Come Quando Fai Parole

"Come Quando Fai Parole" è un gioco composto da due mazzi di 54 carte francesi che, oltre ai classici semi e numeri, presentano anche delle lettere, raffigurate in piccolo sui lati lunghi di ogni carta (ad eccezione dei Jolly) ed in grande al centro della carta.

Potrete divertirvi con una moltitudine di giochi differenti ed originali, che illustreremo a breve, ma potrete giocare anche a qualunque classico gioco per carte francesi!
Ogni gioco si baserà sul mettere insieme le lettere per comporre parole di senso compiuto, posizionando le carte sul tavolo in modo che siano adiacenti le une alle altre.

In alcuni giochi è possibile comporre una ***griglia di carte:*** alcune saranno affiancate lungo il lato lungo, altre leggermente sovrapposte lungo il lato corto, a coprire uno solo dei due punteggi (vedi illustrazione). In questi casi, potrete continuare ad aggiungere carte alla griglia fino a che non avrete raggiunto i bordi del tavolo di gioco. Ricordate che, in tutti i giochi con griglia che presenteremo, si potranno aggiungere nuove carte solo a formare ***parole di senso compiuto*** ed intersecandole con le parole già esistenti sulla griglia.
Se alcune carte si toccheranno lungo uno dei loro lati, dovranno ***necessariamente formare parole o sigle dotate di un significato compiuto.*** In questo modo, è sempre possibile formare parole multiple giocando sul tavolo anche una sola lettera alla volta.



Quando giocate ai nostri giochi con le lettere, dovete sempre tenere a mente delle ***regole fondamentali***, uguali per ogni gioco:

- *Il numero rappresentato sulla carta indica il suo punteggio. Alcuni giochi si basano sull'ottenere più punti possibili; le figure valgono 10 punti. Una parola vale sempre la somma dei punteggi delle lettere che la compongono;*
- *Le carte con il "2" raddoppiano il punteggio della parola;*
- *Le carte Jolly valgono zero punti ma possono essere usate al posto di qualunque altra lettera;*
- *Le carte contenenti doppie lettere possono essere usate, indistintamente, come fossero l'una o l'altra lettera;*
- *Sulla griglia, i Jolly e le carte con doppie lettere conservano le loro proprietà speciali. Intersecando una nuova parola con una esistente, dunque, potrete sfruttare le carte di questo tipo come vorrete: tali carte, infatti, non saranno vincolate alla parola originale per cui erano state giocate.*
- *Sono considerate valide tutte le parole che si possono trovare in un comune vocabolario: sostantivi, aggettivi, verbi, avverbi, etc. Sono lecite tutte le forme plurali di generi e coniugazioni verbali. I nomi propri non valgono.*
- *In caso in cui ci siano dubbi sulla validità di una parola, si interrompe il gioco e si verifica con l'aiuto di un vocabolario.*

Ora vi presenteremo alcuni modi di giocare a ***"Come Quando Fai Parole"***; ma non è tutto qui! Visitate il nostro sito web, www.comequandofaiparole.com, per scaricare nuovi contenuti e nuovi giochi! Potrete anche proporre le vostre varianti o giochi originali nel nostro Forum. Le possibilità sono praticamente infinite!

Parola lampo (più di 2 giocatori)

Occorrente: carta e penna per ogni giocatore, timer opzionale.
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 200). In entrambi i casi, questo criterio va deciso prima di iniziare a giocare.

Preparazione: mescolare assieme i due mazzi e distribuire sul tavolo 8 carte a faccia in su.

Inizio gioco:

1. *Tutti i giocatori cercano la parola più lunga sfruttando le 8 lettere disponibili;*
2. *Il giocatore soddisfatto della parola trovata, la annota segretamente sul suo foglio e dichiara ad alta voce: "parola!". Il giocatore deve, al contempo, smettere di scrivere;*
3. *Si aspetta che tutti annotino la loro parola e lo dichiarino;*
4. *I giocatori confrontano le parole annotate mostrando gli appunti: vince chi ha scritto la parola più lunga e ne ottiene i punti;*
5. *Le carte scoperte vengono posizionate al centro del tavolo componendo la parola vincente ed iniziando a generare la griglia di gioco (fine giro);*
6. *Alle carte scoperte avanzate ne vengono aggiunte altre, da pescare dal mazzo, fino al raggiungimento di 8 carte;*
7. *Ha inizio un nuovo giro ripartendo dal punto 1. La nuova parola vincente dovrà essere intersecabile con almeno una di quelle già presenti sulla griglia di gioco;*

Punteggio bonus: se un giocatore utilizza tutte le 8 lettere scoperte per comporre una parola, ottiene un bonus di 10 punti.

Note: al punto 4 può capitare che più giocatori abbiano annotato una parola della stessa lunghezza. Vince chi ha detto per primo "parola!" (al punto 2). Ricordate che non è possibile modificare la propria parola o scriverne delle altre, nello stesso turno, dopo che si sia detto "parola!".
Se un giocatore non riesce a comporre la parola che aveva annotato, la vittoria passa al giocatore più veloce successivo.

Variante: è possibile terminare il giro al punto 4 e non creare alcuna griglia di gioco, ma solo annotare i punteggi fino al raggiungimento delle condizioni di fine gioco. In questo caso, le carte scoperte componenti la parola vincente vengono scartate e poi si salta al punto 6 (tralasciando la parte relativa alla griglia di gioco). Se si decide di usare un timer, i giocatori avranno un tempo limite per comporre la loro parola.



Scarta la mano *(più di 2 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 (prima di iniziare la partita), oppure quando un giocatore utilizza tutte le carte che ha in mano. Vince chi ha totalizzato il punteggio più elevato.

Preparazione: Mescolare assieme i due mazzi e servire, in senso orario,

12 carte ad ogni giocatore. Inizia il giocatore più giovane, poi si fa il giro in senso orario.

Inizio gioco

1. *Il giocatore utilizza le carte che ha in mano per comporre sul tavolo una parola valida, iniziando a generare la griglia di gioco. Viene calcolato ed annotato il punteggio totalizzato dal giocatore.*
2. *Il giocatore pesca 3 carte dal mazzo. Il suo turno si è concluso e si passa al giocatore successivo;*



Punteggio bonus: se un giocatore si libera di tutte le carte che ha in mano durante una giocata, la partita si conclude ed il giocatore ottiene 30 punti bonus.

Variante: per partite più rapide, è possibile permettere ad ogni giocatore di comporre fino a 2 parole nello stesso turno.

Costruisci il mazzo *(da 2 a 4 giocatori)*

Occorrente: solo le carte di CQFP.

Preparazione: Mescolare assieme i due mazzi e distribuire sul tavolo 8 carte comuni scoperte. Ogni giocatore pesca 10 carte dal mazzo, le mescola e le pone di fronte a sé coperte: questo è il mazzo personale. Ora, ogni giocatore pesca dal proprio mazzo personale 5 carte. Inizia il giocatore più giovane, poi si fa il giro in senso orario.

Inizio gioco

1. *Durante il proprio turno, un giocatore deve comporre, con le carte che ha in mano, una parola di senso compiuto qualsiasi.*
2. *Si calcolano i punti della parola appena composta: con questi punti, il giocatore potrà acquistare alcune delle 8 carte comuni scoperte sul tavolo di gioco. Il costo delle carte è uguale al loro punteggio. I Jolly, tuttavia, costano 10 punti, anche se ne forniscono 0, quando vengono usati per comporre una parola;*
3. *Il giocatore raccoglie le carte che ha appena giocato e quelle acquistate e le mette scoperte di fianco al suo mazzo personale: questa è la sua personale pila degli scarti;*
4. *Il giocatore pesca, dal mazzo comune, delle nuove carte facendo in modo che al centro del tavolo ci siano sempre 8 carte scoperte. Se, ad esempio, dopo i suoi acquisti sono rimaste 2 carte al centro del tavolo, bisognerà pescarne e metterne altre 6.*
5. *Il giocatore pesca dal suo mazzo personale fino ad avere in mano 5 carte. Se il mazzo personale è finito, anche durante la fase di pescaggio, il giocatore mescola la sua personale pila degli scarti e la pone sul tavolo coperta. Questo è ora il suo mazzo personale (che continuerà a crescere durante la partita). Il turno del giocatore si è concluso e si passa al giocatore successivo.*

Vittoria: in questo gioco non si annotano i punteggi. Ogni giocatore ha lo scopo di costruire il più alto mazzo personale rispetto agli altri. Per farlo, sarà necessario acquistare quante più carte possibili, ma attenzione! Acquistando le lettere sbagliate, ci si può trovare in difficoltà nei turni successivi poiché quelle carte diventeranno parte del mazzo personale.

Quando il mazzo comune si sarà esaurito e tutte le carte scoperte saranno state acquistate, la partita avrà fine. Mettete i mazzi personali dei vari giocatori gli uni di fianco agli altri: vince il giocatore con il mazzo più alto.

Debito: quando compone la sua parola, un giocatore ha il diritto di utilizzare anche fino ad un massimo di 2 carte scoperte al centro del tavolo. Il punteggio di quelle carte, però, verrà sottratto da quello della parola formata, per cui è possibile inserire queste carte nella propria parola solo a patto che se ne possa pagare il costo con la relativa sottrazione.

Punteggio bonus: se un giocatore si libera di tutte le carte che ha in mano durante una giocata, ottiene 10 punti bonus.

Note: quando si calcola il punteggio della propria parola, prima di tutto si sottrae il costo delle carte acquistate a debito e solo dopo si considerano le carte speciali "2". Il raddoppio del punteggio o il bonus, in caso di utilizzo di tutte le carte, si ottengono solo dopo aver pagato il debito.

Spazza parola (più di 2 giocatori)

Occorrente: solo le carte di CQFP.

Il gioco finisce dopo un numero di giri prestabiliti (prima di iniziare la partita), oppure quando viene esaurito il mazzo comune e vengono esaurite le carte poste a faccia in su al centro del tavolo. Vince chi ha totalizzato il punteggio più elevato.

Preparazione: mescolare assieme i due mazzi e servire, in senso orario, 5 carte ad ogni giocatore; distribuire altre 5 carte scoperte al centro del tavolo. Inizia il giocatore più giovane, poi si fa il giro in senso orario.

Inizio gioco

1. Il giocatore utilizza le carte che ha in mano, assieme a quelle scoperte sul tavolo, per comporre una parola valida. Bisogna sempre utilizzare almeno una delle carte che si hanno in mano ed almeno una delle carte scoperte sul tavolo;
2. Il giocatore raccoglie le carte che ha usato per formare la parola e le accumula nel proprio mazzo personale coperto;
3. Se utilizza tutte le carte che ha in mano, oppure tutte le carte scoperte sul tavolo, il giocatore dichiara "Spazzata!" e gira una delle carte del suo mazzo personale. Se, formando una parola, il giocatore riesce a usare tutte le lettere scoperte sul tavolo ed anche quelle che ha in mano, ottiene due "Spazzate";
4. Si estraggono dal mazzo comune delle altre carte, così che sul tavolo ce ne siano sempre 5 scoperte. Poi il giocatore estrae altre carte dallo stesso mazzo, fino ad averne 5 in mano;
5. Tocca al giocatore successivo, seguendo gli stessi punti di gioco.

Calcolo del punteggio: raggiunte le condizioni di fine gioco, si calcola il punteggio in base ai seguenti criteri.

- Il giocatore con il mazzo personale più alto ottiene 4 punti;
- Ogni spazzata vale 1 punto;
- Ogni giocatore controlla le carte del proprio mazzo personale alla ricerca di alcuni punti particolati: una scala di 5 carte dello stesso seme fornisce 3 punti, un poker qualunque (4 carte con lo stesso numero o figura ma semi diversi) o una scala di 5 carte di semi differenti forniscono 2 punti, un tris (3 carte con lo stesso numero o figura ma semi diversi) fornisce 1 punto. I Jolly possono sostituire qualunque carta mancante al fine di creare le suddette combinazioni.

Come Quando fai Parole è un gioco di carte ideato da Valentina Dainese e Luca De Marini e realizzato da Acchiappasogni. Finito di stampare nel mese di Ottobre 2012.
© Copyright 2012 Acchiappasogni.org. Tutti i diritti riservati.