

SOLO VOCALI

Età: 7-99

Giocatori: 2-6

Durata: 20 minuti

Un gioco di:

Silvano Sorrentino

Contenuto: 55 cartine Vocali; 13 cartine

Frangie dei vessilli; 4 cartine Aste dei

vessilli; 1 tessera OK; 1 tessera Cestino;

1 plancia delle cartine; Regolamento

Disponete le quattro cartine Aste dei vessilli in riga. Sopra alle quattro Aste, piazzate la plancia con le cartine Vocali disposte in due mazzetti mescolati e coperti, e un mazzetto con le 13 cartine Frangie dei vessilli. Poi piazzate la tessera OK a sinistra della plancia e la tessera Cestino a destra.



Svolgimento

Si gioca per vincere insieme, in modo cooperativo. Scegliete a caso chi inizia, poi si procede in senso orario. Il giocatore di mano può:

- pescare una vocale e piazzarla sotto una delle file per proseguire un vessillo;

OPPURE

- piazzare una Frangia del vessillo sotto a una vocale, per completare il vessillo; (nessuno può darvi suggerimenti su cosa fare quando tocca a voi).

Non appena un vessillo è completo, è ora di trovare una parola valida!

Il giocatore DOPO quello che ha chiuso il vessillo deve trovare una parola che contenga TUTTE e SOLO le vocali del vessillo, nell'ordine dall'alto in basso.

Ref. ITS3443 - LUDIC™ is a trademark of Headu

© Headu s.r.l. Viale Europa 23, 64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy



Ad esempio: Lori gioca una frangia per completare il vessillo. È il turno di Max: dice **GALLO** che è una parola valida: contiene sia la "A" che la "O" nell'ordine giusto, e nessun'altra vocale. Anche **SCARTO** o **ASSO** sono parole valide in questo caso.

Ci sono tre cartine Vocali con una stella, che vale come una vocale qualsiasi. Se il giocatore non riesce a trovare una parola valida in un tempo ragionevole (circa 30 secondi), tutti gli altri hanno una possibilità a testa di rispondere – finché qualcuno non trova una parola valida, o tutti hanno preso parola.

Ora, prendete tutte le cartine Vocali già giocate e la cartina Frangia. Se nessuno ha trovato una parola valida, mettetele coperte sulla tessera Cestino. Se il primo giocatore a provarci ha trovato una parola valida, mettetele coperte sulla tessera OK.

Se la parola è stata trovata da un altro giocatore, scartate nel Cestino una vocale per ogni giocatore che ha tentato, e mettete le eventuali carte restanti nella pila OK.

Ad esempio: In una partita a due, Max non trova una parola, quindi Lori ci prova e dice "AMO". Una delle due vocali è scartata nel cestino perché c'è stato un tentativo in più del necessario, e il resto (una vocale e la frangia) va nella pila "OK".

Riprendete a giocare dall'ultimo che ha cercato di trovare una parola. Le parole già dette in questa partita non si possono pronunciare di nuovo.

Fine del gioco e vittoria

Il gioco termina quando sono state usate tutte e 13 le frange dei vessilli. Segnate un punto per ogni vocale nella pila OK (le frange non valgono punti). Il vostro obiettivo finale è segnare il massimo di 55 punti, ma valutate il vostro punteggio con questa tabella:

50-55 PUNTI	<i>Punteggio perfetto! Potete riuscirci di nuovo?</i>
45-49 PUNTI	<i>Ottimo punteggio! Riprovate per giungere alla perfezione!</i>
35-44 PUNTI	<i>Bella partita, ma potete migliorare!</i>
20-34 PUNTI	<i>Buon tentativo.</i>
0-19 PUNTI	<i>Bell'allenamento, ora provate a vincere una partita.</i>