



PESSIME NOTIZIE

- peggio della realtà -



DA 3 A 8
GIOCATORI



15/45
MINUTI



ETÀ
14+

Giocando a **Pessime Notizie** vestirete i panni di malvagi giornalisti senza scrupoli (proprio come quelli veri), ma con un'irresistibile vena comica. Basta una parola per stravolgere il senso di una notizia, e per vincere dovrete scrivere il titolo più assurdo e divertente. Naturalmente la notizia deve essere palesemente falsa, il vero giornalismo è un lavoro sporco... anzi, è Lercio!

Componenti:

- **1 Regolamento** (per i più svegli: è quello che stai leggendo, se non sai leggere, fai finta di non aver letto questa frase)
- **400 Titoli di Lercio.it** (per leggere il retro bisogna girare il fronte e viceversa)
- **8 Plance Laptop Riscrivibili** (questa è la principale differenza rispetto alla maggior parte del giornalismo: dovete saper scrivere)
- **8 Pennarelli Cancellabili** (cioè potete cancellare quello che scrivete, non i pennarelli)
- **8 Sottopancia Riscrivibili** (dotati di supporti)
- **8 Supporti per Sottopancia** (dotati di sottopancia)
- **3 Carte Numerate Segna Titolo** (Solo da 1 a 3 così potete giocare anche voi che non arrivate al 5)
- **7 Segnalini Voto** (qui per contare vi tocca usare le dita)
- **1 Segnalino Voto Caporedattore** (per riconoscerlo: è quello che ce n'è solo 1)



Scopo del gioco:

Pessime Notizie si svolge nell'arco di più Round (o turni, se siete sovranisti), nei quali dovreste completare dei titoli giornalistici (sì, sono proprio i titoli originali di Lercio.it) per far divertire gli altri giocatori (la redazione) e ottenere i loro voti. Il giocatore che ha ottenuto più voti vince il Round e prende come premio la carta Titolo. **Alla fine del gioco, chi avrà ottenuto più carte Titolo sarà dichiarato "Giornalista più Lercio"... ed eletto vincitore!**

Ecco un tavolo per quattro giocatori.

Svolgimento del Round

1. Il Caporedattore **pesca 3 carte** casuali dal mazzo Titoli e le dispone al centro del tavolo in corrispondenza delle carte Segna Titolo, una carta sotto ciascun numero, in modo che siano visibili a tutti.
2. A questo punto, ogni giocatore **sceglie una delle tre carte Titolo** disponibili al centro del tavolo, quella che desidera completare per creare il Titolo più divertente, e scrive segretamente (anche se Putin lo verrà a sapere comunque) sulla propria plancia Laptop, nell'apposito spazio, il numero del Titolo scelto e il testo che intende aggiungere.
3. Quando un giocatore ha finito, chiude la plancia Laptop e la consegna al Caporedattore (per la consegna si consiglia di usare le mani).
4. Quando tutti i giocatori hanno consegnato le proprie plance Laptop, il Caporedattore le mescola e le distribuisce casualmente fra tutti i giocatori, compreso sé stesso.
5. A partire dal giocatore alla sinistra del Caporedattore, e procedendo in senso orario, ognuno apre la plancia Laptop che gli è stata consegnata e legge il testo del Titolo indicato dal numero scritto nell'apposito spazio, completandolo col testo presente sulla plancia Laptop.
6. Dopo aver letto un Titolo il giocatore dispone la plancia Laptop aperta sotto la carta Segna Titolo relativa.
7. Quando tutte le plance Laptop sono state lette e posizionate sul tavolo, il Caporedattore urla (possibilmente a voce altissima, in modo da richiamare le forze dell'ordine): **"Votate"** e tutti i giocatori devono votare contemporaneamente **posizionando il proprio segnalino Voto sulla plancia Laptop** che a loro parere mostra il Titolo più divertente del Round. **Non è possibile votare il proprio Laptop.**
8. Il **vincitore del Round** è il giocatore la cui plancia Laptop contiene più segnalini Voto e prende la carta Titolo corrispondente come promemoria della sua vittoria nel Round. In caso di parità vince il Titolo che ha ricevuto il segnalino Voto del Caporedattore o, se il Titolo votato dal Caporedattore non è fra quelli in parità col maggior numero di voti, è il Caporedattore a scegliere il vincitore (può scegliere anche il proprio Titolo).
9. Successivamente, il segnalino Voto Caporedattore passa al giocatore che lo ha ricevuto sul proprio Laptop, a prescindere dal fatto che abbia vinto il Round o meno. Il precedente Caporedattore prenderà invece il segnalino Voto normale di quel giocatore.
10. Il nuovo Caporedattore ora **scarta le carte Titolo utilizzate** e dà inizio a un nuovo Round ripartendo dal punto 1.



Esempio di testi

1



2



Non esitare a cambiare le preposizioni o gli articoli presenti nel testo, se necessario!

3



Fine del Gioco

Il gioco termina quando un giocatore ha vinto 3 carte Titolo, oppure alla fine del 5° Round, oppure se morite improvvisamente. In questo caso, il vincitore è colui che ha vinto più carte Titolo ed è ancora in vita. In caso di parità tra più giocatori questi svolgono un Round di spareggio. In caso di morti improvvise vince chi ha più punti tra i sopravvissuti, ma sarà costretto a pagare le esequie.

Round di Spareggio

Il Round di spareggio viene effettuato esclusivamente dai giocatori in parità al termine del 5° Round.

Scegliete casualmente il Caporedattore per il Round di Spareggio tra i giocatori che non parteciperanno. Il Round procede esattamente come quelli precedenti, con l'unica differenza che i giocatori non coinvolti nello spareggio non hanno il diritto di completare un Titolo, ma devono comunque partecipare alla votazione dei Titoli dei giocatori in parità.



Quello del Caporedattore è un mestiere ingrato. Qualcuno, però, deve pur farlo...

Siete ormai diventati scafati inventori di notizie? Provate queste varianti di gioco, anche combinate:

VARIANTI DI GIOCO

Notizie dell'Ultim'ora

Per una partita al cardiopalma, il Caporedattore imposta un timer da due minuti: questo è il tempo che i giocatori hanno disposizione per completare il Titolo. Se non ci riescono, non possono vincere il Round, ma devono comunque votare.

Lercio ha preparato per voi un **timer** dedicato: scansionate il QR code presente nella pagina seguente del regolamento e preparatevi a pensare il più velocemente possibile!

Giornalista Precario pagato a battute

La partita si svolge come al solito, ma le carte Titolo con due spazi bianchi valgono 2 punti, mentre quelle con uno spazio bianco 1 punto solo. Se arrivate alla fine del 5° Round contate i punti sulle carte ottenute e stabilite il vincitore, in caso di parità fate un Round di Spareggio.

La satira supera la realtà ...che supera la fantasia

All'inizio della partita, sul retro del proprio Sottopancia, ogni giocatore scrive in segreto una qualunque parola o espressione che pensa di poter usare durante il gioco per completare i Titoli. Se la usa, dopo la fase di voto la rivela a dimostrazione delle sue capacità predittive e il suo Titolo raddoppierà i voti ricevuti. Ovviamente non è mai possibile cambiare ciò che è stato scritto nel retro del Sottopancia ed è possibile usare questo bonus solo una volta per partita.

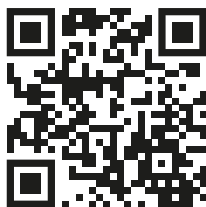
Giornalista Politico

Fate una domanda qualsiasi al primo politico che vi capita a tiro, la risposta sarà sempre e comunque più esilarante di qualsiasi vostra idea.

Volete conoscere il titolo originale di Lercio su cui si basa ogni carta del gioco?

Scansionate il QR Code!

Sotto al timer della modalità **“Notizie dell’ Ultim’ora”** troverete una barra di ricerca: inserite il numero indicato nell’angolo in basso a destra di ogni carta.



A proposito di Lercio.it

Lercio è il più famoso sito satirico italiano di finte notizie di taglio umoristico, comico e grottesco che fanno il verso agli articoli tipici della stampa italiana.

Praticando la parodia del giornalismo tradizionale, Lercio ha conquistato milioni di followers sui social e da oltre 10 anni è un punto di riferimento nel filone della cosiddetta *news satire*.

Riconoscimenti

Autore: Franco Sardo

Testi: Enrico Emiliani, Franco Sardo, Giacomo Gentile, Lercio.it

Responsabile del Progetto: Enrico Emiliani

Editing: Giacomo Gentile

Grafica: ARTeapot Studio

Sviluppo: Enrico Emiliani, Franco Sardo, Giacomo Gentile, Lercio.it, Paolo Veronica