



Tre su Dieci, coppa vince coppa perde

Obiettivo formativo: Lavorare sulla presa di decisione e rischio

Materiale: 30 coppette , 9 oggetti rotanti
(ghiande, biglie, diamanti), carta e matita

Fino a 4 giocatori ma si può anche giocare in gruppi, aggiungendo anche la capacità di leadership fra le competenze da analizzare:

si usano dieci coppette (1) e tre contenuti rotanti.

io ho usato le capsule del caffè Borbone appositamente svuotate dopo l'uso convenzionale

Si mettono i rotanti sotto le coppette e si mischiano sul tavolo facendole scivolare.

Il primo a giocare ne indica una e la alza, sperando di non trovarci sotto niente. Se vuole ne alza un'altra e così via fino a che non decide di fermarsi e si segna tanti punti quante solo le coppette prese. Se sotto una coppetta trova un rotante perde tutto. Quando si ferma o perde, la mano passa al giocatore successivo, dopo che il giocatore che ha finito ha rimischiato tutte le 10 coppette coi tre rotanti.

Ci possono essere tre tipi di Interventi esterni: su ogni giocatore gli altri hanno diritto ad un intervento che può essere di stop, di obbligo o di aiutino. Ogni giocatore può subire un solo intervento al proprio turno.

- † **Stop** vuol dire che il giocatore di turno deve fermarsi e passare la mano, anche se volesse continuare, tenendosi i punti fatti fino ad allora (vietato l'uso prima di due coppette alzate)
- † **Obbligo** vuol dire che se ha deciso di stare invece deve pescare almeno un'altra coppetta per forza.
- † **Aiutino** si offre al giocatore di turno di giocare per lui: se l'aiutino è accettato l'aiutante alza una coppetta: se è sbagliata il giocatore di turno perde però solo un punto fatto (invece di tutti) e finisce il suo turno, mentre se è vuota prende quel punto e se vuole può continuare il suo turno.

Vince il primo che fa 13 punti (come da titolo "tre su dieci")

Se si gioca in cinque, ogni giocatore scrive in segreto il nome di un altro partecipante che elegge come alleato segreto (può anche fingere di farlo ed eleggere se stesso). A fine partita, quando si contano i punti fatti, ciascuno somma ai propri quelli dell'alleato. Se l'alleato è stato scelto da più giocatori i suoi punti vengono divisi -per difetto- fra i due o più alleati.

Se si gioca in sei o più si fanno tre squadre con dieci coppette e tre rotanti ciascuna. Si gioca come nella versione minima a cinque, le manche si svolgono in successione o in parallelo se si vuole. Ogni squadra ha dieci rimescoli (manche) in tutto totali, e può decidere di fare il suo gioco basandosi anche sui risultati degli altri. Ogni rimescolo deve essere fatto da qualcuno di un'altra squadra.

Vince chi fa più punti. Ovviamente se si gioca in parallelo ci si deve fidare,