



060504375103



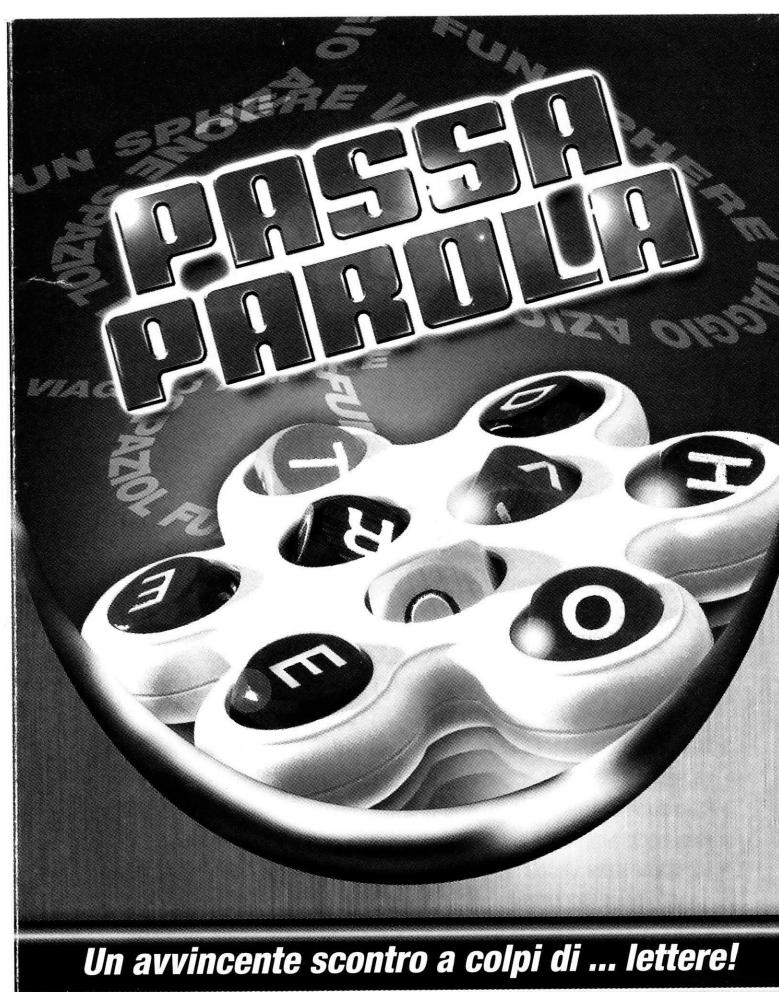
www.hasbro.it

© 2005 Hasbro. Tutti i diritti riservati.

Prodotto importato da Hasbro S.A., Route de Courroux 6,
2800 Delemont (Svizzera).

Distribuito in Italia da Hasbro Italy S.r.l., Strada 7, Palazzo R1,
20089 Rozzano (MI). Numero Verde 800-827 156.

Distribuito in Svizzera da / Vertrieb in der Schweiz durch /
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.



Un avvincente scontro a colpi di ... lettere!

Contenuto: Mischiadadi e blocco segnapunti.

SCOPO DEL GIOCO

Essere il primo a formare 10 parole con le lettere che compaiono sul mischiadadi e totalizzare il maggior numero di punti.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

1. Ogni giocatore prende un foglio dal blocco segnapunti e una matita (non inclusa).

Un giocatore mischia i dadi facendo scivolare il mischiadadi tra le mani (v. fig. 1), quindi appoggia il mischiadadi sul tavolo in modo che tutti i giocatori possano vederlo.

2. I giocatori fanno a gara nel comporre 10 parole di **quattro** o più lettere, utilizzando solo le lettere che compaiono sul mischiadadi.

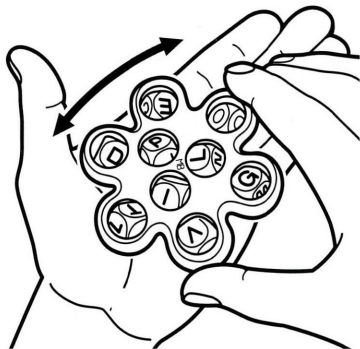


Fig. 1

REGOLE PER COMPORRE LE PAROLE

- I DADI DEVONO ESSERE POSIZIONATI CORRETTAMENTE IN MODO CHE SU OGNUNO COMPAIA UNA SOLA LETTERA.
 - Non si può utilizzare la stessa lettera più di una volta in una parola (a meno che non compaia su più di un dado).
 - Non sono ammesse parole al plurale.
 - Non sono ammessi nomi propri, termini gergali e stranieri.
 - I 2 punti sulle vocali "A", "O" e "U" appartengono alla lingua tedesca e vanno quindi ignorati.
3. Il primo giocatore che compone 10 parole ferma il gioco dicendo **"stop"** (se nessuno riesce a comporre le 10 parole, il gioco può essere interrotto di comune accordo).

ASSEGNAZIONE DEI PUNTI

- Il primo giocatore che riesce a comporre 10 parole e interrompe il gioco ottiene **un** punto di premio. Se però egli commette un errore di ortografia o utilizza una lettera che non compare su nessun dado, perde due punti.
- Tutti i giocatori leggono, a turno, il proprio elenco di parole. Se una parola è stata scritta anche da un altro giocatore, dovrà essere cancellata da tutti. Per queste parole non si ottengono punti.
- Con le parole rimaste nell'elenco si calcola il punteggio di ogni giocatore sulla base della seguente tabella.

N. di lettere	4	5	6	7	8	9
Punti premio	1	2	3	4	5	6

Annotate i rispettivi punteggi sul foglio del blocco segnapunti e mischiate i dadi per iniziare una nuova partita.

VINCITORE

Il gioco prosegue finché un giocatore non totalizza 50 punti.

VARIANTE DI GIOCO

Il gioco consiste nel trovare il **maggior numero** di parole possibile. Un giocatore traccia su un foglio di carta tante colonne quanti sono i giocatori. Dopo aver mischiato i dadi e aver appoggiato il mischiadadi sul tavolo, ogni giocatore, a turno, dice ad alta voce una parola che viene scritta nella colonna corrispondente. Se un giocatore non riesce a trovare una parola, salta il turno e riprende il gioco in quello successivo. Il gioco termina quando nessuno riesce più a trovare parole nuove.

ASSEGNAZIONE DEI PUNTI

Sommate il numero di parole in ogni colonna e assegnate i punti come descritto in precedenza. Vince chi totalizza 50 punti.