

SALTAIDEA

Età: 7-99

Giocatori: 3-4

Durata: 30 minuti

Un gioco di: *Frankese*

Contenuto: 1 mazzo di carte-parola; 66 sagome creative

modulari; 1 lavagna; 1 spinner; 1 plancia portacarte;

1 pennarello cancellabile; 4 mini-lavagne;

30 gettoni-punteggio; 1 clessidra

Preparazione

Si gioca da 3 a 4 giocatori.

Si mescolano e si dispongono sull'apposita plancia le carte-parola e i gettoni divisi per punteggio. Si tengono a disposizione gli altri materiali di gioco.

Svolgimento

Inizia il giocatore più giovane che gira lo spinner e pesca una carta-parola. L'obiettivo è far indovinare agli altri concorrenti la parola della carta corrispondente al colore dello spinner. A tale scopo, il concorrente di turno prima dichiara il tema della parola, poi fa partire la clessidra e di seguito riproduce la parola sulla lavagna, utilizzando le sagome creative che vuole. Dal momento che il concorrente di turno inizia a riprodurre la parola sulla lavagnetta, tutti gli altri possono tentare di indovinarla (sono ammessi anche più tentativi). Il primo concorrente che, entro il tempo della clessidra, indovina la parola, guadagna un punto insieme al concorrente che ha riprodotto la parola. Entrambi quindi raccolgono un gettone da un punto. Se invece nessuno indovina, non si prendono punti. Il turno passa al concorrente successivo ed il gioco prosegue allo stesso modo fino alla fine della partita. I gettoni sono interscambiabili: un concorrente che ha guadagnato tre gettoni di bronzo può sostituirli con uno d'argento, così come due gettoni d'argento si sostituiscono con uno d'oro.

Lo spinner

Ogni icona posta sulla fascia esterna dello spinner, rappresenta una modalità di gioco. Le modalità di gioco sono spiegate nella colonna a destra.

Livelli di gioco

Si può giocare con più livelli di difficoltà: utilizzando il lato delle carte con la fascetta nera, le parole sono più facili; mentre il lato con la fascetta grigia le parole sono più impegnative. In una versione più avanzata di gioco, i giocatori possono decidere di non dichiarare il tema della parola.

Chi vince?

Vince chi, per primo, guadagna 12 punti. Prima di iniziare la partita, è possibile decidere di fissare la vittoria a più o meno punti per variare la durata del gioco.



Saltaidea

Si hanno a disposizione tutte le sagome creative e una clessidra di tempo.



Saltaidea con pennarello

Oltre alle sagome, se serve, si può utilizzare il pennarello ma per fare un solo tratto: ovvero, una volta appoggiato, il pennarello non può essere staccato dalla lavagna.



Doppio tempo

Per questo turno si hanno due clessidre di tempo. In più, il giocatore di turno può scegliere la parola che vuole.



Solo cinque

Si possono usare soltanto cinque sagome creative. Il giocatore di turno può però scegliere la parola che vuole.



Super Saltaidea

Osservando le sagome creative usate nel turno precedente, ogni giocatore scrive sulla mini-lavagna una parola che potrebbe essere rappresentata con quei pezzi. Vincono due punti solo i giocatori che scrivono parole differenti dalle altre. Se il giocatore non riesce a rappresentare la parola scritta, non prende punti.