

Come Quando Fai Parole



Carduzzle (2 o più giocatori)

Occorrente: carta e penna per ogni giocatore.

Questo gioco prevede che i giocatori guadagnino dei punti. Il gioco finisce dopo un numero di giri prestabiliti, oppure quando un giocatore raggiunge il tetto di punti stabilito in precedenza (ad esempio 250). In entrambi i casi, questo criterio va deciso prima di iniziare a giocare.

Preparazione: mescolare assieme i due mazzi e distribuire casualmente sul tavolo 16 carte a faccia in su, in una griglia di 4 carte x4. A questo punto, distribuire otto carte per ogni giocatore.

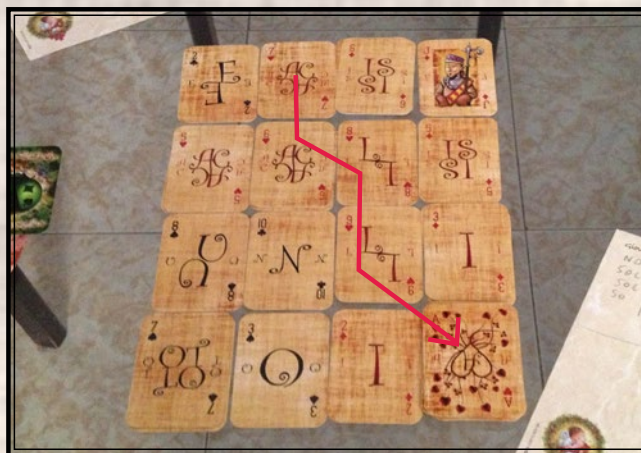
Inizio gioco

1. Il primo giocatore utilizza una sola delle carte che ha in mano per sovrapporla ad una delle carte che sono già a terra e formare una parola. Le parole possono essere formate tramite lettere (carte) adiacenti, sia che si tratti di carte affiancate, poste l'una sull'altra o che si tocchino diagonalmente. L'importante è usare sempre almeno la lettera che è appena stata posata a terra.
2. Il giocatore calcola il punteggio della parola appena formata e ne prende nota.
3. Il turno del giocatore si è concluso e si passa al giocatore successivo;

Note: non è mai possibile utilizzare la stessa parola per più di una volta, anche se la parola è già stata usata da un altro giocatore.

Quando un giocatore raggiunge le condizioni di vittoria per primo, gli altri giocatori hanno comunque il diritto di effettuare il proprio turno per migliorare il proprio punteggio, se il giro non è finito. Se un altro giocatore riesce ad ottenere le condizioni di vittoria durante il suo turno, si esegue un altro giro ed il giocatore con il punteggio più elevato al termine di questo giro extra avrà vinto la partita.

Se un giocatore finisce tutte le proprie carte senza aver raggiunto le condizioni di vittoria, la sua partita finisce: quando tutti avranno esaurito le carte, vincerà comunque il giocatore con il punteggio più elevato.



In questo esempio, il giocatore ha messo in gioco una carta "L" ed ha composto la parola "Calla".

Carduzzle Lampo! (2 o più giocatori)

Occorrente: carta e penna per ogni giocatore, timer.

Questo gioco prevede che i giocatori guadagnino dei punti. Il gioco finisce dopo un numero di turni pre-stabiliti, da 1 a 3. Questo criterio va deciso prima di iniziare a giocare.

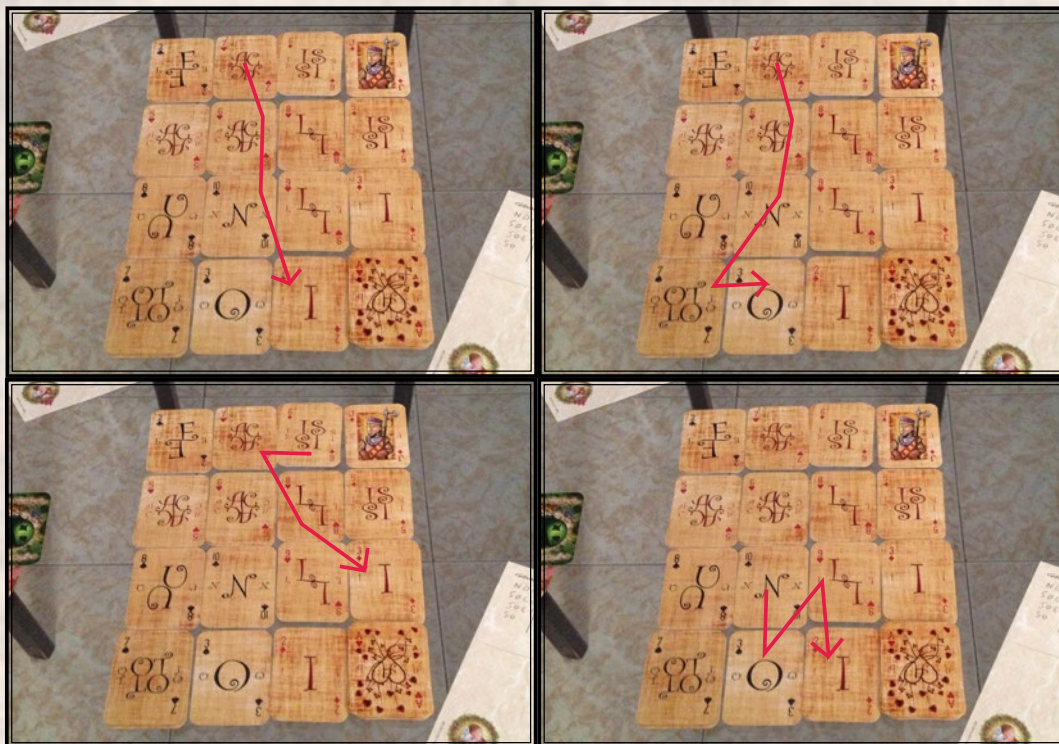
Preparazione: mescolare assieme i due mazzi e distribuire casualmente sul tavolo 16 carte a faccia in su, in una griglia di 4 carte x4.

Inizio gioco

1. Il timer viene impostato su 30 secondi oppure su un minuto (fate alcune prove per scegliere i tempi da voi preferiti) se si vogliono fare 3 turni, oppure su due minuti se si vuole fare un solo turno;
2. Tutti i giocatori contemporaneamente cercano tra le lettere disponibili sul tavolo una serie di parole possibili. Le parole possono essere formate tramite lettere (carte) adiacenti, sia che si tratti di carte affiancate, poste l'una sull'altra o che si tocchino diagonalmente;
3. I giocatori devono annotare le parole trovate prima che il timer si esaurisca: allo scadere del tempo non è possibile annotare nessuna parola;
4. Scaduto il tempo, ogni giocatore calcola il punteggio totale delle parole formate durante il turno;
5. Il turno del giocatore si è concluso e si passa al turno successivo;
6. Non appena i turni di gioco sono esauriti, vince il giocatore che ha totalizzato il più alto punteggio.

Note: le parole annotate dovrebbero essere tenute segrete perché anche gli altri giocatori potrebbero comporre. Non è mai possibile utilizzare la stessa parola per più di una volta.

Se un giocatore, nella fretta, annota una parola che, in fase di calcolo dei punti, si rivela non veramente componibile sulla griglia di gioco, il punteggio di quella parola viene sottratto dal punteggio totale del giocatore! Nel caso in cui siano state usate lettere non presenti sulla griglia di gioco, si attribuirà ad esse un punteggio standard pari a 5. In altre parole, non è conveniente annotare parole a caso sperando di azzeccarne qualcuna ;)



In questo esempio, il giocatore ha annotato le parole "Cani", "Canto", "Sali", "Noli". Se avesse annotato la parola "Unni", avrebbe commesso un errore poiché non è possibile formarla, quindi, avrebbe perso dei punti!