

PARTY CARD
GAMES



Parole
RUBATE!

IL GIOCO DELLE LETTERE IMPOSSIBILI



LUDI 

PAROLE RUBATE!

Età: 8-99

Giocatori: 2-8

Durata: 30 minuti

Autore: *Silvano Sorrentino*

Contenuto: un mazzo di 50 carte con 150 categorie diverse

Il party game delle categorie che stimola prontezza lessicale e pensiero strategico. Il gioco è composto da un mazzo di 50 carte, che hanno sul fronte una lettera dell'alfabeto con relativo punteggio e sul retro 3 categorie.

Svolgimento

Si gioca da 2 a 8 giocatori.

Mescolate il mazzo di carte e datelo a chi ha proposto di giocare a Parole Rubate: sarà il Mazziere per il primo round. Distribuite 3 carte a tutti, incluso il Mazziere, e poggiate il mazzo al centro del tavolo. La carta rimasta in cima al mazzo mostra sul dorso le 3 categorie. Il Mazziere ne sceglie una. Subito dopo, tutti guardano le proprie carte in mano e scelgono quella con la lettera che, secondo loro, è più difficile da associare come iniziale alla categoria scelta.

ESEMPIO: Il Mazziere ha scelto la categoria "frutta". Davide ha in mano le lettere , <M>, <P>. Pensa rapidamente che la è l'iniziale di "banana", la <M> l'iniziale di "mela", mentre non gli viene in mente un frutto che inizi con la <P>. Allora gioca la <P> sperando di mettere in difficoltà gli avversari.

Tutti insieme, ognuno sceglie e gioca la carta scelta davanti a sé, senza mostrare la lettera. Se tutti hanno scelto tranne uno, il giocatore rimasto deve calare istantaneamente una carta, altrimenti il giocatore alla sua destra gliene sceglie a caso una

dalla mano. Poi, si scoprono le lettere contemporaneamente: a partire dal Mazziere e procedendo in senso orario, ognuno ha tre secondi per indicare una lettera di un altro giocatore e dire una parola (es. "prugna" indicando la <P>). Se ha ragione, prende quella carta e tutte le altre eventuali carte in gioco con la stessa lettera. Se invece non risponde in tempo o fornisce una risposta sbagliata, non ottiene nulla.

Il giro procede finché tutte le carte non sono prese, o finché non torna per due volte al mazziere. In questo caso, ognuno aggiunge ai suoi punti anche la carta che ha giocato: ha scelto bene una lettera complicata da usare! Il Mazziere passa il mazzo al giocatore alla sua sinistra, che diventa il nuovo Mazziere: distribuisce una nuova carta a testa in modo che tutti ne abbiano tre in mano, e inizia un nuovo round.

Fine della partita

Alla fine del quarto round si sommano i punti indicati sulle carte. Chi ha più punti è il vincitore. In caso di parità, la vittoria è condivisa.

ESEMPIO: La categoria è "frutta". Il Mazziere Silvano ha giocato la <S>, Loredana ha giocato un'altra <S>, Davide la <P>, e Paola una <Z>. Silvano è il Mazziere, ma... non gli viene in mente nulla in 3 secondi. Loredana dice "susina" e prende la <S> di Silvano, e anche la <S> che ha davanti a sé. Davide prova a dire "zafferano", ma non è un frutto, quindi passa mano. Paola dice "prugna" e si prende la <P> di Davide. Inizia un secondo giro, ma a nessuno viene in mente un frutto con la <Z>. Quando il turno ritorna per la seconda volta al Mazziere, Paola guadagna allora anche la sua carta <Z>. Silvano passa il mazzo a Loredana, che distribuisce una nuova carta a tutti e inizia un nuovo round.



Watch 
the video!

LUDIC 

www.ludicfamily.com

Ref. IT58851 - LUDIC™ is a trademark of Headu
© Headu s.r.l. Viale Europa 23, 64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy