

VERBA VOLANT ...GLEXA MANENT



di Ennio Peres

GIOCO DI PAROLE E MEMORIA PER 2 O PIÙ PERSONE

Dotazione

70 carte raffiguranti lettere dell'alfabeto (8 x A, E, O; 6 x I; 4 x N-Z, R, T; 2 di tutte le altre).

Preparazione

Stabilito chi inizia, le carte vengono mescolate e 36 di esse deposte sul tavolo a faccia in giù, a formare una griglia di 6x6 carte. Le rimanenti 34 carte costituiscono la riserva, anch'essa a faccia in giù.

Prima di iniziare la partita ogni giocatore guarda segretamente 3 carte tra quelle in tavola.

Il Gioco

Ogni giocatore al suo turno scopre una dopo l'altra **almeno** 4 carte, nel tentativo di formare una parola usando **tutte** le 4 o più lettere che sono state scoperte, nell'ordine che preferisce. Se vi riesce si appropria delle carte che formano la parola.

Se non vi riesce, rigira tutte le carte scoperte.

Il turno, in ambo i casi, passa al giocatore seguente.

- Quando un giocatore forma una parola e toglie le corrispondenti carte, le sostituisce prendendone altrettante dalla riserva; quando la riserva si esaurisce, cessa di sostituirla.
- Il gioco finisce quando non restano più lettere a sufficienza per formare parole.

- La carta con la lettera **X** può assumere anche il valore di qualsiasi altra lettera.
- Scelto un dizionario di riferimento (consigliamo lo Zingarelli 2014), valgono tutte le parole che vi si possono reperire, in tutte le loro forme e generi.
- Oltre alle suddette parole c'è la possibilità di formare una parola speciale: **GLEXA**, che attribuisce l'immediata vittoria a chi vi riesce!
- le carte raffiguranti due o più lettere (*M-W, N-Z, J-K-Qu-Y*) possono essere usate indifferentemente per l'una o per l'altra lettera.

Vittoria

Se nessuno riesce a formare la parola GLEXA, vince la partita chi ottiene il punteggio più alto secondo il seguente schema:

- parole di 4 lettere = 1 punto
- parole di 5 o più lettere = 1 punto in più per ogni lettera oltre la 4^a (5 lettere = 2 punti, 6 lettere = 3 punti, ecc.)

La carta con *J-K-Qu-Y*, se usata come **Qu** vale come 2 lettere.

Varianti

Per rendere le cose più semplici giocate con 25 anziché 36 carte sul tavolo, formando una griglia 5x5. Se invece volete una sfida più ardua, le lettere vanno usate nell'ordine in cui vengono scoperte.