

# PAROLA DA 8!

**Età:** 10-99

**Giocatori:** 2-8

**Durata:** 30 minuti

**Un gioco di:** *Frankese*

**Contenuto:**

**54 cartine; 1 clessidra;**

**1 spinner; Regolamento**

*Parola da 8!* è un gioco di composizione di parole attraverso 54 cartine. Le parole vengono formate utilizzando le cartine che, in base al risultato dello spinner, vengono scoperte sul piano di gioco.

Le cartine sono opportunamente divise in:

- A** Cartine Vocali (ognuna contiene una delle cinque vocali).
- ☺** Cartine Consonante a scelta (queste cartine possono essere usate assegnando loro una consonante dell'alfabeto a scelta che può essere utile per formare una parola).
- +** Cartine Più (queste cartine possono essere utilizzate per raddoppiare le vocali o una delle consonanti scelte per formare la parola).

## Preparazione

Si mescolano bene le 54 cartine: 16 si dispongono coperte al centro del tavolo formando un quadrato 4 x 4 (banco), le altre si lasciano coperte in due mazzetti da posizionare accanto al banco. Si tengono a disposizione lo spinner e la clessidra.

## Svolgimento

Si gioca a turno, in senso orario. Inizia il giocatore più giovane, che gira lo spinner. In base al risultato dello spinner, il giocatore di turno dovrà girare 5, 6, 7, o 8 cartine tra quelle del banco. Se lo spinner indica un settore in cui è presente un numero e il simbolo Cambio  il giocatore di turno dovrà cambiare una delle cartine appena girate con una cartina pescata dai mazzetti, che verrà quindi posizionata sul banco scoperta al posto della cartina scartata.

La cartina scartata va messa sotto uno dei due mazzetti. A questo punto si gira la clessidra e tutti i concorrenti, contemporaneamente, provano a formare una parola di tante lettere quante sono le cartine girate sul banco utilizzando le Vocali, le Consonanti a scelta e le Cartine Più scoperte.

Esempio:

*Utilizzando le Cartine Consonante a scelta scoperte come se fossero una P ed una Z, e raddoppiando con il + quest'ultima, possiamo formare la parola PIZZA!*



Il primo che trova una parola valida la pronuncia ad alta voce. Se la parola è corretta, egli guadagna le cartine girate. Quindi si ripristina il banco rimpiazzando le cartine conquistate con altre pescate dai mazzetti e si procede con un altro turno di gioco. Se la parola è sbagliata, il giocatore che l'ha pronunciata è fuori dal turno (gli altri possono continuare a giocare) e perde anche 3 cartine precedentemente guadagnate, che vanno ricollocate sotto ai mazzetti. Se il giocatore non aveva ancora guadagnato cartine, non perde nulla. Se nessuno riesce a trovare una parola nel tempo della clessidra, si ricoprono le cartine scoperte e si procede con un altro turno di gioco. Il giocatore successivo girerà lo spinner, dando inizio a una nuova manche. Il gioco prosegue fino a che non finiscono le cartine dei mazzetti o non possono essere più ripristinate le 16 cartine del banco. Vince chi ha conquistato più cartine.