



# Acchiappapunti

*Grande Gioco 2018*

## Scopo del gioco

- Riuscire ad ottenere il maggiore punteggio alla fine del tempo di gioco.

## Giochi

- 5 stazioni, 2 giochi per stazione (1 Statico e 1 Dinamico) → 10 giochi tra cui scegliere
- tutti i giochi sono sfide tra due squadre della durata di 3 minuti
- ogni gioco può essere fatto massimo 3 volte da una squadra
- vengono assegnati più punti per i giochi mai fatti

## Le Squadre

- ci sono 8 squadre, ognuna deve viaggiare sempre in gruppo
- una persona trasporta la scatola della squadra + la scheda giochi + il foglio punti
- gli altri giocatori indossano uno scalpo nella schiena
- chi ruba uno scalpo ad un'altra squadra, la obbliga a giocare e sceglie il gioco
- chi trasporta la scatola non indossa e non può rubare gli scalpi
- se richiesto, la squadra è obbligata a dire quanti punti ha

## Sanzioni

- la squadra che non segue le regole viene penalizzata di -1 o -2 punti

## Punteggi

- prima della sfida, è possibile giocare il Jolly (due in tutto)
- tutti giocano durante la sfida (chi trasporta la scatola, la appoggia e gioca)
- alla fine di ogni sfida viene aggiornato il punteggio delle due squadre

## CALCOLO PUNTEGGIO SQUADRA VINCENTE

- se era in vantaggio (o in parità)
  - +6 punti per un gioco mai giocato
  - +4 punti per un gioco già giocato
  - +10 punti (sempre) se ha giocato il Jolly
- se era in svantaggio
  - raggiunge il punteggio dell'altra squadra
  - se ha giocato il Jolly, l'altra squadra retrocede (scambio del punteggio)

## CALCOLO PUNTEGGIO SQUADRA PERDENTE

- +1 punto (tranne se c'è lo scambio punteggio) e 1 minuto di stop

***seguono le schede giochi per le squadre e la lista delle sfide***

SQUADRA 1

A	s	+		
	d	+		
B	s	+		
	d	+		
C	s	+		
	d	+		
D	s	+		
	d	+		
E	s	+		
	d	+		

J J

SQUADRA 2

A	s	+		
	d	+		
B	s	+		
	d	+		
C	s	+		
	d	+		
D	s	+		
	d	+		
E	s	+		
	d	+		

J J

SQUADRA 3

A	s	+		
	d	+		
B	s	+		
	d	+		
C	s	+		
	d	+		
D	s	+		
	d	+		
E	s	+		
	d	+		

J J

SQUADRA 4

A	s	+		
	d	+		
B	s	+		
	d	+		
C	s	+		
	d	+		
D	s	+		
	d	+		
E	s	+		
	d	+		

J J

SQUADRA

A	s	+		
	d	+		
B	s	+		
	d	+		
C	s	+		
	d	+		
D	s	+		
	d	+		
E	s	+		
	d	+		

J J

SQUADRA 5

A	s	+		
	d	+		
B	s	+		
	d	+		
C	s	+		
	d	+		
D	s	+		
	d	+		
E	s	+		
	d	+		

J J

SQUADRA 6

A	s	+		
	d	+		
B	s	+		
	d	+		
C	s	+		
	d	+		
D	s	+		
	d	+		
E	s	+		
	d	+		

J J

SQUADRA 7

A	s	+		
	d	+		
B	s	+		
	d	+		
C	s	+		
	d	+		
D	s	+		
	d	+		
E	s	+		
	d	+		

J J

SQUADRA 8

A	s	+		
	d	+		
B	s	+		
	d	+		
C	s	+		
	d	+		
D	s	+		
	d	+		
E	s	+		
	d	+		

J J

SQUADRA

A	s	+		
	d	+		
B	s	+		
	d	+		
C	s	+		
	d	+		
D	s	+		
	d	+		
E	s	+		
	d	+		

J J

**VITTORIA**

se squadra in vantaggio

+6 (prima volta) o +4 punti

> JOLLY: sempre +10 punti

se squadra in svantaggio

raggiungo l'altra squadra

> JOLLY: scambio punteggi

**SCONFITTA**

+1 punto e stop 1 min

**VITTORIA**

se squadra in vantaggio

+6 (prima volta) o +4 punti

> JOLLY: sempre +10 punti

se squadra in svantaggio

raggiungo l'altra squadra

> JOLLY: scambio punteggi

**SCONFITTA**

+1 punto e stop 1 min

**VITTORIA**

se squadra in vantaggio

+6 (prima volta) o +4 punti

> JOLLY: sempre +10 punti

se squadra in svantaggio

raggiungo l'altra squadra

> JOLLY: scambio punteggi

**SCONFITTA**

+1 punto e stop 1 min

**VITTORIA**

se squadra in vantaggio

+6 (prima volta) o +4 punti

> JOLLY: sempre +10 punti

se squadra in svantaggio

raggiungo l'altra squadra

> JOLLY: scambio punteggi

**SCONFITTA**

+1 punto e stop 1 min

**VITTORIA**

se squadra in vantaggio

+6 (prima volta) o +4 punti

> JOLLY: sempre +10 punti

se squadra in svantaggio

raggiungo l'altra squadra

> JOLLY: scambio punteggi

**SCONFITTA**

+1 punto e stop 1 min

**VITTORIA**

se squadra in vantaggio

+6 (prima volta) o +4 punti

> JOLLY: sempre +10 punti

se squadra in svantaggio

raggiungo l'altra squadra

> JOLLY: scambio punteggi

**SCONFITTA**

+1 punto e stop 1 min

**VITTORIA**

se squadra in vantaggio

+6 (prima volta) o +4 punti

> JOLLY: sempre +10 punti

se squadra in svantaggio

raggiungo l'altra squadra

> JOLLY: scambio punteggi

**SCONFITTA**

+1 punto e stop 1 min

**VITTORIA**

se squadra in vantaggio

+6 (prima volta) o +4 punti

> JOLLY: sempre +10 punti

se squadra in svantaggio

raggiungo l'altra squadra

> JOLLY: scambio punteggi

**SCONFITTA**

+1 punto e stop 1 min

**VITTORIA**

se squadra in vantaggio

+6 (prima volta) o +4 punti

> JOLLY: sempre +10 punti

se squadra in svantaggio

raggiungo l'altra squadra

> JOLLY: scambio punteggi

**SCONFITTA**

+1 punto e stop 1 min

**VITTORIA**

se squadra in vantaggio

+6 (prima volta) o +4 punti

> JOLLY: sempre +10 punti

se squadra in svantaggio

raggiungo l'altra squadra

> JOLLY: scambio punteggi

**SCONFITTA**

+1 punto e stop 1 min

chi	stand	sfida	nome	materiale	giocatori	come
Anita	<b>A</b>	<b>D</b>	palline infondo al tavolo	palline x2, supporto finale x2	tutti a turno, squadre assieme	Tavolo inclinato, si deve far finire la pallina dentro al supporto soffiando. Vince la squadra che lo fa piu' volte.
Anita	<b>A</b>	<b>S</b>	puzzle	puzzle x2	tutti assieme	Si costruisce un puzzle. Vince chi ha attaccato piu' pezzi.
Emanuele	<b>B</b>	<b>D</b>	tubo tennis	tubo x1, cartoni x10	tutti assieme	Un tubo di cartone su un tavolo, le due quadre alle due estremita' che fanno aria con dei cartoni per far cadere il tubo dalla parte della squadra avversaria. Vince chi fa cadere piu' volte il tubo.
Emanuele	<b>B</b>	<b>S</b>	cavacamisa	mazzo carte	un caposquadra, squadre assieme	Partita a cavacamisa. Vince la squadra che ha vinto piu' partite. La partita in corso allo scadere del tempo vale come vittoria per chi in quel momento ha piu' carte.
Raffaele	<b>C</b>	<b>D</b>	palline in bicchieri	bicchieri x25, palline x2 colori	tutti a turno, squadre assieme	Bicchieri disposti su un tavolo, in comune alle due squadre. Vince la squadra che fa piu' canestri (tirano tutti assieme, le palline si possono continuare a riprendere).
Raffaele	<b>C</b>	<b>S</b>	indovina disegno	fogli, pennarello x2	tutti assieme	Ogni squadra sceglie chi disegnera'. A questa persona si dovra' dare una cosa da disegnare (due cose diverse alle due squadre) e il resto della squadra dovra' indovinare. Vince la squadra che ha indovinato piu' cose.
Federico	<b>D</b>	<b>D</b>	castello di bicchieri da trasportare	bicchieri x10x2, cartone x2	tutti a turno, squadre assieme	Su un vassoio di cartone si dispone un castello di 5+4+3+2+1 bicchieri (rovesci). Si dovra' fare avanti/indietro nella stanza senza far cadere nessun bicchiere e tenendo solo il cartone. Vince la squadra che fa piu' giri. Se cade un bicchiere il percorso non e' valido e tocca al componente successivo.
Federico	<b>D</b>	<b>S</b>	lista cose	fogli con lettere, penne x2	tutti assieme	Si suggerisce un tipo di cose alle due squadre (ad esempio "mezzi di trasporto" e ogni squadra dovra' scrivere sul foglio un oggetto per ogni lettera dell'alfabeto. Vince la squadra che completa piu' lettere.
Vsup	<b>E</b>	<b>D</b>	bicchieri incolonnati	bicchieri x30	tutti a turno, squadre assieme	Ogni squadra e' dotata di 15 bicchieri uno dentro l'altro. A turno ogni componente dovra' togliere il bicchiere di sotto e passarlo di sopra. Finito il giro si cambia componente. Vince la squadra che fa piu' giri.
Vsup	<b>E</b>	<b>S</b>	indovina il personaggio	lista personaggi	tutti assieme	Ogni squadra sceglie chi rispondera'. A questa persona si dovra' dire un personaggio (due diversi alle due squadre) e il resto della squadra dovra' indovinarlo facendo domande. Valgono solo risposte si/no. Vince la squadra che ha indovinato piu' personaggi.