

10-99

4-16

30'



# SLALOM PAROLA



IL PARTY GAME  
DELLE PAROLE



**PROIBITE... E OBBLIGATE!**

**LUDI**

# SLALOM PAROLA

**Età:** 10-99

**Giocatori:** 4-16

**Durata:** 30 minuti

**Un gioco di:** *Dario Massa*

**Contenuto:** 1 mazzo da 60  
carte-parola con portacarte;

52 cartine-restrizione;

24 cartine-punteggio; 1 plancia  
delle carte; 1 clessidra

Slalom Parola è un divertente gioco a squadre in cui, a turno, un giocatore chiamato "Oratore" deve fare indovinare una parola al resto della sua squadra nel tempo di una clessidra e rispettando delle carte-restrizione.

## Preparazione

Mescolate le carte-parola e formate un mazzo unico. Mettete il mazzo sulla plancia portacarte, nell'apposito spazio, a faccia in giù. Mescolate le carte-restrizione e disponetele, coperte e in due mazzi, sulla plancia. Dividete le carte-punteggio in 5 mazzetti, a seconda del loro valore, e disponetele sul tavolo in ordine crescente. Raggruppate i giocatori in 2, 3 o 4 squadre.

Ogni squadra può contenere tra i 2 e i 4 giocatori. Il giocatore più logorroico sarà il primo Oratore e la sua squadra sarà la prima a iniziare a giocare.

## Svolgimento

Su ogni carta ci sono 4 coppie di parole, evidenziate da 4 colori diversi. I giocatori, prima di iniziare la partita, devono decidere quale colore usare.

Il gioco si svolge a turni, in senso orario. Ogni turno cambia il giocatore a cui è assegnato il ruolo dell'Oratore, che gira

una carta-restrizione obbligatoriamente. Successivamente, consultandosi con la squadra, può scegliere di girare restrizioni aggiuntive, una alla volta.

A questo punto tutte le restrizioni di fronte all'Oratore sono attive e determinano i vincoli che dovrà rispettare.

**Non puoi usare  
parole che  
contengono la C**

**Tu e la tua  
squadra non  
potete ridere**

**Non puoi usare  
parole che  
contengono la S**

**Non puoi usare  
parole che  
contengono la V**

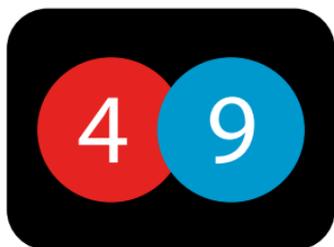
*Nota: le restrizioni non hanno mai effetto sulle altre restrizioni. Se le restrizioni attive sono: "Non puoi usare la lettera C" e "Devi usare l'intercalare 'cioè' prima di ogni parola", l'Oratore deve pronunciare "cioè" nonostante contenga la lettera C. Le altre parole non possono contenere la C.*

L'Oratore prende la prima carta-parola del mazzo e la guarda in segreto; contemporaneamente un membro di una squadra avversaria gira la clessidra, dando il via al tempo.

L'Oratore può scegliere, rispettando contemporaneamente tutte le restrizioni attive, se far indovinare la prima parola (più semplice) o la seconda in grassetto (più difficile).



Se la squadra indovina la parola, scarta tutte le proprie carte-restrizione e prende una carta-punteggio corrispondente al numero di restrizioni usate (in rosso) che gli garantisce un quantitativo di punti (in blu). Se la parola indovinata è quella difficile, la squadra prende due carte-punteggio.



*Nota: nel caso assai raro in cui una squadra vinca un turno con 7 o più restrizioni attive, vince immediatamente la partita prendendo la carta "Vittoria istantanea".*

In caso il mazzetto carte-punteggio relativo alle restrizioni spese sia esaurito, si può prendere il primo punteggio inferiore disponibile. Se nessuna carta inferiore è presente, la squadra non può riscuotere il punto.

Tutte le carte-punteggio conquistate vanno tenute in modo che siano sempre visibili da tutti i giocatori.

Se il tempo della clessidra scade o se l'oratore infrange una restrizione o una regola oratoria, un membro della squadra avversaria può dichiarare "Slalom!" e il turno della squadra attuale termina immediatamente. La squadra dovrà scartare la carta-parola e tutte le restrizioni attive, senza collezionare nessuna carta punteggio.

Importante: Se nessun avversario si accorge del tempo scaduto o della restrizione infranta, la squadra corrente può continuare indisturbata.

## **Fine della partita e conteggio punti**

La partita termina in uno dei seguenti casi:

- Una squadra raggiunge i 25 punti. (Si continua a giocare finché tutte le squadre non avranno eseguito lo stesso numero di turni);
- Un Oratore esaurisce il mazzo delle carte-restrizione. (Rimescolare il mazzo affinché tutte le squadre abbiano eseguito lo stesso numero di turni).

Dopo che una di queste due condizioni si realizza, si passa al conteggio dei punti. Ogni carta-punteggio vale il numero di punti scritti in blu. Si sommano e la squadra che ne ha di più vince. In caso di parità vince la squadra che ha la carta-punteggio più alta.

## Regole oratorie

*Non è MAI consentito:*

- Dire parole inventate, senza senso, ad esempio "attonare" invece di "gattonare";
- Pronunciare parti o abbreviazioni della parola da far indovinare;
- Dare indicazioni morfologiche sulla parola da far indovinare, ad esempio: "Inizia per C", "Finisce per O", "Ha sei lettere";
- Usare parole derivate o composte dalla parola stessa, ad esempio: con "erba" non si può dire "tagliaerba" o "erbaccia";
- Far vedere la carta-parola alla propria squadra;
- Fare gesti di qualsiasi tipo.

*È invece consentito:*

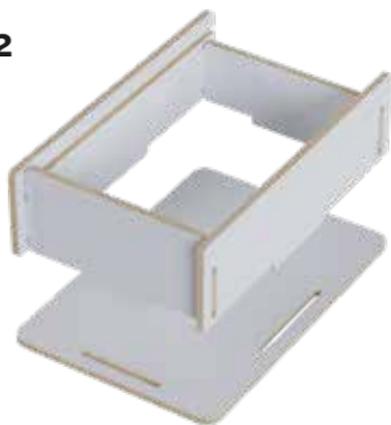
- Far indovinare le parole utilizzando altre parole o pensiero laterale. (Esempio: se la parola è "capodanno" puoi dire "Comanda i dipendenti. È formato da 365 giorni" per far indovinare prima "capo" e poi "anno". Ovviamente la squadra dovrà comunque pronunciare la parola "capodanno" prima che sia considerata valida;
- Fare versi, cantare canzoni o motivetti.

In dotazione, per tenere le carte ordinate, trovate una pratica scatolina in legno, facile da montare.

**1**



**2**



**3**





Watch   
the video!

**LUDIC** 

[www.ludicfamily.com](http://www.ludicfamily.com)