

# UNO contro UNO ACTION

## CONTENUTO:

- tabellone diviso con 2 segnapunti • 2 consolle • 2 trampolini di lancio • 2 lavagne • 2 pennarelli cancellabili
- 2 spugnette • 24 gettoni • timer elettronico • 56 carte sfida



## INTRODUZIONE

Uno contro uno è un gioco di azione pensato per bambini e adulti. Si può giocare in due giocatori o in due squadre. Ogni sfidante si cimenterà in prove sempre diverse e stimolanti, per una gara davvero avvincente! È un gioco molto dinamico, in cui ci si mette alla prova tramite varie domande su diversi temi.

Lo scopo del gioco è accumulare punti, fino ad arrivare a totalizzarne un massimo di 100.

Il gioco consente ai più piccoli di arricchire le proprie conoscenze e sviluppare nuove competenze, imparando dai più grandi.

L'interazione tra bambini di età differente favorisce, infatti, i processi di socializzazione e stimola l'apprendimento cooperativo tipico delle attività di gruppo.

Di seguito troverete le istruzioni di gioco e suggerimenti per una sfida all'ultimo secondo.

Buon divertimento!

REF.68623

[www.liscianigroup.com](http://www.liscianigroup.com)

 MADE IN ITALY



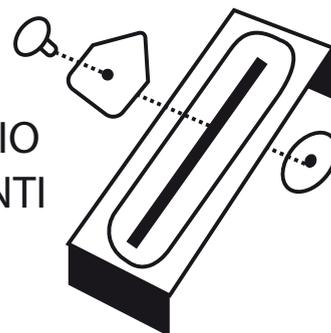
Lisciani è un marchio registrato

© Liscianigiocchi S.p.A.  
Via Ruscitti 16, Zona Industriale S. Atto,  
64100 Teramo, Tel. +39 08612311 ITALY

## PREPARAZIONE

Si dividono i vari materiali tra le due squadre. Ciascuna squadra, o giocatore, deve avere: una lavagna, un pennarello, una spugnetta e una consolle; inoltre 12 gettoni per ogni squadra, da posizionare sulla consolle negli appositi spazi. Ogni squadra dispone anche di un trampolino da posizionare al centro della consolle e da cui si lanceranno i gettoni verso il tabellone. Vicino al tabellone si dispone il mazzo delle "carte sfida". Per segnare i punti, ogni squadra ha un segnapunti situato sul tabellone di gioco.

## MONTAGGIO SEGNAPUNTI



## COME SI GIOCA

I giocatori si posizionano uno di fronte all'altro con il tabellone al centro.

Inizia il gioco il più giovane. Si gioca posizionando un gettone sul trampolino e, spingendolo, si lancia il gettone che va a finire su una casella del tabellone. A seconda di dove i gettoni cadono sul tabellone si accumulano punti: ad esempio, se il gettone finisce sulla casella con +2, si guadagneranno 2 punti. Questo vale su tutta l'area del tabellone.

Ci sono poi delle caselle speciali: • **SFIDA** • **SFIDA SPECIAL** • **ALL-IN**

Quando il gettone cade su una di queste caselle, i giocatori dovranno rispondere a delle domande.

Il giocatore che ha lanciato il gettone, pesca una carta dal mazzo.

Ogni carta contiene 14 domande, ognuna appartenente ad una specifica area tematica: italiano, inglese, storia, geografia, scienze, animali, piante, matematica geometria, attualità, sport, tempo libero, mezzi di trasporto o cucina. Rispondendo alle domande, la squadra può guadagnare punti o sottrarre alla squadra avversaria, a seconda del tipo di sfida. Ciascuna domanda ha un simbolo (farfalla, lombrico, fiore, sole, coccinella, cavalletta, chiocciola, foglia, fungo, uccellino, gecko, ragno, formica o nuvola).

In base al simbolo presente sulla casella, il giocatore legge sulla carta la domanda corrispondente.

Ad esempio, se la casella presenta il simbolo di una chiocciola, si andrà a leggere la domanda con il simbolo della chiocciola. Una volta letta la domanda, entrambe le squadre risponderanno scrivendo sulla loro lavagna, con l'apposito pennarello, una lista in base alla domanda. Ad esempio se la domanda è: "nomi delle regioni italiane", entrambi i giocatori dovranno scrivere tutti i nomi delle regioni italiane che conoscono.

La lista va scritta entro il tempo scandito dal timer elettronico.

Vince la sfida chi ha scritto più nomi nella propria lista.

## I PUNTEGGI

• **SFIDA**: la squadra, o il giocatore, vincente si aggiudica 5 punti. La squadra che perde non si aggiudica punti. Se l'esito della sfida è paritario, entrambe le squadre si aggiudicano 3 punti.

Durante il confronto per stabilire il punteggio, si consiglia di consultare il web in caso di incertezze sulle risposte.

• **SFIDA SPECIAL**: La squadra che vince si aggiudicherà tanti punti quante sono le parole scritte sulla propria lavagna, più tanti punti quante sono le parole scritte dall'avversario. Ad esempio se la squadra ROSSA ha scritto 8 parole e la squadra GIALLA ne ha scritte 6, vince la squadra ROSSA che si aggiudica 14 punti. La squadra perdente non avrà quindi punti da aggiungere al SEGNAPUNTI.

• **ALL-IN**: la squadra perdente cede il 50% dei punti alla squadra avversaria, dimezzando il proprio capitale. Ad esempio se perde la squadra ROSSA, dovrà cedere la metà dei punti totalizzati fino a quel momento.

• Nelle caselle ALL-IN non ci sono simboli, quindi il giocatore o la squadra che fa cadere il suo gettone su ALL-IN dice ad alta voce un simbolo o un colore a scelta tra quelli presenti sulle carte, prima di pescare la carta. Ad esempio, il giocatore della squadra ROSSA fa cadere il gettone sulla casella ALL-IN, dice ad alta voce "lombrico", pesca la carta e leggerà la domanda contrassegnata dal simbolo del lombrico.