tocca nessuno. Ogni giocatore toccato e ogni giocatore che non è nell'inquadratura (nessun occhio visibile) perdono 1 punto.

NB sul retro: Designate un giocatore, ad esempio il più giovane come Signor o Miss Patata bollente. Dite agli altri giocatori che non è permesso uscire dall'inquadratura

### **Les sonnambules: I sonnambuli**

Dovete toccare gli altri giocatori con le vostre mani senza afferrarli e senza aprire gli occhi. I giocatori che fanno questa cosa senza essere toccati da altri giocatori prendono un punto. Giocatori colti con gli occhi aperti perdono un punto.

NB sul retro: 10 giocatori o più: fare due gruppi quindi due foto . Domandate ai giocatori di spandersi per l'inquadratura senza uscirne, di tendere le braccia in avanti e di chiudere gli occhi. Solo dopo azionate l'autoscatto.

### **Melée ouverte: Mischia aperta**

Dovete toccare la palla. Se solo un giocatore la tocca prende 2 punti. Se sono più di uno ognuno prende un punto.

NB sul retro: 10 giocatori o più: fare due gruppi quindi due foto. Azionare l'autoscatto poi lanciare il pallone come per una touche del rugby.

### **Lache l'affaire: Lascialo!**

Ogni giocatore è in piedi e lascia cadere l'oggetto davanti a sé. L'oggetto deve essere il più vicino possibile al suolo senza toccarlo.

NB sul retro: Se necessario fare due gruppi, quindi due foto. Sistemate i giocatori su una linea, con in mano un oggetto abbastanza grosso (ad esempio una delle loro scarpe)

### **Restez couverts: Coperture**

I giocatori devono indossare un cappello o un oggetto di dimensioni simili sulla loro testa senza toccarlo.

NB sul retro: assicuratevi della presenza intorno di oggetti che possono servire a fare i cappelli. Attendete più o meno prima di azionare l'autoscatto, a seconda di dove sono posizionati gli oggetti.

**Objects trouvés: Oggetti trovati.**

Dovete tenere, in modo da poterlo vedere, un oggetto corrispondente al criterio dato dal fotografo (Es. Blu). Almeno un occhio deve essere visibile.

NB sul retro: Scegliere un tipo di oggetto in funzione delle possibilità del luogo (es. blu, verde, che comincia per una vocale, in relazione al giardinaggio, alla cucina....) .

Attendere più o meno prima di azionare l'autoscatto, a seconda della vicinanza degli oggetti.

**L'otarie: L'otaria**

Dovete tenere in equilibrio un oggetto sul naso senza toccarlo con le vostre mani. Se ciò non può essere chiaramente visto dal fotografo il giocatore non segna alcun punto.

NB sul retro: Lasciate ai giocatori il tempo di procurarsi un oggetto rigido e leggero: occhiali da sole, pennarello, gioco, scatola vuota,...

**Tous derrière: Tutti dietro**

Il fotografo in scena. La vostra testa deve essere nascosta dal fotografo. Ogni giocatore la cui testa si vede o che si nasconde non direttamente dietro il fotografo ma in altro modo perde un punto.

NB sul retro: Il fotografo fa partire l'autoscatto e raggiunge i giocatori in scena.

**Et lui devant: E lui davanti.**

La testa deve essere visibile (almeno un occhio).

NB sul retro: Il fotografo fa partire l'autoscatto e si sistema fra l'apparecchio e il limite segnato per terra. Deve fissare l'obiettivo ma è libero di muoversi più o meno

**Bisou!: Bacio!**

Dovete baciare un giocatore sulla pelle nuda (guancia, mano,..) non sulla bocca, in modo che possa essere visto chiaramente dal fotografo! Nessun punto per essere baciati ma solo baciando, quindi divertitevi!

**L'autobus Assis/Debout: L' autobus Seduti/In piedi.**

Dovete stare seduti o in piedi. Il gruppo più piccolo vince. I giocatori che non sono completamente seduti o in piedi non contano. In caso di parità vincono i seduti.

**Pile ou face De face/De dos: Fronte Retro Di faccia/Di schiena**

Dovete decidere se guardare verso la macchina o volgerle le spalle. Il gruppo più piccolo vince. Le posizioni di mezzo non contano. In caso di parità vince la schiena.

**Le bon profile Profil droit/profil gauche: Il lato migliore Profilo destro/profilo sinistro**

Dovete girarvi a destra o a sinistra. Il gruppo più piccolo vince. Le teste non di profilo o che non si vedono non contano. In caso di parità vince il lato sinistro.

**Le betes à cornes Elan/taureau: Bestie con le corna Cervo/toro**

Imitare un cervo (mani aperte con i pollici ai lati della testa) o un toro (pugni chiusi ai lati della testa con l'indice puntato in avanti). Il gruppo più piccolo vince. Gestii vaghi o indefiniti o nascosti completamente non contano. In caso di parità vince il cervo

**La manif Manifestants/CRS: La manifestazione Manifestanti/polizia**

Fare il pugno o fare il saluto militare. Il gruppo più piccolo vince. Gestii vaghi o indefiniti o nascosti completamente non contano. In caso di parità vincono i manifestanti.

**Le Palais Bourbon Gauche (du cadre)/ Droite (du cadre): Il palazzo dei borboni Sinistra (nella foto)/ Destra (nella foto)**

I giocatori nella parte meno affollata della fotografia vincono. I liberali (quelli tagliati

dall'asse verticale centrale) non contano. Tutti gli altri contano ma devono essere identificabili per contare. In caso di parità vincono gli estremisti (i due giocatori più a destra o più a sinistra)

### **Le Penseur de Rodin: Il Pensatore di Rodin**

Il giocatore o i giocatori più simili alla scultura vincono: cosa guardare 1) Gomito destro su coscia sinistra 2) Polso girato 3) Avambraccio sul ginocchio

NB sul retro: 10 giocatori o più : fare due gruppi quindi due foto

Non mostrare la statua ai giocatori prima della foto. Al limite descrivetela sommariamente.

### **Le discobole : Il discobolo**

Il giocatore o i giocatori più simili alla scultura vincono: cosa guardare 1) Braccio più alto della testa 2) Mano sul ginocchio 3) Piede verticale

NB sul retro: 10 giocatori o più : fare due gruppi quindi due foto

Non mostrare la statua ai giocatori prima della foto. Al limite descrivetela sommariamente.

### **L'homme de Vitruve: L'uomo Vitruviano**

I giocatori formano delle coppie. La coppia più somigliante vince: cosa guardare 1) una sola testa visibile 2) posizione delle braccia 3) posizione delle gambe

NB sul retro: 10 giocatori o più : fare due gruppi quindi due foto

Non mostrare il disegno di Leonardo ai giocatori prima della foto. Al limite descrivetelo sommariamente.

### **Tu t'es vu... : Ti sei visto...**

Test di sobrietà: su una gamba, calcagno destro su ginocchio sinistro, gomito sinistro su ginocchio destro, pollice che tocca la punta del vostro naso. Il più sobrio vince (anche più giocatori)

NB sul retro: 10 giocatori o più : fare due gruppi quindi due foto

### **Mon beau miroir: Specchio mio bello specchio**

I giocatori formano delle coppie e prendono posizioni simmetriche. Vince la squadra migliore. In caso di pose di eguale qualità, vince la posa più complicata.

NB sul retro: 10 giocatori o più : fare due gruppi quindi due foto

### **Tiens-toi droit (sur ta chaise): Stai dritto (sulla sedia)**

I giocatori si mettono di profilo e si siedono in aria in modo da fare un angolo il più possibile vicino ai 90 gradi. Il miglior "sedente" vince. Non sono consentiti aiuti o sostegni.

NB sul retro: 10 giocatori o più : fare due gruppi quindi due foto