

Un gioco  
di  
Antonio  
Lupica

# PLAGGIO

Per  
giocatori  
dai 12  
anni in  
su

Liberate la vostra immaginazione e creatività!



**Regolamento**

In Plagio i giocatori devono completare segretamente su un foglio le frasi tratte da opere letterarie, cercando di “plagiare” l’autore e rendendo credibile la propria versione. Si raccolgono tutti i fogli e si leggono tutte le possibili continuazioni di frase date dai giocatori, più quella vera. Si accumulano punti indicando la frase corretta e ricevendo punti da altri giocatori.

Non è richiesta alcuna particolare cultura letteraria, basta un po’ di fantasia!

Liberate la vostra immaginazione e creatività!

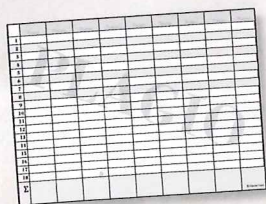
## Componenti



**160 carte.** Ogni carta riporta 3 citazioni complete con il nome dell’autore, il titolo dell’opera, una frase interrotta e, dopo i puntini di sospensione, la sua conclusione.



Un blocco di 60 foglietti



Un blocco segnapunti



1 Clessidra



Questo regolamento

## Preparazione

Tutti i giocatori si muniscono di penna e foglietti; si sorteggia chi inizia a condurre la partita e poi il turno gira in senso orario.

## Turno di gioco

Il conduttore prende una carta a caso, sceglie una delle 3 citazioni e legge lentamente l’autore, il titolo, la prima parte della frase interrotta e avvia la clessidra. Gli altri giocatori, nel tempo della clessidra, completano la frase - ognuno a proprio modo sul proprio foglietto - spacciandosi per l’autore stesso. Finita la clessidra, si consegnano i foglietti autografati al conduttore, che li legge uno per uno a voce alta, ovviamente mantenendo l’anonimato.

Fra le varie frasi inserisce anche quella autentica riportata sulla carta. E’ bene che il conduttore reciti con la stessa enfasi tutte le risposte, quindi conviene scrivere in modo ben leggibile.

**Esempio di gioco:** In una partita a 6 giocatori, viene sorteggiata **Giuliana** come primo conduttore. **Giuliana** prende una carta e legge tra sé le 3 citazioni.

**Giuliana** sceglie la terza frase e recita:  
**L. Pirandello** – *Uno, Nessuno, Centomila*  
*“Che fai?” Mia moglie mi domandò vedendomi...*

Fa quindi partire la clessidra.

**Marco, Fabio, Daniela, Martina e Roberto** scrivono sul proprio foglietto la loro fine della frase; autografano il foglietto e lo consegnano a **Giuliana**.

A questo punto **Giuliana** leggerà ad alta voce tutte le frasi, senza svelarne l'autore ed inserendo nella lettura anche la frase originale:

**Giuliana:**

*“Che fai?” Mia moglie mi domandò vedendomi...*

1. *Svuotare la dispensa* – (**Roberto**)
2. *Uscire di casa con una borsa piena di vestiti* – (**Fabio**)
3. *Insolitamente indugiare davanti allo specchio* – (**Pirandello**)
4. *Rovistare tra i panni sporchi* – (**Daniela**)
5. *Correre avanti e indietro sul terrazzo* – (**Marco**)
6. *Prendere in mano il suo cellulare* – (**Martina**)

## Votazione e punteggio

Terminata la lettura, i giocatori (a partire da quello alla sinistra del conduttore) votano quale, secondo loro, è la frase autentica e il conduttore segnerà sul segnapunti i risultati della votazione.

Guadagna 1 punto chi la indovina ed, inoltre, guadagna 1 punto (o più punti) l'autore di una frase votata da un altro (o più altri) giocatore/i.

**Esempio di gioco:** Alla sinistra del conduttore c'è **Marco**, secondo cui la frase corretta è la 4. **Giuliana** segnerà quindi 1 punto a **Daniela**, autrice della frase. E' il turno di **Daniela**, secondo cui la frase corretta è la numero 3. **Giuliana** segnerà, quindi, un altro punto a **Daniela** (in quanto ha indovinato la frase corretta). **Fabio** ritiene, invece, che la frase corretta sia la 5: un punto per **Marco**. **Roberto** anche dà il suo voto alla frase 5: altro punto per **Marco** da segnare sul segnapunti. Infine, **Martina** assegna il suo punto alla frase numero 2: un punto per **Fabio**.

**M. L. Aguirre d'Amico**

PAESI LONTANI

A Maria veniva spesso rimproverato di non avere...

*...memoria, di non ricordare*

**G. Marotta**

L'ORO DI NAPOLI

Che direbbe mia moglie se le confessassi che qualche volta...

*...i nostri ragazzi sono figli di un'altra donna!*

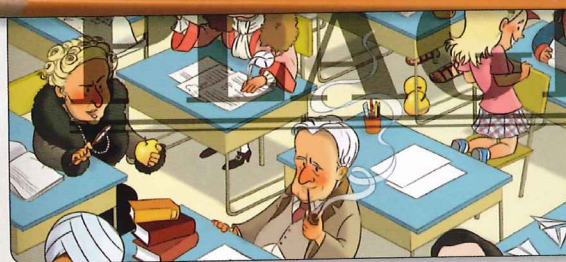
**L. Pirandello**

UNO, NESSUNO, CENTOMILA

“Che fai?” Mia moglie mi domandò vedendomi...

*...insolitamente indugiare davanti allo specchio*

© Giochi Uniti - 35



	Giuliana	Marco	Daniela	Fabio	Roberto	Martina
1	conduttore	xx	xx	x		
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						

Alla fine di questo primo turno di gioco in cui Giuliana è stata il conduttore, la situazione è la seguente:

**Giuliana:** 0 pv

**Marco:** 2 pv

**Daniela:** 2 pv

**Fabio:** 1 pv

**Roberto:** 0 pv

**Martina:** 0 pv

A questo punto il ruolo di conduttore passa al giocatore alla sinistra dell'attuale conduttore. Viene pescata una nuova carta e il gioco ricomincia.

## Fine del gioco

---

La partita finisce dopo un prefissato numero di turni, ad esempio quando tutti i giocatori avranno svolto per una volta (o per più volte) il ruolo di conduttore.

## Vittoria

---

Vincitore sarà chi avrà totalizzato il punteggio più alto...e quindi, non solo il più "acculturato" ma anche il più credibile plagiatore!

**Autore:** Antonio Lupica

**Grafica e impaginazione:** Mario Barbati

**Illustrazioni:** Valentina Moscon

**Selezione opere letterarie:** Studiogiocchi

**Produzione:** Giuliana Santamaria per Giochi Uniti srl.

Plagio™ è un gioco di proprietà e sviluppato da Giochi Uniti srl, pubblicato in Italia da Giochi Uniti srl - Via S. Anna dei Lombardi, 36 - 80134 - Napoli - Italy - Tel 081 193.233.93

Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a:

[info@giochiuniti.it](mailto:info@giochiuniti.it)

© 2017 Giochi Uniti srl. Tutti i diritti sono riservati.

Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale se non autorizzata è severamente vietata.

Edito e Distribuito in Italia da

**Giochi Uniti**™

[www.giochiuniti.it](http://www.giochiuniti.it)