



Copie Collé

DANNATO COPIONE

un gioco di memoria, di bluff e di rapidità da 3 a 6 giocatori da 8 anni di Jérôme Boullonnois, illustrato da Elise Catros.

MATÉRIEL



6 tessere Lavagna numerate da 1 a 6



1 tessera Maestra lato Correzione lato Interrogazione



24 gettoni rossi 1 dado
BRUTTO VOTO

SCOPO DEL GIOCO

Avere il minor numero di gettoni di **Brutto voto** alla fine della partita.

PRÉPARAZIONE DEL GIOCO

Il giocatore più giovane inizia la partita e prende la tessera **Lavagna** n° 1 e la mette a faccia in su davanti a sé. Distribuisce poi in senso orario le altre **Lavagne**

Il secondo giocatore avrà la **Lavagna** n° 2, il terzo la **Lavagna** n° 3 e così di seguito. Ciascuno mette la sua **Lavagna** davanti a sé a faccia in su.

Si mettono al centro della tavola i seguenti elementi :

- * la tessera **Maestra** con il lato **correzione collettiva** visibile;
- * 12 gettoni **Brutto Voto** . Per partite più lunghe potete giocare con 18 o 24 gettoni;
- * le tessere **Lavagna** a faccia visibile per le partite a 3, 4, 5 giocatori

Subito dopo tutte le **Lavagne** sono nuovamente a faccia coperta..

In ogni momento i giocatori possono guardare le proprie **Lavagne** .

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni giocatore gioca il suo turno continuando poi in senso orario.

Il giocatore di turno lancia il dado. Due sono i casi possibili :

- * Il risultato del dado **NON** corrisponde al numero della propria **Lavagna**
— il giocatore diventa **IL COPIONE** ; caso A
- * Il risultato del dado **CORRISPONDE** al numero della propria **Lavagna**
— il giocatore diventa **LA MAESTRA** ; cas B.

Caso A - il giocatore è IL COPIONE

Deve ritrovare la **Lavagna** sulla quale c'è il numero che indica il dado per scambiarla con la sua.

Lo scambio si può fare con una **Lavagna** al centro del tavolo (per le partite da 3 à 5 giocatore) o con una **Lavagna** di un altro giocatore

Quest'ultimo può tentare di convincere **IL COPIONE** che la sua **Lavagna** non è quella giusta, sia che la cosa sia vera o no.

In ogni caso è **IL COPIONE** ad avere l'ultima parola e a scambiare la **Lavagna**

 con quella di sua scelta

Se nessuno **denuncia** il turno passa al giocatore successivo.

Denuncia

: il l

* Nel caso in cui un giocatore si sbaglia nello scambio, colui che ha la giusta **Lavagna** deve denunciare gridando "**COPIONE!**".

IL COPIONE e **IL COPIATO** (quello con cui aveva scambiato) prendono -
ognuno 1 **BRUTTO VOTO**. Se rimane solo 1 **BRUTTO VOTO**
è il **COPIONE!** che lo prende

Se lo scambio era stato fatto con la **Lavagna** al centro, **IL COPIONE**
prende 1 **BRUTTO VOTO**

* Se un giocatore pensa che il **COPIONE** si sia sbagliato e che la giusta
Lavagna si trovi al centro, può comunque **denunciare** urlando "

COPIONE"; deve quindi girare la **Lavagna** che pensa sia giusta
Se ha ragione **IL COPIONE** e **IL COPIATO** prendono ognuno 1 **BRUTTO**
VOTO; se no è solo il **denunciatore** e lui solo che prende 1 **BRUTTO VOTO**
viene punito per aver accusato a torto un proprio compagno.

Si girano tutte le **Lavagne** visibili a faccia coperta. Il turno passa
al giocatore successivo.

Caso B - Il Giocatore è la Maestra

Due possibilità :

* 1^{ma} possibilità : la parte **Correzione collettiva** è visibile ;

La Maestra mostra la sua **Lavagna** , e tutti i giocatori (compresa **La**

Maestra) passano la loro **Lavagna** a faccia coperta, al vicino di sinistra
Attenzione! Non si spostano le **Lavagne** sistemate al centro del tavolo.

La tessera **Maestra** viene quindi girata dal lato **Interrogazione**.

Il giro passa al giocatore successivo

* 2^{ème} possibilità: le côté **Interrogation orale** est visible.

La **Maestra** annuncia l'operazione scritta sulla sua **Lavagna** e tutti gli altri giocatori devono mettere la mano più rapidamente possibile sulla tessera **Maestra** annunciando il risultato.

Si guarda la "pila" delle mani:

* in 3 o 4 giocatori, il primo ad aver posato la mano dà 1 dei suoi **BRUTTI VOTI** all'ultimo.

* in 5 o 6 giocatori, il primo e il secondo danno rispettivamente all'ultimo e al penultimo 1 dei loro **BRUTTI VOTI**.

Se un giocatore non ha **BRUTTI VOTI** da dare: "Pace!".

Nota: un giocatore attento potrà anticipare la situazione e dire l'annuncio della **Maestra**. Se fa un errore prende un **BRUTTO VOTO**.

La tessera **Maestra** viene subito girata dal lato **Correzione collettiva**.
Il turno passa al giocatore successivo

FINE DELLA PARTITA E CONTEGGIO DEI PUNTI

La partita si ferma quando non ci sono più **BRUTTI VOTI**. Il giocatore o i giocatori che hanno meno **BRUTTI VOTI** sono dichiarati vincitori. Gli altri sono puniti!