

# DUETTO NOMEN

**Età:** 8-99

**Giocatori:** 2-10

**Durata:** 20 minuti

**Un gioco di:** *Frankese*

**Contenuto:**

**20 gettoni-lettera;**

**38 cartine-categoria;**

**Regolamento**

## Preparazione

Duetto Nomen è un gioco che allena la prontezza lessicale. I gettoni tondi contengono le lettere, le cartine rettangolari le categorie.

Si mescolano i gettoni e si tengono in un mazzetto di fronte ai giocatori con il dorso rivolto verso l'alto. Si mescolano anche le cartine e si dispongono sparpagliate e coperte sul tavolo.

## Svolgimento

Il gioco consiste nella classica ricerca di più parole possibili con la stessa lettera iniziale, che appartengono a una categoria estratta attraverso una originale e avvincente sfida a due (o a due squadre) ad oltranza.

Il giocatore di turno pesca una cartina-categoria ed un gettone-lettera: la lettera della manche sarà quella dello stesso colore del dorso del gettone in cima al mazzetto. A partire dal giocatore di turno ed entro 7 secondi, ciascun concorrente, in modo alternato, deve pronunciare una parola che abbia la lettera iniziale selezionata e che

appartenga alla categoria estratta. Detta la parola, il gioco passa all'avversario che deve fare la stessa cosa, ma non può ripetere una parola già detta in precedenza da lui stesso o dall'avversario.

Il primo giocatore che non è in grado di trovare una parola valida (o ne dice una sbagliata o non pertinente) ha perso; l'altro, il vincitore, conquista la cartina-categoria.

Si prosegue identicamente con le altre manche (alternando il giocatore di turno). Vince l'intera gara chi conquista per primo 5 cartine-categoria (o più, a piacimento dei giocatori).

Se tra le cartine-categoria viene estratta quella Jolly (con la faccina), il tema viene scelto a piacere dal concorrente di turno.

