

# PAROLÌ PAROLÀ

Età: 8-99

Giocatori: 2-6

Durata: 30 minuti

Un gioco di:

*Dave De Vega*

Contenuto: 78 tessere delle lettere; 1 spinner;

Regolamento

Si mescolano le tessere e si dispongono a mazzetti sul tavolo. Si tiene lo spinner a portata di mano. Inizia il più giovane, che pesca 10 tessere e le dispone sul tavolo sparpagliate. Su entrambi i lati delle tessere ci sono dei gruppi di lettere, da 2 o 3 lettere. Si gioca, ogni volta, solo con il lato visibile delle tessere. Quindi il giocatore di turno gira lo spinner e dà il via alla manche.

A questo punto, tutti i giocatori, a cominciare dal successivo in senso orario del giocatore di turno, dovranno pronunciare, uno alla volta, una parola che contenga un gruppo di lettere riportato su una delle tessere sul tavolo, rispettando le regole indicate dallo spinner.

- Se la freccia dello spinner indica il settore **INIZIO PAROLA**, il gruppo di lettere deve trovarsi all'inizio della parola pronunciata.

- Se indica il settore **IN MEZZO**, il gruppo di lettere dev'essere preceduto e deve essere seguito da almeno una lettera.

- Se indica il settore **FINE PAROLA**, il gruppo

di lettere deve capitare alla fine della parola pronunciata.

- Se indica il settore con la **FACCINA**, il giocatore di turno sceglie una delle tre regole da rispettare.

Quando un giocatore pronuncia una parola valida, prende la tessera corrispondente e passa il turno al giocatore successivo in senso orario. Altrimenti, se entro 5 secondi non riesce a trovare una parola valida o pronuncia una parola sbagliata, viene eliminato dalla manche e il turno passa al giocatore successivo. La manche termina quando sono state prese tutte le tessere, o se resta in gioco un solo concorrente. Ogni tessera guadagnata vale 1 punto.

## **Manche successive**

Prima di iniziare una nuova manche, il giocatore successivo in senso orario prende dai mazzetti altre tessere al fine di averne di nuovo 10 sul tavolo. Quindi gira lo spinner e si procede allo stesso modo.

## **Fine della partita**

La partita termina quando tutti i giocatori hanno ricoperto il ruolo del giocatore di turno, oppure quando non è più possibile ripristinare 10 tessere sul tavolo all'inizio di una nuova manche.

Vince chi ha totalizzato più punti.