



# MISSION IS POSSIBLE MISSION IS POSSIBLE

LO SCOUTGAME DIVERTENTE & IRRIVERENTE

Cari Capi, ecco a voi **MISSION IS POSSIBLE**, lo scoutgame più divertente e irriverente che abbiate mai provato, che vi metterà alla prova in sfide di **abilità, disegno, mimo e drammatizzazione**, con rompicapo apparentemente irrisolvibili e persino incredibili **cruciverba**! MIP è un gioco per 4 o più persone divise in squadre, che vi avvincherà inestricabilmente, una partita dopo l'altra!

## SCOPO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore o la prima squadra a percorrere tutto il tabellone, partendo e ritornando nella Bussola. Da lì si dovrà portare a termine con successo l'ultima prova: chi ci riesce viene automaticamente proclamato vincitore!

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Dividetevi in 2 squadre, ciascuna di 2 o più giocatori. Se siete più numerosi, potete formare fino a 4 squadre, ma ricordatevi che ciascuna deve avere almeno 2 giocatori!
2. Ogni squadra sceglie una pedina e la mette sulla grande Bussola! (come pedina potete scegliere qualsiasi cosa trovate a portata di mano).
3. Mettete i 3 diversi mazzi sul tavolo con le scritte rivolte verso il basso con i nomi dei loro ispiratori verso l'alto:

**MISSIOANGELO** - disegno, mimo e canto,

**ALFABADEN** - domande di conoscenza,

**TUTTOTESTA** - indovinelli e rebus.

4. Sistemate accanto al tabellone il dado e la clessidra.
5. Ogni squadra si attrezza con un blocchetto e una matita.

## SVOLGIMENTO DEL TURNO

**Inizia per prima la squadra con il giocatore il cui prossimo compleanno è il più vicino.**

1. In MIP, ogni squadra lancia il dado solamente al termine del proprio turno, cioè solo dopo aver portato a termine con successo il compito o l'attività assegnati. Il colore del nodo su cui si trova la vostra pedina corrisponde al colore della carta-attività che dovrete pescare e quindi giocare, ma solo al turno successivo! **(N.B. Giocare significa fare quanto indicato sulla carta).**

Durante il vostro primo turno, potete scegliere liberamente da quale mazzo pescare la prossima carta da giocare.

2. Chiedete a un membro della squadra alla vostra destra di pescare la vostra carta e di leggersela a voce alta.
3. Quando siete pronti, il giocatore che vi ha letto la carta ruota la clessidra e fa partire la corsa contro il tempo: **scopo di ogni turno di gioco è completare con successo l'attività da svolgere** prima che il tempo a disposizione finisca.
4. Ce l'avete fatta?

#### **...Sì!**

Lanciate il dado e fate avanzare sul tabellone la vostra pedina. A questo punto, il vostro turno è finito, e il gioco passa al concorrente o alla squadra alla vostra sinistra.

#### **...No...**

Non lanciate il dado e non fate avanzare la vostra pedina: il vostro turno è già finito. Dovrete attendere fino al vostro turno successivo e riprovare a cimentarvi nell'attività indicata.

***Ricordiamoci bene: In MIP il dado si lancia alla fine del proprio turno, ma solo dopo che si è completata con successo l'attività che ci è stata assegnata!***

## **SFIDA**

Se due squadre dovessero trovarsi sulla stessa casella colorata verrà pescata la carta del colore corrispondente ma le due squadre coinvolte si sfideranno nel rispondere alla domanda. La squadra che vince resta sulla casella, la squadra che perde torna indietro alla prima casella libera senza però pescare alcuna carta fino al suo turno successivo.

## **VITTORIA!!**

Per vincere la partita, dovrete prima di tutto entrare nella casella BUSSOLA. Al vostro turno successivo, tutti gli avversari si riuniscono e scelgono collettivamente il mazzo da cui pescare la carta che potrebbe rappresentare la vostra attività finale. Se non riuscite a portare a termine il vostro compito, potete riprovare di nuovo al vostro turno successivo. Se invece riuscite a portare a termine con successo l'attività pescata per voi mentre vi trovate nella Bussola, siete andati alla grande! Avete vinto e venite proclamati campioni di Mission Is Possible! Complimenti!!!

## **CONSIGLI**

*Sarebbe meglio stampare il tabellone da gioco in formato A0, ma se non fosse possibile cercate di proiettarlo ed utilizzare degli adesivi come pedine da gioco.*

*Le carte da gioco potrebbero essere stampate su cartoncino o plastificate.*

*Stampare il dado almeno su formato A3.*