

Italiano GIOCANDO

Preparazione

Si gioca da 2 a 4 giocatori o squadre. Si costruisce il tabellone e si inserisce lo spinner al centro. Il mazzo di carte-quiz viene piazzato nello spazio corrispondente della plancia portacarte. Si mettono sul tavolo le 72 tessere forma-parole, coperte e mescolate (69 lettere e 3 tessere forma-parole Jolly). Ciascun giocatore ne prende 6 azzurre, 6 verdi e 6 rosse. Ognuno sceglie un pedone che posiziona sulla casella nera di partenza del tabellone. Si tengono a portata di mano le coccarde contagiri.

Obiettivo

Vince la partita chi compie, per primo, tre giri del percorso (o meno, a scelta dei giocatori). Ad ogni giro compiuto (superando la casella nera), un giocatore prende una coccarda contagiro.

Svolgimento

Inizia il più giovane e si procede in senso orario. Ciascun giocatore, nel proprio turno, gira lo spinner che indica il simbolo di una delle due prove da svolgere.

? *Prova Quiz* con domande sul lessico (gialle: livello facile; azzurre: medio/difficile) e sulla grammatica (verdi: livello facile; rosse: medio/difficile), riportate sulle carte quiz.



Sfida di parole, che si svolge utilizzando le tessere forma-parole.

Nel caso della *Prova Quiz*, le domande vengono lette dal giocatore alla sinistra di quello di turno, che prende la prima carta dal mazzo e legge la domanda dello stesso colore indicato dallo spinner (giallo, azzurro, verde o rosso). Se il giocatore di turno risponde correttamente, egli avanza sul tabellone di un numero di caselle pari al valore indicato dallo spinner. In caso contrario resta fermo. Finita la prova, il turno passa al giocatore successivo e la carta utilizzata viene collocata sull'apposito spazio della plancia. Qualora dovessero terminare le carte di un mazzo, andranno rimescolate.

Se lo spinner indica la *Sfida di parole*, il concorrente di turno sceglie un avversario con cui sfidarsi. I concorrenti a questo punto devono formare, con le lettere a disposizione, una parola di senso compiuto che appartenga alla categoria riportata sulla casella del tabellone in cui si trova il concorrente di turno (vedi la *legenda* sul retro).

Se un concorrente si trova su una casella Jolly (stella), potrà scegliere di utilizzare una categoria a piacere tra quelle riportate sul tabellone.

Quando uno dei concorrenti ritiene di aver formato una parola giusta, conta fino a 15 e a quel punto la sfida termina. Quindi si calcolano i punti: si guadagna un punto per ogni lettera azzurra utilizzata, due punti per ogni lettera verde e tre punti per ogni lettera rossa. Le tessere forma-parole Jolly (stella) non danno punti. Il giocatore che vince la sfida avanza sul tabellone di un numero di caselle pari al punteggio ottenuto. In caso di parità si procede con uno spareggio. I giocatori possono decidere di rimescolare le tessere forma-parole e ridistribuirle dopo due sfide, a scelta.

Legenda categorie



CIBI



HOBBY E TEMPO LIBERO



VEICOLI



LUOGHI E NOMI GEOGRAFICI



CANZONI E BRANI



BEVANDE



ANIMALI



MEZZI DI COMUNICAZIONE



PIANTE E FIORI



OGGETTI E STRUMENTI



OGGETTI HI-TECH



GIOCHI E GIOCATTOLI



PERSONAGGI FAMOSI



PARTI DEL CORPO



VESTITI E ACCESSORI



SPORT



FIABE E OPERE LETTERARIE



MESTIERI



NOMI PROPRI



STRUMENTI MUSICALI

Pratica scatola, facile da montare (fig.1 e 2), per tenere in ordine le tessere forma-parole.

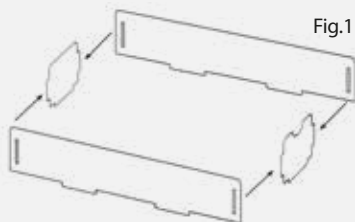


Fig.1

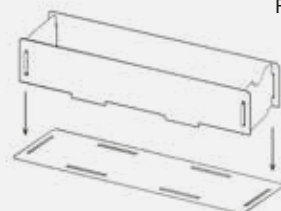


Fig.2