

SEMANTICA

Età: 8-99

Giocatori: 2-8

Durata: 30 minuti

Un gioco di:

Samantha Bruzzone, Sara Marchetti

Contenuto: 120 carte fronte e retro;

16 gettoni Jolly; 1 plancia;

Regolamento

Il gioco è composto da 120 carte fronte e retro e da 16 gettoni Jolly. Su ciascuna faccia delle carte sono scritte due parole, una principale (grande) e una secondaria (piccola), legate tra loro per attinenza. Ogni parola ricade nell'ambito di una delle seguenti aree semantiche, ciascuna evidenziata da un colore:

SCIENZE • GEOGRAFIA
STORIA • ARTE
FAVOLE • FAUNA • FLORA

Le due parole di ogni singola faccia appartengono sempre ad aree semantiche differenti. Inoltre, su ogni faccia è riportata, negli angoli in alto, una sillaba appartenente alla parola principale (fatta eccezione per alcuni nomi propri, numeri e date). Il giocatore più giovane distribuisce 10 carte a ciascun concorrente e lascia una carta sulla plancia nello spazio bianco (carta banco), mentre poggia il resto del mazzo sullo spazio grigio. Poi si distribuiscono due gettoni Jolly a ciascun giocatore. Si gioca solo con il verso delle carte scoperto. Lo scopo del gioco è di rimanere senza carte in mano.



Svolgimento

Il giocatore di turno (a destra del mazzier) ha diritto a scartare una delle proprie carte se:

- la parola principale di una sua carta è dello stesso colore della parola principale del banco (contatto per area semantica);
- la parola principale di una sua carta è dello stesso colore della parola secondaria della carta banco a condizione che il giocatore sappia giustificare l'attinenza tra la parola principale e quella secondaria della carta banco (contatto per attinenza); per esempio, se le parole della carta banco sono FOTOGRAFIA (arte) e SVILUPPO (storia), egli dovrà spiegare che lo sviluppo è una tappa fondamentale del processo necessario per ottenere una fotografia;
- la parola secondaria della sua carta è dello stesso colore della parola principale della carta banco a condizione che sappia giustificare l'attinenza tra le due parole della carta banco (vedi esempio precedente).

Dopo lo scarto, il gioco passa al concorrente successivo e così via. Se il giocatore non ha nessuna delle possibilità di contatto sopra descritte potrà ricorrere al Jolly (vedi paragrafo successivo). Altrimenti, deve prendere una carta dal mazzo e la aggiunge alle altre scoprendo la faccia che nel banco era coperta. Il gioco poi

passa al concorrente successivo.

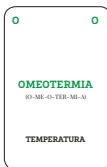
Se un giocatore resta con una sola carta in mano, al suo turno può decidere di giocarla utilizzando entrambe le facce: sia quella scoperta che, girandola, quella coperta.

Jolly forma-parola

Giocando un gettone Jolly (che quindi poi va riposto e non è più giocabile) il concorrente potrà formare una parola utilizzando la sillaba della carta banco e una o più sillabe delle proprie carte. Scarterà quindi tutte le proprie carte che ha coinvolto nella formazione della parola. Ad esempio, se sul banco c'è la parola OMEOTERMIA (sillaba O), egli può scartare le carte SEMI (sillaba MI) e ROMANI (sillaba NI) formando la parola OMINI (o-mi-ni).



CARTA BANCO



CARTA SCARTATA 1



CARTA SCARTATA 2

