

CLAUDIO BORGNINO
DARIO DE TOFFOLI

abaco zuzzurellone



▶ CONTIENE LE REGOLE DEL
GIOCO E OLTRE 20 000
PAROLE TRATTE DAL
DIZIONARIO DELLA LINGUA
ITALIANA GABRIELLI



Elemond
Interactive
Education

Venice
Connection



gioco: *VeniceConnection* 1.6

linea: **giochi d'autore**

giocatori: 2 o più

età: da 12 anni

autori: Claudio Borgnino, Dario de Toffoli

design: Marina Pistorello, Compuservice snc

VeniceConnection

Viale Garibaldi, 58 • 30170 Mestre-Venezia

Tel. 041-962015

Distribuito in Italia da UNICOPLI

Via Rosalba Carriera, 11 • 20146 Milano

© 1997 VeniceConnection, Venezia

tutti i diritti riservati



abaco zuzzurellone

SOMMARIO

- Regole del gioco
- Lista degli intervalli
- Elenco ufficiale delle parole comprese negli intervalli



abaco zuzzurellone

REGOLE DEL GIOCO

DOTAZIONE

- 60 carte degli intervalli;
- 6 carte bonus;
- 1 clessidra;
- 1 dado a 6 facce;
- il presente volumetto contiene le regole, la lista degli intervalli e l'elenco ufficiale delle parole comprese negli intervalli; tutte le parole sono tratte dal Dizionario della lingua italiana GABRIELLI.

SCOPO

Il gioco consiste nel trovare ad ogni manche il maggior numero possibile di parole alfabeticamente comprese fra le 2 parole di volta in volta selezionate. Vince chi si aggiudica più manche.

IL GIOCO

Tutti i giocatori devono munirsi di carta e penna, dopodiché la partita può iniziare. Ad ogni manche si pesca casualmente una carta degli intervalli e si lancia il dado determinando così la coppia di parole per quella manche (il numero tra parentesi a fianco indica quante sono le parole rinvenibili).

A questo punto si gira la clessidra e nei due minuti a disposizione i giocatori scrivono nel loro foglio quante più parole riescono a trovare alfabeticamente comprese fra le 2 indicate dalla carta.

Valgono solo le parole riportate nell'elenco ufficiale e non è ammesso declinarle o coniugarle. Per esempio se le parole date fossero MEDIA e MEDICINALE, si potrebbero

scrivere MEDIANA, MEDIANO, MEDIARE, MEDIATORE, MEDICAMENTO, MEDICEO, MEDICINA e varie altre parole; non sarebbero invece valide MEDIANI, MEDIERÒ.

Allo scadere del tempo un giocatore legge dal volumetto tutte le parole dell'intervallo con cui si è giocato. I giocatori segnano + 1 punto per ogni parola trovata e - 1 punto per ogni parola non esistente (cioè non rinvenibile nel dizionario) o scritta erroneamente o fuori intervallo alfabetico. Per sicurezza è bene che nella fase di controllo vengano scambiati i fogli, cioè che ogni giocatore segni i punti di un avversario e non i suoi.

Fatte le somme e aggiunto il valore riportato nella carta bonus (vedere avanti) il giocatore che ha ottenuto più punti si aggiudica la carta. In caso di parità la carta va al

giocatore col bonus minore; in caso di parità fra giocatori senza bonus, la carta non viene assegnata.

LE CARTE BONUS

Le manche dalla 2ª in poi si svolgono con le stesse modalità della prima, con l'unica eccezione che entrano in gioco le 6 carte bonus. I numeri riportati nelle carte bonus indicano quanti punti il giocatore che le possiede può aggiungere a quelli ottenuti in quella mano (se per es. ha la carta + 2, aggiungerà 2 punti). Le carte bonus si distribuiscono col seguente meccanismo:

- Il giocatore che nella manche precedente ha totalizzato meno punti pesca una carta bonus, la guarda e decide se tenerla per sé o darla ad un altro





giocatore a suo piacere. In ogni caso la carta viene vista solo dai giocatori coinvolti.

- Di seguito i giocatori con punteggio via via crescente nella manche precedente (in caso di parità si tira il dado), pescano una carta bonus e o la tengono per sé o la danno ad un altro giocatore. Naturalmente se in precedenza avevano già ricevuto una carta devono per forza darla ad un altro. Si continua così fino ad esaurimento delle carte o dei giocatori (se i giocatori sono meno di 6 ci saranno carte non assegnate, se sono più di 6 ci saranno giocatori senza carte).

Le carte bonus vanno rimescolate dopo ogni manche.

LA PARTITA

Una partita si compone di 8 manche; chi riesce a conquistare più carte (cioè ad aggiudicarsi più manche) è il vincitore.

I giocatori possono anche decidere di giocare un numero di manche diverso da 8, o di considerare vincitore il primo che si aggiudica un certo numero di carte (per esempio 3).

REGOLAMENTO AGONISTICO

Chi vuole eliminare del tutto il ruolo della fortuna può applicare le seguenti norme di punteggio, senza alterare lo svolgimento del gioco. Tale regolamento è anche applicabile per tornei con un numero a piacere di partecipanti:

■ le carte bonus non si usano;

- al termine di ogni manche non si conquista la carta, ma si segnano nel proprio "score" i punti effettivamente ottenuti;
- i punti di ciascun giocatore vengono via via sommati;
- al termine del numero stabilito di manche vincitore è il giocatore col punteggio più alto.

