

Ennio Peres

VERBA VOLANT

«EDIZIONE LUSO»

... non dimenticare
le "tue" parole

DOTAZIONE

64 tessere raffiguranti lettere dell'alfabeto (una è un jolly).

PREPARAZIONE

Scelto chi inizia, le tessere vengono mescolate e deposte a faccia in giù negli alloggiamenti della scatola. Si gioca nel riquadro centrale di 6x6 tessere, mentre le 28 tessere che si trovano nella cornice esterna costituiscono la riserva.

Prima di iniziare la partita ogni giocatore guarda segretamente 3 tessere, scelte a piacere fra le 36 in gioco.

IL GIOCO

Ogni giocatore al suo turno scopre una dopo l'altra almeno 4 tessere (se vuole può girarne di più), nel tentativo di formare una parola usando tutte le lettere che sono state scoperte, nell'ordine che preferisce.

Se riesce a formare la parola si appropria delle tessere che la formano (le conserva davanti a sé), le sostituisce prendendone altrettante dalla riserva e il turno passa al giocatore successivo. Se non riesce a for-

mare la parola, rigira tutte le tessere scoperte e il turno passa al giocatore successivo. Quando la riserva si esaurisce il gioco continua senza più sostituire le tessere prelevate.

Il gioco finisce quando non restano più lettere a sufficienza per formare parole.

La tessera con l'intero alfabeto italiano funziona da jolly, può cioè assumere il valore di qualsiasi lettera.

La tessera con Qu, nei conteggi vale come 2 lettere.

Scelto un dizionario di riferimento valgono tutte le parole che vi si possono reperire, in tutte le loro forme e generi.

VITTORIA

Vince la partita chi ottiene il punteggio più alto secondo il seguente schema:

- parole di 4 lettere = un punto
- parole di 5 o più lettere = un punto in più per ogni lettera oltre la 4a (5 lettere = 2 punti, 6 lettere = 3 punti, ecc.).

GIOCATORI

2 o più.

Podotto da MICHELE VALVASSORI su licenza

Venice
Connection

