

IL VOCABOLIERE

Età: 10-99
Giocatori: 5-8
Durata: 60 minuti
Un gioco di: *Frankese*

Contenuto: 1 mazzo di 60 carte-vocabolo; 1 spinner; 2 lavagnette; 2 pennarelli con cancellino; 8 gettoni-voto; 8 gettoni-veto; 1 scheda segnapunti; 1 tessera vocabolo-supremo

Volete mettervi alla prova con i significati delle parole? Con il Vocaboliere, i concorrenti si divertiranno a formulare la definizione di vocaboli più o meno difficili: vince chi riesce ad essere più convincente! Si gioca da un minimo di 5 giocatori ad un massimo di 8.

Preparazione

Bisogna preventivamente procurarsi un vocabolario della lingua italiana (digitale o cartaceo). Ciascun concorrente prende un *gettone-voto* e un *gettone-veto* di uno stesso colore. Si mescola il mazzo di *carte-vocabolo* e si posiziona coperto al centro del tavolo. Si tengono a disposizione lo *spinner*, le *lavagnette*, i *pennarelli* e la *tessera vocabolo-supremo*.

Svolgimento

In ogni manche un giocatore fa da **giudice supremo** (inizia il più giovane), i due giocatori alla destra del giudice supremo sono gli **sfidanti** mentre gli altri sono i **giudici ordinari**.

Il giudice supremo pesca una carta e gira lo spinner che indicherà il colore del vocabolo sulla carta che dovrà essere definito dai due sfidanti. Se lo spinner indica lo spicchio con lo smile, è il giudice supremo a scegliere, a suo piacimento, il vocabolo da definire, trascrivendolo sulla tessera vocabolo-supremo. Se invece indica lo spicchio con la faccina triste, il gioco passa di mano.

Gli sfidanti prendono una lavagnetta e un pennarello e procedono scrivendo una definizione verosimile del vocabolo estratto (in 2 o 3 minuti, a scelta dei concorrenti prima di iniziare la gara), mentre il giudice supremo cerca sul dizionario la definizione corretta del vocabolo. Quindi il giudice supremo legge le definizioni dei concorrenti e le colloca al centro del tavolo. Ciascun giudice ordinario dovrà votare la

definizione che ritiene *migliore* posizionando il proprio gettone-voto sulla lavagnetta corrispondente.

A seguire, il giudice supremo sceglie, a suo giudizio insindacabile e indicandola con un dito, la definizione migliore o più pertinente, ovvero quella che, secondo lui, si avvicina di più al dizionario.

Si procede ora con i punteggi:

- La definizione migliore prende tre punti;
- Gli sfidanti prendono inoltre un punto per ogni voto ricevuto dai giudici ordinari;
- Ciascun giudice ordinario che ha votato la definizione migliore prende anch'egli un punto.

Il gioco prosegue con una nuova manche, il nuovo giudice supremo sarà quello successivo, in senso orario, all'ultimo giudice supremo.

Vince chi ha fatto più punti dopo un giro completo (ovvero dopo che tutti i concorrenti hanno svolto il proprio turno da giudice supremo). I giocatori possono decidere, prima di iniziare la gara, di far durare la partita anche due, tre o più giri.

Il gettone-veto

Ciascuno sfidante ha a disposizione un gettone-veto che può giocare prima di iniziare la sfida e una sola volta nel corso della partita, quando non è convinto della imparzialità del giudice supremo. In questo caso la definizione migliore sarà quella votata a maggioranza dai giudici ordinari. In caso di parità rimane tuttavia al giudice supremo la scelta della definizione migliore.

Le carte-vocabolo

Le carte-vocabolo hanno il retro di tre colori, a seconda della complessità delle parole contenute. Quelle di colore verde contengono vocaboli alla portata di tutti, quelle di colore arancione e rosso vocaboli progressivamente più difficili.

Prima della gara, i concorrenti possono decidere di giocare con tutte le carte o di selezionare solo quelle più facili o quelle più difficili.

Attenzione: *pulire le lavagnette dopo l'uso utilizzando un panno umido.*