

REGOLAMENTO PAROLA

SCOPO DEL GIOCO

Comporre in ogni round una parola di 6 lettere, totalizzando punti in base al valore delle lettere che compongono la parola. I punti dei diversi round saranno sommati e vincerà il primo giocatore a totalizzare 50 punti.

CARTA JOLLY

La carta Jolly con il simbolo asterisco può essere fatta valere in sostituzione di qualsiasi lettera.



1

FINE DEL ROUND

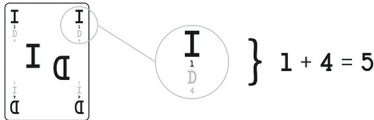
Il primo giocatore che realizza una parola lo dichiara dicendo ad alta voce "PAROLA". Espone le 6 carte in fila orizzontale sul tavolo sovrapponendole in modo da lasciare visibile solo la lettera centrale utilizzata, e aggiunge la settima mettendola capovolta a chiudere la parola.

Se il giocatore che ha realizzato una parola si dimentica di dichiarare "PAROLA" prima di esporre le proprie carte, oppure le espone in maniera differente da quella prevista e viene contestato, non si aggiudica la parola.

5

INIZIO DEL GIOCO

Ogni giocatore pesca una carta. Per ciascuna carta si fa la somma dei punti delle due lettere rappresentate (nera e grigia). Il giocatore che pesca la carta con la somma più bassa sarà il mazziere (la carta Jolly vale zero).



Il mazziere mischia le carte, ne distribuisce 6 a ciascun giocatore in senso orario, posiziona il resto delle carte a faccia in giù per formare il mazzo di pesca e gira la prima carta per dare avvio al gioco.

2

COME SI GIOCA

Si gioca in senso orario. La carta di avvio del gioco, così come ogni scarto successivo durante il gioco, è disponibile per tutti i giocatori: non c'è ordine di mano, se la aggiudica il più veloce.

Per aggiudicarsela basta toccare la carta! Chi se l'aggiudica deve tenerla e scartare una carta diversa. Se non interessa a nessuno, si va a pescare dal mazzo di pesca seguendo l'ordine di mano originale.

Se necessario, per tenere traccia di chi sia il giocatore di mano potete usare come segnalino un oggetto qualsiasi, suggeriamo la scatola di Parola, o una carta Jolly.

3

Il giocatore di mano, prima di pescare dal mazzo preleva il segnalino e lo posiziona davanti a se.

Nel caso l'ultimo a pescare lo scarto sia il giocatore di mano, il turno passa al giocatore successivo.

In 2 giocatori, ovviamente, la velocità decade e si gioca alternando le pescate dagli scarti o dal mazzo di pesca.

4

PAROLE VALIDE

Per comporre la parola vale soltanto la lettera nera che si trova sulla linea superiore della carta. Vale qualsiasi parola rinvenibile su un vocabolario di italiano. Valgono: verbi solo all'infinito. Valgono: nomi di Paesi e città.

PAROLE NON VALIDE

Non valgono: acronimi, abbreviazioni, diminutivi, vezzeggiativi, accrescitivi, dispregiativi. Non valgono: nomi di marchi e nomi propri di persona.

WWW.RMGIOCHI.IT

8

A fine round si contano i punti dei giocatori che hanno realizzato una parola. Diventa mazziere il giocatore successivo e si dà inizio a un nuovo round.



2 + 1 + 4 + 4 + 0 + 1 = 12

INCREMENTO DELLA DIFFICOLTÀ
Se con 6 carte pensate sia troppo facile potete distribuire un numero maggiore di carte a ciascun giocatore.

7

