

REGOLAMENTO



PLAY LIKE A DEEJAY

In onda tra 10 secondi!

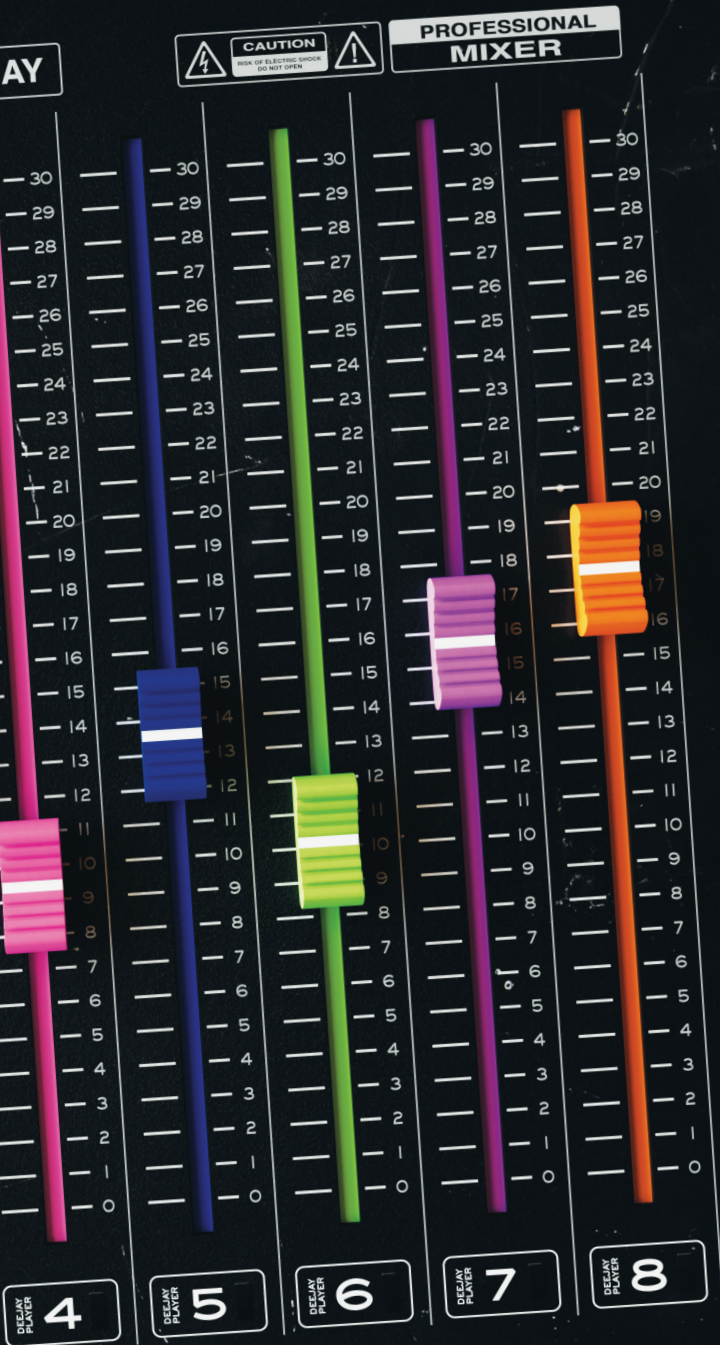
Cuffie indossate, microfono pronto, luce rossa accesa!

Nelle vesti di un DJ, dovrai scegliere quali canzoni si abbinano meglio alle notizie del giorno o ai messaggi inviati dagli ascoltatori.

Ma c'è un problema: a volte dovrai scegliere la canzone senza conoscere il contenuto della notizia o del messaggio di cui dovrai parlare.

Sarai in grado di improvvisare una presentazione e di convincere gli altri giocatori?





Contenuto

- 162 carte canzone, contenenti il titolo della canzone, l'artista (o la band) che l'ha portata al successo e gli autori del brano. In giallo sono evidenziati i secondi di intro di ogni canzone (vedi *Regolamento per esperti*);
- 91 carte notizia/messaggio, suddivise in 61 carte notizia e 30 carte messaggio;
- 8 carte bluff;
- 1 carta regista;
- 8 carte intro presa/intro mancata di colore diverso, una per giocatore (vedi *Regolamento per esperti*);
- 8 pedine segnapunti in legno di colore diverso, una per giocatore;
- 1 tabellone-mixer segnapunti;
- questo regolamento.

Preparazione

Questa sezione descrive la preparazione per le partite con 4 o più giocatori. Per le partite con 3 giocatori occorre applicare le modifiche presentate nella sezione *Variante per 3 giocatori* (vedi pagina 3).

Ogni giocatore prende una **pedina segnapunti** e una **carta intro presa/intro mancata** dello stesso colore (se non si utilizza il *Regolamento per esperti*, questa carta serve solo per ricordare il proprio colore). Collocare il tabellone-mixer all'interno della scatola e la pedina di ogni giocatore in corrispondenza dello "zero".

Suddividere le **carte notizia** e le **carte messaggio** in due mazzi separati (si distinguono dal titolo sul fronte; il dorso è identico), quindi pescare casualmente prima 2 carte notizia e poi 1 carta messaggio, mettendole una sopra l'altra esattamente in quest'ordine.

Ripetere questa procedura per tre volte, ottenendo una **pila formata da 9 carte** a faccia in giù, che dovrà avere l'alternanza di 2 carte notizia - 1 carta messaggio.

Mettere da parte le carte rimanenti: non saranno utilizzate per questa partita.

Nota: Per partite più brevi o più lunghe è possibile ridurre o aumentare la quantità di carte. Consigliamo di mantenere sempre l'alternanza 2 carte notizia - 1 carta messaggio.

Prendere un numero di **carte bluff** pari al numero dei giocatori meno uno (per esempio, in una partita con 5 giocatori, prendere 4 carte bluff). Mescolare e distribuire **6 carte canzone** a ogni giocatore. Se tra queste sono presenti una o più canzoni che un giocatore proprio non conosce, può scartare queste carte e pescarne altrettante in sostituzione.

L'ascoltatore più assiduo di Radio DeeJay è il **regista** per il turno iniziale. Prende la **carta regista** e la mette davanti a sé, come promemoria.

Carte canzone bianche

In questa scatola troverete 160 carte canzone. È facile immaginare che l'archivio musicale di Radio DeeJay contenga ben più di 160 dischi, ma per motivi di spazio e giocabilità è stato necessario fare una selezione, lasciando fuori brani e artisti fondamentali per la storia della musica e di Radio DeeJay. Abbiamo deciso di mettere a disposizione 2 carte canzone bianche in modo da poter aggiungere due dischi a vostra scelta! Oltre al nome dell'artista, al titolo e agli autori, ricordatevi di inserire anche la durata dell'intro, soprattutto se prevedete di giocare con il *Regolamento per esperti* (vedi pagina 4).

Svolgimento della partita

Una partita è suddivisa in round.

Ogni round si divide in tre fasi: **programmazione, diretta, ascolti**.

1. Fase programmazione

Nella fase programmazione il regista **pesca la prima carta** notizia/messaggio e, senza guardarla, la mescola assieme alle carte bluff.

Dopodiché **distribuisce una di queste carte** a ogni giocatore (incluso se stesso).

Ogni giocatore deve **leggere segretamente la propria carta notizia/messaggio**, a prescindere che si tratti di una delle carte bluff o della carta che realmente riporta la notizia o il messaggio. Dopodiché deve **scegliere una carta canzone** tra quelle in suo possesso. Il giocatore che ha letto la carta notizia/messaggio potrà farlo con criterio, cercando di abbinare alla notizia o al messaggio la canzone più adatta tra quelle a sua disposizione. I giocatori che hanno ricevuto le carte bluff saranno costretti a scegliere una carta canzone a caso, **fingendo tuttavia** di selezionare con ponderazione.

Ogni giocatore mette **la propria carta canzone** a faccia in giù davanti a sé.

Quando tutti i giocatori hanno scelto la carta canzone, consegnano la propria carta notizia/messaggio o carta bluff a faccia in giù al regista. Il regista aggiunge a sua volta la propria carta e mescola il mazzo così ottenuto. Dopodiché rivela le carte, scartando le carte bluff e **leggendo a voce alta** la carta notizia/messaggio, in modo che tutti i giocatori lo ascoltino.

2. Fase diretta

A partire dal regista e proseguendo in ordine di turno con il giocatore alla sua sinistra, ogni giocatore prova a raccontare la notizia come farebbe un DJ, cercando di **collegarla alla canzone** che ha scelto, giustificando nella maniera più divertente e creativa possibile quel legame. Suggerimento: Per ottenere una migliore enfasi, si suggerisce al DJ di rivelare titolo e cantante del disco selezionato proprio alla fine della presentazione, mostrando a tutti la carta canzone scelta.

Esempio:

«... E così Angelo e Paola hanno deciso di abbracciare il sacerdozio dopo tanti anni di fidanzamento. Rimarranno comunque assieme anche da prete e suora? Beh, è possibile, visto che tutti abbiamo bisogno d'amore. E allora quale migliore occasione per ascoltare i Blues Brothers con Everybody needs somebody to love?»

On Air **Carta Notizia** On Air

Fidanzati da 9 anni diventano prete e suora

La storia è quella di Angelo e Paola, originari di Portici (Napoli), che dopo un fidanzamento di 9 anni, a un passo dal matrimonio, decidono di cambiare vita e diventano prete e suora. A raccontare questa scelta radicale è lo stesso Angelo, oggi Don in servizio pastorale per le comunità italiane in Germania, con un lunghissimo post sul suo profilo Facebook.



7/61

Play Like a Deejay

3. Fase ascolti

Quando tutti i DJ hanno raccontato la notizia e annunciato il disco, il regista conta fino a tre. Al "tre" ogni DJ (incluso chi era in possesso della carta notizia/messaggio, poiché deve far finta di votare qualcun altro per non farsi individuare) indica il giocatore che, secondo lui, era in possesso della carta notizia/messaggio.

Tutti i giocatori rimangono con il dito puntato e il regista chiede a chi era in possesso della carta notizia/messaggio di rivelarsi, alzando il proprio dito.

A questo punto, tutti gli altri giocatori rimangono con il dito nella loro posizione e il regista **calcola il punteggio** in base allo schema seguente:

- chi ha indovinato il DJ che era in possesso della carta notizia/messaggio guadagna 3 punti;
- se il DJ che era in possesso della carta notizia/messaggio ha ricevuto almeno un voto, guadagna 3 punti;
- se il DJ che era in possesso della carta notizia/messaggio non ha ricevuto alcun voto, perde 2 punti;
- ogni DJ che era in possesso di una carta bluff guadagna 1 punto per ogni voto ricevuto.

Per segnare i punti guadagnati (o persi), ogni giocatore **sposta la propria pedina** sul tabellone-mixer del numero di punti corrispondente. (Non è mai possibile scendere sotto lo zero.) Al termine del round, il giocatore alla sinistra del regista prende la carta regista e assume quel ruolo per il nuovo round. Tutti i giocatori **pescano una nuova carta canzone** in modo da tornare ad avere una mano di 6 carte.

Una volta terminata la pila delle carte notizia/messaggio, il giocatore con il maggior numero di punti sul tabellone-mixer vince la partita e viene eletto miglior DJ.

In caso di parità, i giocatori condividono la vittoria.

Variante per 3 giocatori

Il funzionamento di una partita con 3 giocatori è il medesimo di quella con 4 o più giocatori, con le seguenti eccezioni:

- il numero di carte bluff è pari al numero di giocatori, quindi a ogni round rimarrà una carta in esubero che verrà posizionata al centro del tavolo, a faccia in giù;
- alla fine della fase programmazione, il regista prende anche la carta al centro del tavolo per mescolarla assieme alle altre;
- durante la fase ascolti, i giocatori che sospettano che nessun DJ sia stato in possesso della carta notizia/messaggio possono indicare il tabellone-mixer e guadagnare i 3 punti se indovinano (naturalmente, se nessuno alza il dito quando il regista chiede al giocatore di rivelarsi, significa che la carta notizia/messaggio era quella al centro del tavolo);
- il resto dell'assegnazione dei punti rimane invariato.

Regolamento per esperti

Il gioco **ON AIR - PLAY LIKE A DEEJAY** non richiede l'accesso a piattaforme musicali, gratuite o a pagamento, per poter giocare nella versione base. Tuttavia, se siete già in possesso di un abbonamento a una piattaforma di streaming musicale (a titolo di esempio Spotify, YouTube Music ecc.) vi sarà possibile giocare con il **Regolamento per esperti**. Il regista deve avere sottomano il dispositivo per accedere alla piattaforma scelta. La partita si svolge come di norma, con le modifiche descritte di seguito. Prima di cominciare la propria presentazione, ogni DJ deve mostrare al regista la carta canzone scelta. Il regista dovrà essere pronto a premere il tasto "play" della canzone selezionata sul dispositivo, esattamente nel momento in cui il DJ che sta facendo la presentazione lancia il disco con un gesto. Il disco può quindi essere lanciato anche nel corso della presentazione, non necessariamente all'inizio. Vi sentirete dei veri DJ nel farlo! Il DJ deve continuare a presentare la notizia come di norma, cercando di **smettere di parlare nell'istante in cui parte il cantato** della canzone prescelta. *Attenzione! I secondi di intro riportati sulla carta canzone corrispondono alla versione del brano presente nell'archivio musicale di Radio DeeJay e sulle playlist del gioco che sono state create con il nome "On Air - Play Like a DeeJay" su alcune piattaforme di streaming. In altre versioni della stessa canzone i secondi potrebbero non corrispondere.*

Se il giocatore riesce a "prendere l'intro" (vedi *Glossario da DJ*), metterà sulla sua carta canzone la carta intro sul lato "intro presa". Altrimenti, metterà sulla carta canzone la carta intro sul lato "intro mancata". La presa o meno dell'intro viene decisa dalla maggioranza dei giocatori oppure, in caso di parità, dal regista.

Durante il calcolo del punteggio, i giocatori che hanno davanti a sé la carta girata sul lato "intro presa" **raddoppiano i propri punti** per quel round. Se invece hanno il lato "intro mancata", ottengono i punti come di norma.

Nota: I punti negativi non vengono raddoppiati, a prescindere dal lato della carta intro presa/intro mancata che i giocatori hanno davanti a sé.

Glossario da DJ

Annunciare un disco: un DJ annuncia un disco quando pronuncia il titolo e l'interprete del brano prima che il disco parta.

Intro: il numero di secondi che passano tra l'inizio della canzone e il momento in cui l'artista comincia a cantare.

Lanciare un disco: fare un cenno al regista che manda in onda il brano scelto.

Prendere l'intro: un DJ prende l'intro se, dopo avere lanciato il disco, smette di parlare esattamente nel momento in cui comincia la parte cantata.

Regista: colui che si trova dietro al mixer e che, nel corso di un programma, si occupa di mandare in onda i dischi, la pubblicità, trasmettere le telefonate ecc.

Guarda il tutorial

Troverai un esempio di partita a questo link:

<https://www.deejay.it/articoli/on-air-play-like-a-deejay/>



DEE JAY ON AIR

PLAY LIKE A DEEJAY

Riconoscimenti

Autore, Design e Sviluppo del Gioco: Francesco Lancia

Art Direction e Progetto Grafico: Chunk Studio

Coordinamento Progetto: Patrizia Gervasio, Massimo Bianchini, Luca Cattini

Revisione: Patrizia Gervasio, Massimo Bianchini

Direzione Artistica Radio DeeJay: Linus

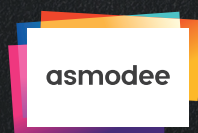
Selezione Musicale: Ufficio Musicale Radio DeeJay
(Francesco Quarna, Dario Uselli, Sabrina Perego)

Selezione Notizie: Redazione Digital Radio DeeJay
(Matteo Cappelli, Alessandro Minissi, Elena Giubilei, Davide Terraneo)

Proofreading: Team Asmodee Italia (Luca Baboni, Marco Benati, Diana Buraschi, Elisabetta Colombo, Sara Conato, Lorenzo Fanelli, Simona Oliviero, Fabio Tiraboschi, Ilaria Tosi)

Playtester: Chiara Galeazzi, Tania Loschi, Giulio Castoro, Filippo Ferrari, Francesco Frank Lotta, Daniele Palmieri, i Bugiardini, Fabrizio Lobello, Andrea Laviola, Cecilia Fioriti, Cristiana De Maio, Simona Pettinari, Giuseppe Romeo, Giuseppe Marchei, Fulvio Maura, Silvia Cox, Fabrizio Nicoletti, Alberto Cannizzaro, Spazia D'Onofrio, Luca Isa, Carmen Cappiello, Elena Lah, Annalisa Arione, Jacopo Casadei, Matteo Curti e tanti altri che sicuramente abbiamo dimenticato.

Ringraziamenti speciali a tutta la famiglia di Radio DeeJay e Asmodee Italia.



Prodotto e distribuito da:

Asmodee Italia Srl
Viale della Resistenza, 58
42018 San Martino in Rio (RE)
ITALY
www.asmodee.it



Publicato da:

Elemedia S.p.A.
Via Ernesto Lugaro, 15
10126 Torino, ITALY
www.deejay.it

