

# Master Quiz

Master Quiz è una competizione a cui possono partecipare sia gruppi a pari livello sia gruppi a livelli diversi come bambini e adulti.

Le materie trattate, i quiz scelti e i sei gradi di difficoltà con cui essi sono posti, fanno del gioco Master Quiz un simpatico divertimento che insegna a piccoli e a grandi moltissime nozioni nelle materie più importanti di cultura generale.

Master Quiz è consigliato alle famiglie, alle comunità, alle scuole e a tutti coloro che, nel sapere, trovano un passatempo divertente.

Imparare giocando è ciò che può offrire con serietà "MASTER QUIZ".

## Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di guadagnare più punti rispetto agli altri giocatori, rispondendo esattamente ai quiz proposti.

E' chiaro che, scegliendo i quiz di difficoltà maggiore si acquisiranno più punti.

Se la competizione avviene fra persone di diversi livelli culturali, come ad esempio il nonno professore e il nipote alle prime esperienze scolastiche o fra il maestro e gli scolari, ai primi si dà la facoltà di scegliere fra le domande di grado 4, 5 e 6, mentre ai secondi di grado 1, 2 e 3 facendo acquisire a quest'ultimi rispettivamente 4, 5 e 6 punti.

Il pedone si sposta comunque in relazione all'effettivo grado di difficoltà della domanda scelta, come indicato sulla carta.

## Contenuto della confezione

1 piano di gioco

1 pedone di legno

24 carte "stella"

36 pedine segnapunti bianche

900 carte quiz

Le materie sono:

- Storia (bordo rosso)
- Geografia (bordo rosa)
- Scienze (bordo verde)
- Arte (bordo azzurro)
- Sport (bordo giallo)
- Parole (bordo marrone)

## Piano di gioco

Il piano è diviso in 6 settori.

Ogni settore è costituito da un esagono e da un triangolo posto sopra di esso.

Un percorso si intreccia fra questi settori dove si muoverà il pedone di legno.

Ad ogni giocatore viene assegnato un settore: esagono e triangolo superiore.

L'esagono e' diviso in 6 trapezi ognuno col colore di una materia.

Da ogni trapezio sono stati ricavati 8 triangoli numerati, che servono per contare i punti in ogni materia.

Nell'esagono più piccolo centrale, sono colorati e disegnati i simbolidelle varie

materie solo a titolo informativo e coreografico. In questo esagono passano le pedine bianche segnapunti, esso rappresenta la casella comune 9. Da questo esagono centrale si passa al triangolo superiore (casella 10) e da qui, dopo il diciottesimo punto, all'esagono posto al centro del piano di gioco.

Il percorso è suddiviso in 60 caselle (12 stella e 48 materia). In ogni casella vi è indicato il colore e il simbolo della materia.

## **Pedine segnapunti**

Ogni giocatore ne riceve 6, una per materia.

Dapprima ognuna si muove nel trapezio per segnare i punti relativi alla materia (dall'1 all'8) poi, attraverso l'esagono centrale (9) passa la triangolo superiore (10).

In genere non tutte le pediner riusciranno a passare al triangolo superiore.

## **Carte quiz**

Sono 150 per materia; ogni gruppo, distinto per colore, è contenuto nella corrispondente scatola. Su ciascuna carta sono riportati 6 quiz (tre da un lato e tre dall'altro) numerati da 1 a 6. Essi sono posti in ordine di difficoltà (N.1 il più semplice e il N.6 il più difficile). Le risposte attinenti ai quiz sono riportate nella parte inferiore della carta.

## **Pedone di legno**

E' unico per tutti. Si muove sul percorso in senso orario ed il suo spostamento è determinato come vedremo dal grado di difficoltà della domanda a cui il concorrente risponde.

## **Carte stella**

Sono in tutto 24. Il giocatore di turno ne pesca una dal mazzo quando il pedone capita in una casella con l'immagine di una stella. In esse sono contenuti degli imprevisti che possono coinvolgere sia il giocatore che l'ha pescata sia gli altri concorrenti.

## **Preparazione del gioco**

- Mettere il piano di gioco nel mezzo del tavolo.
- Posarvi in un angolo il mazzo delle carte "Stella".
- Distribuire ad ogni giocatore 6 pedine bianche.
- Ogni giocatore sceglie il proprio esagono.
- Porre il pedone di legno su una casella "Stella" del percorso.
- Mettere attorno al piano di gioco le 6 scatole contenenti le 6 categorie. Il coperchio può essere inserito rovesciato sotto la scatola per avere una migliore identificazione della materia.

## **Regole del gioco**

Il pedone di legno si sposta sul tabellone in senso orario.

Stabilito chi dà inizio al gioco, questi sceglie una materia, per esempio Storia, e il grado di difficoltà, per esempio 3.

Colui che sta alla sua destra pesca una carta arancio a caso e legge ad alta

voce il quiz N.3.

Intanto che il concorrente pensa alla risposta da dare, il pedone di legno viene fatto avanzare di 3 caselle, come il grado di difficoltà scelto.

Se il concorrente dà la risposta giusta, si aggiudica 3 punti in Storia e pone una pedina bianca nel triangolo N.3 del suo settore arancio.

Il gioco passa al suo vicino di sinistra il quale non può più scegliere la materia, perchè gli viene indicata dalla posizione del pedone (per esempio Sport, casella gialla) ma potrà scegliere soltanto il grado di difficoltà del quiz (per esempio 6).

Il pedone di legno viene spostato di 6 caselle (determinando così la materia per il concorrente seguente). Se dà la risposta esatta, pone una pedina bianca nel triangolo N.6 del suo settore giallo, Sport.

Il gioco passa agli altri giocatori i quali si comporteranno nello stesso modo.

Se il giocatore di turno non fornisce la risposta esatta, termina il suo turno senza guadagnare o perdere punti. In questo caso però qualsiasi altro concorrente (ad esclusione di chi ha letto la domanda), a partire quello a sinistra del giocatore di turno, può chiedere di rispondere alla domanda. Se uno di questi giocatori dà la risposta corretta guadagna i punti relativi al grado di difficoltà della domanda e avanza con la pedina bianca nel settore della materia del quiz. Se invece sbaglia nel rispondere perde altrettanti punti e indietreggi con la stessa pedina.

E' essenziale che i concorrenti per rispondere ad un quiz abbiano dei punti da poter eventualmente perdere.

## **Uso delle carte stella**

Quando il pedone sosta in una casella "Stella", il concorrente di turno pesca una carta di questo tipo ed esegue ciò che vi è scritto.

Nel caso in cui si vengano a perdere dei punti, questi non scenderanno mai sotto il livello 1.

Il gioco prosegue con queste semplici regole.

## **Triangolo superiore**

Quando si supera l'ottavo triangolino in una qualsiasi materia, la pedina sarà portata al centro dell'esagono (che rappresenta la casella 9) e poi sul triangolo sovrastante il proprio settore dove sono i triangoli numerati dal 10 al 18.

N.B. - Gli esagoni centrali di ogni settore e i triangoli superiori di ogni settore riportano i colori delle materie per semplici ragioni coreografiche e non hanno alcun riferimento con la strategia del gioco.

## **Importante**

I concorrenti che possiedono 2 o più pedine sul triangolo superiore possono muoverle a scelta, indipendentemente dalla materia che esse rappresentavano.

Per esempio se la pedina che segna la materia a "Sport" passa la triangolo superiore stando sul 10 e successivamente la pedina della materia "Geografia" raggiunge il triangolo superiore posandosi sul 15, si può concludere il gioco rispondendo ad una domanda di "sport" di livello 4 e facendo avanzare la pedina che si trova in posizione 15.

E' comunque obbligatorio quando si risponde ai quiz di una materia le cui pedine si trovano ancora nell'esagono di base, completare in ordine (dall'1

all'8) il conteggio dei punti del relativo trapezio.

## **Fine del gioco**

Quando una pedina bianca di qualsiasi colore oltrepassa il triangolino N.18, raggiungendo l'esagono centrale, la partita termina.

Ognuno fa il totale del valore dei triangolini ove sono le proprie pedine bianche (il centro del settore esagonale vale 9 e l'esagono centrale vale 19). In altre parole si fa la somma dei punti guadagnati in ogni materia. Sarà dichiarato vincitore chi avrà realizzato più punti.

## **Strategia di gioco**

Chi è di turno nel scegliere il grado di difficoltà della domanda deve:

1. Tenere conto del proprio grado di difficoltà su cui verrà posto il quiz.
2. Controllare le posizioni del giocatore di sinistra e fare in modo che il pedone di legno vada a sostare in una materia in cui si ritiene che l'altro concorrente sia poco preparato.
3. Quando si è raggiunto con una o più pedine bianche, il triangolo superiore, e sono stati realizzati pochi punti nelle altre materie, è consigliabile cercare di aumentare il punteggio in quest'ultime prima di raggiungere l'esagono al centro del piano di gioco.
4. Quando si ritiene di aver guadagnato abbastanza punti, tanto da poter vincere, avanzare decisamente con una sola pedina nel triangolo superiore per raggiungere l'esagono centrale.