

ARTE X GIOCO

DOMANDE PER GLI INNAMORATI DELLE ARTI



**Più di 500 domande
su arti visive, cinema,
teatro, musica,
letteratura, con cinque
diversi livelli di difficoltà.**

Nuova edizione!

1 mazzo: 6,00 euro

5 mazzi: 25,00 euro (5 livelli diversi di difficoltà)

Gli Ori Gli Ori s.r.l.
www.gliori.it
ufficiostampa@gliori.it

SCOPO DEL GIOCO: raggiungere l'alloro ed evitare il cappello dell'asino. Per aggiudicarsi l'alloro si devono superare i 100 punti, rispondendo correttamente alle domande, divise in diversi gradi di difficoltà.

PUNTEGGIO:

giallo | elementare, punti 2

arancio | medio, punti 4

rosso | difficile, punti 6

amaranto | difficilissimo, punti 8

terra di siena | impossibile punti 10

carta jolly | valore scritto sulla carta

REGOLE DEL GIOCO: giocatori/squadre min. 2- max. 10. Inizia il gioco il giocatore più distratto o un giocatore estratto a sorte; lo stesso vale per le squadre. Si procede in senso orario. Si può scegliere il livello da cui partire e la domanda viene letta dal giocatore a sinistra di chi risponde. Ogni risposta corretta obbliga ad aumentare gradualmente la difficoltà fino alla categoria massima "impossibile". Chi risponde correttamente a 5 domande consecutive ha diritto a un bonus di 5 punti (e a un bacio accademico dalla più bella/bello del tavolo). Per ogni risposta sbagliata si perdono i punti della carta relativa e la mano passa al giocatore/squadra successivo. Al turno successivo si può di nuovo scegliere il livello di difficoltà. Se al posto di una carta con le domande si pesca un jolly si aggiungono al punteggio i punti segnati sul jolly e si ha diritto a proseguire il gioco.

VARIANTE: quando un giocatore raggiunge i 40 punti può cercare un alleato, scegliendo uno qualsiasi fra gli altri giocatori. I giocatori che decideranno di affrontare il resto del gioco in coppia dovranno sommare i propri punteggi e dividerli per 2. Il nuovo punteggio sarà la base di partenza per proseguire il gioco. A ogni risposta corretta la coppia formatasi otterrà la metà del normale punteggio. Scopo della variante è rendere difficile la vita al giocatore/squadra che sta vincendo la gara.

PROVA FINALE: chi raggiunge i 100 punti dovrà rispondere alla domanda finale. Gli avversari, in gruppo, formuleranno una nuova domanda, di cui annoteranno la risposta. Le domande potranno essere inviate al nostro sito www.gliori.it ed entreranno a far parte della prossima edizione di ARTE X GIOCO.

1

**LA PRIMA ESPOSIZIONE
DELLA BIENNALE DI VENEZIA**

1857

1895

1924

**IRANIANA
GRECA
TURCA**

**È DI ORIGINE
JANNIS KOUNELLIS**

2

**ELEMENTARE
MEDIO
DIFFICILE
DIFFICILISSIMO
IMPOSSIBILE**