

TAUTOTÌ

Età: 7-99

Giocatori: 2-4

Durata: 30 minuti

Un gioco di: *Carlo Meneghetti*

Contenuto: 60 carte ispirazione;

32 cartine-lettera; 36 gettoni-segnapunti;

4 lavagnette; 4 pennarelli cancellabili; 1

clessidra; Regolamento

Tautotì è un gioco di scrittura creativa basato sui tautogrammi, un gioco enigmistico che consiste nel formare frasi o componimenti le cui parole cominciano con la stessa lettera.

Preparazione

Ciascun giocatore prende una lavagnetta e un pennarello. Si mischiano le cartine-lettera e si dispongono coperte e impilate in più mazzetti. Si mescola il mazzo delle carte ispirazione e si dispone coperto sul piano di gioco.

Svolgimento

Il giocatore più giovane pesca una carta ispirazione e, subito dopo, una cartina-lettera. Le pone al centro del tavolo, ben visibili a tutti i giocatori. Quindi gira la clessidra: ciascuno ha il compito, nel tempo della clessidra, di scrivere sulla propria lavagnetta una frase di senso compiuto che contenga almeno un soggetto raffigurato nella carta ispirazione o un

soggetto ispirato chiaramente ad essa, utilizzando il maggior numero di parole che abbiano per iniziale la lettera dell'alfabeto pescata.



Un esempio di frase potrebbe essere il seguente:

*«Il sarto del castello stava sdraiato sotto il sole
sorridente sornione.»*

Punteggi

Si conta un punto per ogni parola della frase che inizia con la lettera pescata. A questa somma viene sottratto un punto per ogni parola che non ha l'iniziale richiesta. In entrambi i casi non vengono conteggiati o sottratti punti se le parole sono articoli, preposizioni semplici e articolate e altri monosillabi. Negli esempi seguenti, il giocatore 1 ottiene 6 punti, il giocatore 2 guadagna 3 punti, mentre il giocatore 3 ha totalizzato 7 punti.

Il giocatore 1 scrive: «*Il sarto del castello stava sdraiato sotto il sole sorridendo sornione*». 7 punti - 1 punto = tot. 6 punti.

Il giocatore 2 scrive: «*Sandro stava seduto su un aereo superleggero diretto a Sidney*». 5 punti - 2 punti = tot. 3 punti.

Il giocatore 3 scrive: «*Il sovrano saraceno scendeva solennemente le scale salutando i sudditi*». Tot. 7 punti.

Se, componendo una frase, si arriva ad un netto di 5 parole con la stessa iniziale, il punteggio raddoppia.

I punti vengono tenuti con i gettoni corrispondenti (i gettoni grigi valgono un punto, i gettoni azzurri 5 punti e quelli arancioni 15 punti).

La maggioranza dei giocatori può decidere se una frase non è pertinente con la carta ispirazione.

Fine del gioco

La partita prosegue con un altro turno di gioco (pesca la carta ispirazione e la cartina-lettera il giocatore alla destra di chi ha pescato per ultimo, e così via...). Vince chi raggiunge, per primo, il punteggio di 35 punti (o più, a scelta dei giocatori prima di iniziare la gara). Se due o più giocatori totalizzano 35 punti, si procederà per un turno di spareggio. I più piccoli possono decidere di giocare per un punteggio vittoria più basso.

Cartine jolly

Tra le cartine-lettera ci sono due jolly. Quando si pesca un jolly, ciascun concorrente può scegliere una lettera a suo piacimento.

Attenzione: pulire le lavagnette al termine della partita utilizzando un panno umido.