

RUBALETTERE

Età: 8-99

Giocatori: 2-6

Durata: 30 minuti

Un gioco di: *Dave De Vega*

Contenuto: 10 tessere-lettera; 32

cartine-categoria; 1 pennarello

cancellabile; 1 scheda segnapunti;

Regolamento

Si mescolano le cartine-categoria e si tengono impilate sul tavolo coperte. Si tengono le tessere-lettera e il pennarello a portata di mano.

Inizia il giocatore più giovane che scrive, con il pennarello, 10 lettere sulle tessere-lettera (1 tessera-1 lettera, di cui almeno 2 vocali e 1 lettera straniera: J, K, W, X Y). Quindi dispone le tessere-lettera sparpagliate sul tavolo, prende una cartina-categoria in cima al mazzetto e la scopre sul tavolo, dando inizio alla manche. Ad esempio: FIORI.

Tutti i giocatori, contemporaneamente, provano a trovare un nome che appartiene alla categoria estratta e che abbia come iniziale una delle lettere sul tavolo. Il primo che ci riesce, pronuncia la parola ad alta voce (ad esempio: ROSA per la lettera R) e, se la parola è valida, prende la tessera-lettera corrispondente.

Il giocatore di turno scopre un'altra cartina-categoria e la manche prosegue allo stesso modo fino a che non siano stati pronunciati tanti nomi quante sono le tessere-lettera sul tavolo.

Se nessuno dei concorrenti riesce a trovare un nome valido con la categoria in gioco entro un tempo massimo di 30 secondi, il giocatore di turno gira un'altra cartina-categoria. La manche termina quando non ci sono più tessere-lettera da prendere o se nessuno trova un nome con l'ultima tessera-lettera in gioco.

Ogni tessera-lettera conquistata vale 1 punto. I punti vengono riportati sulla scheda segnapunti.

Il nuovo giocatore di turno sarà il successivo in senso orario.

Egli rimescola le cartine-categoria, scrive sulle tessere altre dieci lettere e si gioca allo stesso modo un'altra manche.

La partita termina dopo che ciascun giocatore ha ricoperto il ruolo del giocatore di turno almeno una volta (o due, o tre, a scelta). Vince chi ha totalizzato più punti.

Variante Speed

Si può giocare allo stesso modo, estraendo una categoria che rimane in questo caso fissa sul tavolo. Tutti i giocatori provano a trovare i nomi che appartengono alla categoria estratta che iniziano con le lettere in gioco. La manche termina quando finiscono le lettere sul tavolo o passano 30 secondi senza che nessun concorrente abbia trovato una parola.

Attenzione: pulire le tessere-lettera e la scheda segnapunti al termine della partita utilizzando un panno umido.