



FĂRĂ MINTE

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii se provoacă reciproc pentru a aduce cel mai mare număr de obiecte care se potrivesc criteriului ales de „Attila”.

MATERIALE

Foarte multe obiecte, plus hârtie și creion.

CUM SE JOACĂ

Jucătorii vor îndeplini rolul lui Attila. Attila decide un criteriu care trebuie îndeplinit de către obiectele ce i-au fost aduse și-l notează în secret. Criteriul poate fi dintre cele mai variate, de exemplu: ”conține însemnări, „este realizat chiar și din metal”, „are fire”, „este roșu” și așa mai departe. Jucătorii, pe rând, oferă un obiect lui Attila. În cazul în care obiectul îndeplinește criteriul, Attila îl acceptă cu un zâmbet. În cazul în care obiectul nu îndeplinește criteriul, Attila îl respinge cu dispreț. Obiectele aduse trebuie să fie întotdeauna diferite: de exemplu, dacă a fost adusă o revistă, nimeni nu mai poate oferi o altă revistă lui Attila. I se poate aduce însă o carte sau un ziar. Atunci când un jucător a reușit să-și facă acceptate cinci obiecte de către Attila, jocul se termină. Fiecare jucător marchează puncte egale cu numărul obiectelor pe care Attila le-a acceptat. Attila își notează cinci puncte, minus numărul de obiecte luate de la jucătorul care a adus mai multe după primul. De exemplu, dacă în momentul în care Laura a adus al cincilea obiect „cel corect”, George adusese unul, Costin trei și Robert nici unul, Attila notează $5-3 = 2$ puncte. În cazul în care într-un termen fix (durata fiind direct proporțională cu numărul participanților) nimeni nu a adus cinci obiecte care îl satisfac pe Attila, jucătorii marchează un punct pentru fiecare obiect acceptat și Attila pierde cinci puncte, mai puțin numărul de obiecte acceptate de la jucătorul care a adus mai multe. De exemplu: în cazul în care la expirarea timpului Carmen a adus un obiect, Lucia trei, Monica două și Silvia nici unul, Attila pierde $5-2 = 3$ puncte. Acest sistem de punctaj face ca Attila să aleagă un criteriu nu prea banal (dacă îl ghicesc toți, el acumulează puncte puține), dar totuși nu prea dificil. Se joacă un număr de partide egal cu numărul jucătorilor, astfel încât fiecare în parte poate lua rolul lui Attila.

ÎNVIINGĂTOR

Cine are cele mai multe puncte la sfârșitul ultimei partide.