



# THE GREAT PERSUADER

Un gioco per  
3-8 abili persuasori,  
da 12 anni in su

## Contenuto

- 110 carte **blu** su un lato, **rosse** sull'altro
- 8 gettoni per il voto (fronte: cuore; retro: megafono)
- 8 tessere speciali "Cambio idea!"
- 1 clessidra
- 1 dado speciale
- blocchetto e matita
- queste regole

## Obiettivo del gioco

Ogni turno, due giocatori (i persuasori) cercano di convincere un altro (il cliente) della bontà superiore della propria offerta scadente ("Vuoi mettere lavorare come spaventapasseri umano?"), o cercano di persuaderlo che non è il caso di avere qualcosa di veramente bello ("No, ma cosa te ne fai di vincere la lotteria?"). Il cliente ascolta e decide quale giocatore è stato il più convincente. Gli altri giocatori, intanto, scommettono su quale persuasore avrà la meglio! Chi si rivelerà il più bravo?

## Preparazione

Ogni giocatore riceve **un gettone voto** e **una tessera "Cambio idea!"**.

Scegliete un giocatore iniziale. Questo giocatore è il primo cliente e riceve **la clessidra** e **il dado**.

Il giocatore alla sua sinistra e quello alla sua destra saranno i persuasori per questo primo round. Dal momento che i persuasori non votano, dispongono i propri gettoni voto di fronte a sé, quello a destra sul lato col cuore, quello a sinistra sul lato col megafono. (In questo modo i persuasori sono identificati da un simbolo, e gli altri sono così in grado di votarli con i loro gettoni voto.)



Mischiate **le carte** e siete pronti!

## Il gioco

Il cliente tira il dado. Ogni persuasore pesca una carta e ne legge ad alta voce la faccia del colore tirato sul dado. *Esempio. Il cliente tira ed esce rosso. Entrambi i persuasori leggeranno il lato rosso della propria carta.*

Tutti gli altri giocatori (escluso il cliente e i due persuasori), devono ora **scommettere segretamente** su quale dei due persuasori sarà scelto dal cliente. Per scommettere, utilizza il gettone voto: mettilo a faccia in su dal lato che corrisponde al persuasore che vuoi votare (cuore o megafono), e coprilo poi con la mano in modo che gli altri non lo vedano. Puoi votare in base all'abilità del persuasore (presunta o tale), alla carta che ha pescato, ecc.

Terminate le scommesse, il persuasore a destra comincia a:

- **lato rosso:** illustrare al cliente i **vantaggi** della propria offerta (e le controindicazioni dell'offerta dell'altro persuasore); *oppure*
- **lato blu:** illustrare al cliente le **controindicazioni** della propria offerta (e i vantaggi dell'offerta dell'altro persuasore).

Il primo persuasore ha una clessidra a disposizione: il cliente dà il via e controlla. Terminato il tempo, tocca al secondo persuasore fare lo stesso, sempre nel tempo di una clessidra.

I persuasori possono interagire e interrompersi a vicenda: l'unico arbitro della discussione è il cliente!

Quando i due hanno terminato, il cliente sceglie il persuasore che lo ha convinto di più con le sue argomentazioni. Può basare la sua scelta sulla bontà dell'offerta, sulla capacità oratoria del persuasore e sulla sua correttezza. Egli annuncia la scelta, poi i voti dei giocatori vengono rivelati.

Il persuasore che è stato scelto fa **2 punti**, chi ha scommesso su di lui, **1 punto**. I punteggi vengono segnati sul blocchetto.

**Nota:** il cliente sceglie sempre il **persuasore** che lo ha convinto di più. Nel caso del lato rosso, i persuasori illustrano i vantaggi delle proprie offerte: quando il cliente sceglie un persuasore, prende anche la sua offerta. Nel caso del lato blu, i persuasori illustrano gli svantaggi della propria offerta e i vantaggi dell'altra: quando il cliente sceglie un persuasore (che farà 2 punti), *accetta di fatto l'offerta dell'altro!*

*Esempio: lato rosso. Andrea ha pescato "Lavorare come spaventapasseri" e Bea "Camminare all'indietro per un anno". Andrea deve illustrare perché sarebbe vantaggioso per il cliente lavorare come spaventapasseri, piuttosto che camminare all'indietro per un anno. Terminato il tempo, toccherà a Bea spiegare il contrario. Il cliente alla fine si convince che è meglio camminare all'indietro per un anno: accetta l'offerta di Bea, la quale fa 2 punti.*

*Esempio lato blu. Carla ha pescato "Vincere un milione di euro" e*

Daniele "Scoprire la fonte della giovinezza". Carla illustra perché sarebbe svantaggioso vincere un milione di euro, e meglio quindi scoprire la fonte della giovinezza. Poi è Daniele a spiegare il contrario. Il cliente alla fine si convince che è meglio vincere un milione piuttosto che scoprire la fonte della giovinezza, e accetta l'offerta di Carla. Così, è Daniele a essere scelto come persuasore: a lui vanno i 2 punti.

Una volta scelto un persuasore, il round termina e ne inizia uno nuovo. Le carte usate vengono scartate nella scatola. Il ruolo di cliente passa avanti in senso orario. Il giocatore che era il persuasore di sinistra diventa il nuovo cliente, e i due giocatori al suo fianco i due nuovi persuasori.

**Primo round:**



**Secondo round:**



#### La tessera "Cambio idea!"



Ogni giocatore ha una tessera speciale "Cambio idea!" che può usare **una volta per partita**. Se il giocatore decide di usare la tessera, la scarta nella scatola.

Quando gioca questa tessera, il giocatore ha diritto a cambiare il proprio voto dopo che ha ascoltato le argomentazioni dei due persuasori, ma prima che il cliente scelga l'offerta.

#### Fine del gioco

Il gioco finisce dopo un certo numero di giri completi, in funzione del numero dei giocatori:

- **da 3 a 4 giocatori:** due giri completi in modo che tutti i giocatori siano stati 2 volte clienti;
- **da 5 a 8 giocatori:** un giro completo in modo che tutti i giocatori siano stati 1 volta cliente.

Il giocatore con più punti vince! In caso di parità la vittoria è condivisa.

#### Regola speciale per 3 giocatori

Saltate la fase di votazione. I giocatori fanno punti solo quando vincono come persuasori.

#### Variante per esperti

Se conoscete già bene il gioco e volete che le vostre sfide salgano di livello, potete usare la seguente variante. Dopo che i persuasori hanno pescato le carte, prendetene una terza e guardate il numero nell'angolo in basso a destra (questa carta non ha altre funzioni e potete quindi scartarla subito). Trovate quel numero nella seguente tabella: i persuasori di turno dovranno anche rispettare questa regola aggiuntiva. Buon divertimento!

- |   |   |
|---|---|
|    | 01 Parlando con accento straniero (ciascun persuasore decide per sé)                  |
|    | 02 Imitando un personaggio famoso (ciascun persuasore decide per sé)                  |
|    | 03 Imitando un altro giocatore al tavolo (ciascun persuasore decide per sé)           |
|    | 04 Cantando e/o in rima (il cliente decide lo stile: rap, coro, folk, pop, lirica...) |
|    | 05 Senza usare una consonante/vocale (il cliente decide quale)                        |
|    | 06 Come fosse a un comizio elettorale   |
|    | 07 Parlando di spalle   |
|   | 08 Come un reporter televisivo  |
|  | 09 Usando un linguaggio forbito o arcaico   |
|  | 10 Usando luoghi comuni, modi di dire, slogan, proverbi e finti proverbi, ecc.        |

**Ideazione:** Şencan Çağrı Barlok,  
Ceren Hacibektaşoğlu Dilek,  
Nergis Tekin  
**Sviluppo:** Roberto Corbelli, Sergio Roscini  
**Illustrazioni:** Benedetto Gemma  
**Design:** ZUP



Copyright © MMXIII  
daVinci Editrice S.r.l.  
Via C. Bozza, 8  
06073 Corciano (PG), Italy  
www.dvgiochi.com  
Tutti i diritti riservati.

