

LETTERA VELENOSA

Età: 8-99

Giocatori: 2-4

Durata: 30 minuti

Un gioco di: *Dave De Vega*

Contenuto: 40 cartine-soggetto; 1 plancia delle lettere; 1 clessidra; 1 segna-lettera; 4 lavagnette; 4 pennarelli cancellabili; 1 scheda segnapunti; Regolamento

Si sistema la plancia delle lettere al centro del tavolo e si collocano accanto le cartine-soggetto a mazzetti, opportunamente mescolati. Ciascun concorrente prende una lavagnetta e un pennarello. La scheda segnapunti deve essere a portata di mano.

Svolgimento

Inizia il giocatore più giovane che colloca il

segna-lettera sopra la plancia delle lettere in una posizione a piacere (ma che riquadri bene una delle lettere) e quindi lo sposta sulla plancia di uno o due passi (a sua discrezione, ma solo in orizzontale o in verticale). A questo punto pesca una cartina-soggetto ed il gioco ha inizio. Tutti i concorrenti, entro il tempo di una clessidra, devono scrivere (ciascuno sulla propria lavagnetta) una frase di senso compiuto di almeno 5 parole, che si ispira a un elemento della cartina-soggetto pescata e in cui viene sistematicamente evitata la lettera indicata dal segna-lettera: questa sarà la "lettera velenosa". Alla fine del turno, i concorrenti che sono riusciti a scrivere una frase di senso compiuto guadagnano un punto per ogni parola utilizzata nel componimento (non si conteggiano articoli, preposizioni e altri monosillabi). Se un giocatore si accorge di aver usato la lettera velenosa non totalizza punti e perde anche tutti quelli precedentemente guadagnati.

Fine del gioco

Finita una manche, la mano passa al giocatore successivo e si ripete il procedimento. Il gioco finisce quando uno dei concorrenti arriva a 50 punti (o meno, o più, a seconda degli accordi tra i giocatori). Se finiscono le cartine-soggetto, si rimescolano.

Cartina jolly

Se un giocatore pesca una cartina-soggetto con un jolly, si gioca invece all'Acchiappa Lettere. Il giocatore che ha pescato la cartina Jolly pesca un'altra cartina-soggetto per stabilire il tema della prova. Quindi, entro il tempo della clessidra, tutti i concorrenti devono scrivere una frase di senso compiuto (di almeno 5 parole), che si ispira a un elemento della cartina-soggetto pescata e sia formata da quante più parole che cominciano con la lettera indicata. Per ogni parola che inizia con la lettera indicata, guadagnano un punto.

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

