

PAROLE IN MENTE

Età: 7-99

Giocatori: 2-4

Durata: 30 minuti

Un gioco di: *Frankese*

Contenuto: 72 tessere-lettera;

9 cartine-categoria; 4 cartine-categoria

jolly; 1 scheda segnapunti; 1 pennarello

cancellabile; Regolamento

Si dispongono le tessere-lettera coperte e sparpagliate al centro del tavolo. Si mescolano le cartine-categoria e si mettono impilate e coperte. Ciascun giocatore prende una delle quattro cartine-categoria jolly.

Svolgimento

I concorrenti pescano 5 tessere-lettera per colore dal banco (5 azzurre, 5 verdi e 5 rosse, in totale 15). Il giocatore di turno pesca una cartina-categoria. Tutti i giocatori a questo punto devono formare, con le lettere a disposizione, una parola che appartenga alla categoria estratta. Quando uno dei concorrenti ritiene di aver formato una parola giusta, conta fino a 15 e a quel punto il gioco si stoppa e si calcolano i punti. Si prosegue quindi con una nuova manche. Ad ogni nuova manche ciascun concorrente può decidere di pescare una nuova lettera, ma deve scartarne una dello stesso colore (rimettendola in mezzo). Il gioco prosegue sempre allo stesso modo: vince chi arriva a 50 punti (o più, o meno, a scelta dei giocatori).

Punteggi

Si calcolano in base ai tipi di lettera utilizzati per formare la parola: si guadagna un punto per ogni lettera azzurra, due punti per ogni lettera verde e tre punti per ogni lettera rossa. Le tessere con il faccino possono valere qualsiasi lettera ai fini della formazione della parola, ma non danno alcun punteggio. Se un giocatore non forma una parola, non guadagna ovviamente nulla. Se durante il gioco finiscono le cartine-categoria, si rimescolano.

Categoria a piacere

Al proprio turno ciascun giocatore può giocare la propria cartina-categoria jolly, dove scrive con il pennarello una

categoria a suo piacimento. La cartina-categoria jolly può essere giocata una sola volta in una partita. Di seguito sono suggerite alcune categorie utili per giocare il jolly, ma è ovvio che ce ne possono essere di infinite e fantasiose: è il giocatore di turno a scegliere quella che ritiene opportuna per la sua manche!

Nomi stranieri

Cognomi italiani

Verbi in inglese

Verbi al futuro

Aggettivi e avverbi

Parole del calendario

Parole straniere

Scrittori e poeti

Scienziati famosi

Personaggi dell'arte

Persone dello spettacolo

Personaggi dello sport

Personaggi fantastici

Personaggi storici

Nazioni del mondo

Capitali del mondo

Comuni italiani

Monete del mondo

Mari e monti

Fiumi e laghi

Luoghi di villeggiatura

Monumenti famosi

Piante e fiori

Rocce e minerali

Fenomeni naturali

Parti del corpo

Uccelli

Animali feroci

Frutta e verdura

Cibi e bevande

Primi piatti

Secondi piatti

Pane e dessert

Tipi di pizza

Arnesi e strumenti

Mezzi di comunicazione

Cose di casa

Cose per lavorare

Cose per il tempo libero

Cose per la scuola

Cose per lo sport

Giochi e giocattoli

Mezzi di trasporto

Strumenti high-tech

Strumenti musicali

Fiabe e favole

Film e romanzi

Tipi di sport

Colori, forme e numeri

Discipline di studio

Sentimenti

Marche famose