

1. Età

Dai 14 anni in su.

2. Numero di Giocatori (squadre)

Da 2 a 6. E' consigliato di giocare in coppia o con squadre di più persone.

3. Durata

1 ora.

4. Elementi

La confezione contiene:

- 1 tabellone di gioco.
- 6 pedine in cartoncino.
- Quattro mazzi di **carte produzione** così suddivisi:
 - 50 **carte Star** (rosse) contrassegnate da lettere dell'alfabeto che vanno utilizzate come iniziali di attori, attrici o registi.
 - 50 **carte Titolo** (gialle) con lettere dell'alfabeto che vanno utilizzate come iniziale del titolo d'un film.
 - 150 **carte Scena** (granata) che forniscono brevi e generiche definizioni di scene, azioni, situazioni, personaggi, attribuibili a film.
 - 50 **carte Informazione** (arancioni) che forniscono i dati principali di un film come il genere cinematografico, l'anno di produzione o la nazionalità.
- 50 **messaggi** (verdi) contenenti istruzioni da applicare durante lo svolgimento del gioco.
- 24 **schede di aiuto** (blu) divise per lettera dell'alfabeto e contenenti elenchi di nominativi di attori/attrici da utilizzare come suggerimento nel corso del gioco.
- 144 **fiches Spettatori** di sei distinti colori, uno per ogni giocatore.
- 16 **fiches Taxi** per spostamenti rapidi sulla plancia di gioco.
- 16 **fiches Contratto** per assicurare la protezione delle proprie carte produzione da furti scambi e perdite.
- 1 dado.
- 1 sacchetto e alcuni elastici destinati a tenere in ordine gli elementi del gioco.

5. Scopo del gioco

I giocatori devono cercare di combinare tra loro le carte che guadagnano durante il percorso in modo da ricostruire film realmente esistenti e realizzati.

Le carte utilizzate vengono quindi trasformate in spettatori del proprio colore con le quali si occupano le poltrone delle tre sale cinematografiche disegnate al centro del tabellone.

Un giocatore vince la partita quando, nel complesso dei tre cinema, raggiunge (o supera) 10 spettatori.

6. Preparativi e inizio del gioco

Si dispongono ai margini del tabellone i quattro mazzi di *carte produzione* e il mazzo dei messaggi, in modo che le carte risultino coperte.

Ogni giocatore si appropria delle proprie *fiches-spettatore* e riceve una dotazione iniziale di 6 *carte produzione*:

- **1 carta Star**
- **2 carte Scena**
- **1 carta Titolo**
- **1 carta Informazione**

Tutte le *carte produzione*, sia quelle iniziali che quelle guadagnate durante il percorso, andranno sempre **tenute scoperte** in modo da renderle visibili agli avversari.

Infine le pedine dei vari giocatori vanno posizionate sulla casella di partenza del tabellone (raffigurante un dado) e, dopo aver sorteggiato l'ordine dei turni, il gioco può avere inizio.

Ad ogni turno il giocatore tira il dado e avanza **in senso orario** con la propria pedina sulle caselle del pentagono centrale; **non è mai permesso retrocedere**, ma in prossimità degli incroci (segnalati da cartelli stradali) è possibile scegliere se proseguire il cammino o se deviare verso l'estremità della stella, valutando quale casella di arrivo sia più vantaggiosa.

7. Produrre un film

Se la pedina termina su una *casella produzione* si ha diritto di ritirare una carta dal mazzo corrispondente:

- Le **carte Star** si prendono nelle caselle rosse con il disegno di un attore, un'attrice e un regista: rappresentano attori o registi, in base alle iniziali **del nome oppure del cognome**.

Esempio: la carta Star "A" può essere associata a Michelangelo Antonioni, Alberto Sordi, Audrey Hepburn, Woody Allen,..

- Le **carte Titolo** si prendono nelle caselle gialle con la scritta "*title*": definiscono i titoli di film attraverso l'iniziale delle parole contenute, con esclusione dell'articolo iniziale e considerando validi anche quelli originali. E' possibile utilizzare più carte solo se tra esse è contenuta l'iniziale del titolo stesso.

Esempio: la carta Titolo "G" può essere utilizzata per produrre il film "Grease", ma anche "La grande guerra" o "The Godfather" ("Il Padrino"), ma non "American Gigolo". Le carte "Q" e "C" possono essere usate per produrre "Qualcuno volò sul nido del cuculo", ma non "A qualcuno piace caldo".

- Le **carte Scena** si prendono nelle caselle marroni con il ciak e la scritte "*scene*": descrivono scene, situazioni, personaggi tipici della trama di un film.

Esempio: la carta Scena "Tempo che scade" è associabile a "1997: Fuga da New York" (le 24 ore concesse a Jena per compiere la missione prima che esploda la carica nel cranio).

- Le **carte Informazione** si prendono nelle caselle arancioni con la lettera “i”: possono essere associate alle caratteristiche generali di un film come la nazionalità, il genere e il decennio di produzione.

Esempio: la carta informazione "Commedia USA" deve essere associata a commedie americane, la carta "Italia '70" a film italiani prodotti tra il 1970 e 1979 e così via.

Il giocatore deve cercare di combinare tra loro alcune delle carte di produzione in suo possesso in modo da poterle correttamente attribuire ad un film esistente.

Esempio: con la carta Star “P”, la carta Titolo “S” e la carta Informazione “anni 70” si può produrre “Salò o le 120 giornate di Sodoma” (“P” per Pasolini), ma anche “Il secondo tragico Fantozzi” (“P” per Paolo Villaggio) entrambi realizzati nel corso degli anni 70.

Per produrre un film è necessario utilizzare almeno tre carte (anche dello stesso tipo), ma nulla vieta di utilizzarne un numero superiore.

Quando è convinto di aver correttamente ricostruito un film, il giocatore può decidere di produrlo, cercando di raggiungere col proprio segnalino una delle sale cinematografiche (le relative caselle di ingresso sono evidenziate da una stella). Solo allora dovrà **dichiararne il titolo** e spiegare agli altri giocatori il significato che ha attribuito alle carte, **specificando in modo sufficientemente dettagliato** a quale situazione associ le eventuali *carte Scena*.

Non è possibile dichiarare più di un film durante il proprio turno di gioco, né produrre film già precedentemente dichiarati, anche se da altri giocatori.

Se il titolo è corretto e almeno tre carte ritenute valide, il film è considerato prodotto: le carte utilizzate vengono riposizionate ognuna in fondo al mazzo di provenienza e **scambiate con altrettante fiches spettatori** da posizionare nella sala.

Se invece il titolo non è corretto o se le carte considerate valide sono in numero inferiore a tre, il film è bocciato e il turno concluso.

In entrambi i casi le eventuali carte escluse rimangono al giocatore che potrà utilizzarle per produrre altri film.

- ❖ *Per controllare la veridicità delle attribuzioni sarebbe consigliabile avere a disposizione un dizionario del cinema o potersi servire di una connessione internet; ad ogni modo in caso di dubbi o contestazioni si procede a votazione a maggioranza tra tutti i giocatori, contando sul fairplay degli stessi.*

Nel posizionare i propri spettatori nel cinema il giocatore deve necessariamente **occupare inizialmente le eventuali poltrone libere** e solo quando queste siano terminate, iniziare a **sostituire in modo bilanciato gli spettatori avversari** presenti nella stessa sala.

8. Caselle speciali

- Le **caselle di aiuto**, contraddistinte dalla scritta “help”, consentono al giocatore di **scegliere** (e conservare sino a che un altro giocatore non la richieda) una scheda

informativa con le iniziali di attori e registi, da utilizzare come utile suggerimento. Una volta capitati su una casella di aiuto si può scegliere se **ripartire dal dado** al turno successivo.

- Le **caselle messaggio** (su cui è disegnata una busta) obbligano il giocatore a prendere una carta coperta dal mazzo dei messaggi ed applicare quanto scritto. I messaggi riferiti a tutti i giocatori (preceduti dall'incipit "*Per tutti*") rimangono validi sino a quando non viene estratto un nuovo messaggio comune.
- Le **caselle taxi** (contraddistinte da un taxi giallo su sfondo verde) consentono al giocatore di ricevere una *fiche taxi* da utilizzare a proprio piacimento, all'inizio di **un successivo turno di gioco**, per spostare la propria pedina sulla casella d'ingresso di uno dei tre cinema e dichiarare un film.
Una volta utilizzata, la *fiche taxi* **deve essere restituita**.
 - ❖ *Data la difficoltà di raggiungere le caselle di ingresso dei cinema con il semplice tiro dei dadi, l'acquisizione di fiche taxi nel corso della partita è indispensabile.*
- Le **caselle contratto** (su cui è disegnata una pergamena su sfondo fucsia) permettono di ricevere una *fiche contratto* da posizionare, immediatamente, su una sola delle proprie *carte produzione*. Le carte sotto contratto non possono essere rubate o scambiate dagli altri giocatori, nè si perdono a seguito di messaggi penalizzanti. Quando la carta protetta è usata per produrre un film, la *fiche contratto* **deve essere restituita**.
- La **casella furto** (su cui è disegnato il volto di un ladro con la mascherina) consente al giocatore di impossessarsi, senza contropartita, di una qualsiasi *carta produzione* posseduta da un avversario, purchè non protetta da una *fiche contratto*.
- Le **caselle scambio** (collocate alle cinque estremità della stella) consentono di forzare lo scambio di una propria *carta produzione* con un'altra ritenuta più interessante posseduta da un avversario, purchè non protetta da un *fiche contratto*.
- La **casella party** (bicchieri e *cotillons*) permette di **cambiare** una propria *carta produzione* con una carta **dello stesso tipo** di uno dei mazzi coperti.

Sulle **caselle di incrocio** (raffiguranti segnali stradali) si ritira il dado.

Le **caselle ciak** su sfondo azzurro e la **casella di partenza** (con il dado) sono ininfluenti al fine del gioco.

Ricordandovi che si tratta di un gioco estremamente flessibile e che, salvando l'impianto generale, le regole possono essere adattate alle esigenze di ogni gruppo di giocatori vi auguriamo

BUON DIVERTIMENTO!

Per ulteriori informazioni e consigli:

info@stargiocodelcinema.com

www.stargiocodelcinema.com