

il Gioco della Production

Questo Gioco è una variante del Gioco dell'Oca, la differenza è che qui, con un pizzico di ironia, simuliamo la commissione di un lavoro alla proDUCKtion. Durante il percorso vi aiuteremo a raggiungerci mentre, di tanto in tanto, vi distrarrete dal vostro scopo: avere un ottimo lavoro. Ma non temete, noi siamo lì, all'ultima casella, che vi aspettiamo.

Regole del Gioco

Per iniziare potete fissare una posta finale che vincerà il primo che arriva, oppure più poste per ordine di arrivo.

Si utilizzano due dadi. Ogni giocatore deve avere un segnalino distinto. Ciascuno getta i dadi al suo turno e procede di tante caselle secondo il numero ottenuto.

Colui che per primo arriva esattamente alla casella 63 entra nello studio della proDUCKtion e vince il gioco, incassando il totale della posta e dei pegni pagati. Chi, col lancio dei dadi, sorpassa il 63 deve retrocedere del punteggio che avanza.

Se un giocatore viene raggiunto da un altro nella sua casella, paga un pegno convenuto e ritorna nella casella in cui si trovava prima l'altro giocatore (insomma, non ci possono essere due giocatori nella stessa casella).

Caselle delle Anatre

Ogni volta che si capita sulla casella di un'anatra si replica il punteggio ottenuto coi dadi, procedendo di altrettante caselle, fino a che non si incontrano più anatre.

A causa della disposizione regolare delle Anatre, se un giocatore ottenesse 9 dal primo lancio dei dadi arriverebbe immediatamente alla fine del percorso, in quanto le Anatre disposte a distanza 9 gli farebbero sempre replicare il punteggio iniziale.

Per evitare questo il gioco prevede due casi particolari.

Poiché con due dadi il 9 si può ottenere solo in due modi: con un 3 e un 6, oppure con un 4 e un 5, si avranno queste due possibili risultati:

Chi ottiene 3 e 6 col primo lancio va subito alla casella 21.

Chi ottiene 4 e 5 col primo lancio va subito alla casella 39.



Caselle Speciali

n. 6 - Il Palazzo. Bravo, hai pensato subito alla proDUCKtion. Le tue necessità trovano subito una prospettiva. Guadagni tempo: vai alla casella 12.

n. 19 - Il Bar. Prima di venire ti sei attardato al bar. Male, hai perso tempo: stai fermo un turno.

n. 31 - Google Maps. Hai sbagliato a inserire l'indirizzo e ti sei perso: stai fermo finché non arriva un altro giocatore a darti informazioni (oppure, se si gioca in due, stai fermo un turno per ricalcolare il percorso).

n. 42 - L'autocertificazione. L'hai dimenticata: torna alla casella da dove sei arrivato.

n. 52 - Appuntamento. Non lo hai preso e ora l'agenda è piena: stai fermo due turni in attesa.

n. 58 - L'album. Hai combinato un pasticcio e si è rovinato il lavoro, ora è tutto da rifare. E infatti dovresti tornare alla casella di partenza ma siamo buoni e torni "solo" alla casella 7.

Caselle Fotocamera

Pegno speciale: fatti fare una foto con una faccia buffa e inviala a qualcuno.

Caselle Altri Volatili

Duck vuol dire anatra in inglese ma ti confondi e quindi:

n. 16 - Upupa. Fai il verso dell'upupa.

n. 21 - Usignolo. Fischietta un motivo che ti suggeriscono.

n. 39 - Gufo. Esci e rientra nella stanza con gli occhi chiusi.

n. 47 - Gallina. Vai a prendere un uovo. Se non lo hai stai fermo un turno.

n. 56 - Pappagallo. Ripeti una frase che ti suggeriscono. Facendo la voce di un pappagallo.

