

ANAGRAMMANDO

Età: 8-99

Giocatori: 2-6

Durata: 30 minuti

Un gioco di: Carlo Meneghetti

Contenuto:

45 carte-anagramma; 1 spinner; 1 clessidra;

2 lavagnette; 2 pennarelli cancellabili; 1

scheda segnapunti; Regolamento

Si mescolano le carte-anagramma e si pongono coperte al centro del tavolo. Si tengono a portata di mano lo spinner, la clessidra, le lavagnette, i pennarelli e la scheda segnapunti.

SVOLGIMENTO

Inizia il giocatore più giovane che prende la lavagnetta rosa e un pennarello, pesca una carta-anagramma e la mette al centro del tavolo scoperta. Gira lo spinner che gli indica il numero di lettere della parola che dovrà formare. Quindi fa partire la clessidra e, utilizzando le lettere della carta pescata, prova a formare una parola (di senso compiuto) scrivendola sulla lavagnetta, senza farla vedere agli altri e svelandone la lettera iniziale.

A questo punto gli altri concorrenti devono provare a indovinare la parola misteriosa in circa 15 secondi di tempo e ognuno ha un solo tentativo per indovinarla. Se nessuno indovina, il concorrente di turno svela la seconda lettera della parola e, se ancora non indovina nessuno, svela la terza lettera della parola misteriosa.



La manche finisce quando un concorrente indovina la parola misteriosa o, diversamente, se nessuno indovina dopo la terza lettera. Infine si procede con l'assegnazione dei punti (e con il gioco degli anagrammi). La partita prosegue con una nuova manche, identica alla precedente (cambia il giocatore di turno in senso orario).

SPINNER

Lo spinner può indicare di formare una parola da 5, 6, 7, 8 e 9 lettere. Se la freccia indica il settore con la faccina il giocatore di turno può formare una parola con un numero di lettere a piacere, che deve dichiarare insieme alla prima lettera della parola.

PUNTEGGI

Chi indovina la parola al primo colpo guadagna 3 punti, chi indovina con l'aiuto della seconda lettera 2 punti e chi indovina con l'aiuto della terza lettera 1 punto. Se non indovina nessuno, 3 punti vanno all'autore della parola. Se il giocatore di turno non riesce a formare la parola, perde 3 punti. I punti vengono segnati e aggiornati sull'apposita scheda segnapunti con il pennarello cancellabile. Vince chi per primo arriva a 25 punti (o più, o meno, a scelta dei giocatori prima di iniziare la gara).



GIOCO DEGLI ANAGRAMMI

Quando un concorrente indovina la parola misteriosa, gioca con gli anagrammi: prende la lavagnetta verde chiaro (grande) e un pennarello e, nel tempo di una clessidra, tenta di scrivere quanti più anagrammi possibili della parola indovinata (valgono anche parole che non utilizzano tutte le lettere della parola). Al suo normale punteggio, potrà aggiungere un punto per ogni anagramma della parola iniziale.

FRATELLI

FRATE FATE
RATE TELA

Attenzione: pulire le lavagnette dopo l'uso utilizzando un panno umido.