

# Pazza parola

Il gioco delle lettere in movimento

Autore: Danilo Festa

Giocatori: 3-8 | Durata: 20-30' | Età: 8+

## PANORAMICA DI GIOCO

I giocatori devono comporre la parola di maggior valore attinente al Tema estratto selezionando le carte Lettera che vogliono utilizzare e passando le rimanenti al proprio vicino.

## CONTENUTO

110 carte, così suddivise:

- 46 **Temi**
- 58 **Lettere**
- 6 **Lettere Speciali**

Questo regolamento.



Temi



Lettere

Lettere Speciali

## PREPARAZIONE

Mescolate il mazzo Lettere (incluso le carte Lettere Speciali) e posizionatele sul tavolo a faccia in giù.

Mescolate il mazzo Temi e posizionatele sul tavolo a faccia in giù.

## COME SI GIOCA

Il gioco si articola in un numero variabile di round. In ciascun round seguite questi 5 semplici passi:

**Passo 1:** distribuire le carte Lettera

**Passo 2:** rivelare il Tema

**Passo 3:** far girare le Lettere!

**Passo 4:** comporre la parola

**Passo 5:** calcolare il punteggio



### Passo 1: DISTRIBUIRE LE CARTE LETTERA

All'inizio di ogni round, **ogni giocatore deve pescare 8 carte dal mazzo Lettere e guardarle senza mostrarle** agli altri giocatori. Le eventuali carte rimaste nel mazzo non saranno usate in quel round.

#### Le Lettere Speciali

Oltre alle normali carte Lettera, che sono presenti in diverse quantità e con diversi valori nel mazzo, ci sono anche le seguenti tre Lettere Speciali. Ciascuna di esse compare due volte nel mazzo.



#### Copia da destra o da sinistra:

permettono di copiare 1 Lettera dal giocatore alla propria destra o da quello alla propria sinistra, come indicato dalle frecce. **La carta copiata rimane comunque in possesso di tale giocatore, che può usarla regolarmente.**



#### Copia da te stesso:

permette di copiare 1 Lettera da sé stessi (ossia, potete raddoppiare una carta che avete già usato per comporre la parola).

**NOTA: potete usare le Lettere Speciali anche combinandole tra loro**, ossia potete copiare una carta da un giocatore seduto di fianco a voi e raddoppiarla usando la carta che copia da voi stessi.

**IMPORTANTE:** sceglierete la Lettera da copiare grazie alle Lettere Speciali solamente durante il Passo 4.

### Passo 2: RIVELARE IL TEMA

All'inizio di ogni round, rivelate la prima carta del mazzo Tema, in modo che tutti possano vederla chiaramente. Per vincere, dovrete comporre una parola attinente a questo Tema che valga più di quelle dei vostri avversari.

### Passo 3: FAR GIRARE LE LETTERE!

**A.** Scegliete 1 delle 8 carte nella vostra mano da usare per comporre la parola e mettetela sul tavolo davanti a voi, a faccia in giù.

**B.** Contemporaneamente, tutti i giocatori rivelano la carta che si trova a faccia in giù davanti a loro girandola a faccia in su, in modo che sia ben visibile a tutti.

**C.** Quando tutti i giocatori hanno rivelato la propria carta, **passate le carte restanti nella vostra mano al giocatore alla vostra sinistra** e prendete quelle che vi passerà il giocatore alla vostra destra.

**D.** Ripetete i punti da A a C **finché non saranno rimaste più carte da passare** e tutti ne avranno 8 a faccia in su di fronte a sé.

#### Esempio

John, George, Paul e Ringo iniziano la partita e **ricevono 8 carte ciascuno**.

**Estraggono il Tema**

“Cose che fanno perdere la pazienza”.

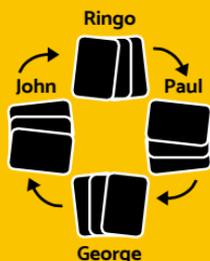


John ha le carte mostrate in figura e **sceglie la A, mettendola a faccia in giù** davanti a sé sul tavolo. Gli rimangono in mano le altre 7 carte.

Dopo che tutti i giocatori hanno scelto la loro carta, **ognuno rivela la propria girandola a faccia in su sul tavolo.**



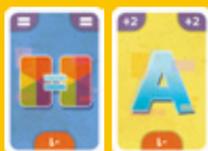
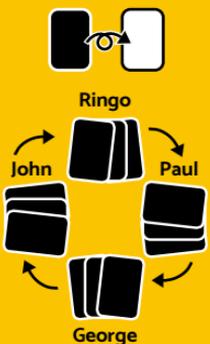
Mano di John



Mano di John



John **passa le sue 7 carte** a Ringo, seduto alla sua sinistra, e **ne riceve altrettante** da George, seduto alla sua destra. Fra queste nuove carte John **sceglie la “Copia da te stesso”** e la mette sul tavolo a faccia in giù. Gliene rimangono in mano 6.



Mano di John



I giocatori **rivelano la carta scelta**. John passa le sue 6 carte a Ringo e ne riceve altrettante da George, fra le quali sceglie la Z. Gliene rimangono 5. **Il procedimento si ripete** nello stesso modo finché i giocatori non hanno più carte da passare.

**NOTA:** giocando in meno di 8 giocatori **vi capiterà di ricevere alcune delle carte che avevate in mano a inizio round.**

## Passo 4: COMPORRE LA PAROLA

Ogni giocatore deve ora pensare a **una sola parola attinente al Tema** estratto.

- **Potete usare qualsiasi lettera dell'alfabeto, senza limitazioni, anche se non è presente su alcuna delle vostre carte,** ma più carte userete, più punti farete!
- **Non siete obbligati a usare tutte le carte** di fronte a voi, ma cercate di usarne il più possibile!
- **Non dovete per forza usare le carte nell'ordine in cui le avete scelte.** Disponetele come preferite!

Posizionate le carte Lettera a faccia in su di fronte a voi formando due file:

- Nella fila superiore mettete **le carte che fanno parte della parola** da voi pensata, in ordine da sinistra a destra.
- Nella fila inferiore mettete **le carte che non avete usato**, in qualsiasi ordine ma capovolte.

A partire dal giocatore che ha vinto l'ultimo round, o dal più anziano in caso di parità, ogni giocatore in senso orario annuncia la propria parola, che deve essere attinente al Tema estratto. **In caso di dubbi, i giocatori devono concordare se la parola è valida o no.**

**IMPORTANTE:** vedere le **REGOLE PER LE PAROLE IN REGOLA** alla fine del regolamento.

## Esempio



Tema

Mano di John



Il Tema è “Cose che fanno perdere la pazienza”. John dispone le carte davanti a sé su due file: ha pensato la parola “ZANZARA”.

## Passo 5: CALCOLARE IL PUNTEGGIO

Il punteggio di ogni parola viene calcolato in questo modo:

- sommate i punti scritti su ciascuna carta usata (nella fila superiore);
- sottraete 1 punto per ogni carta non usata (nella fila inferiore).

Il giocatore con il punteggio più alto **prende la carta Tema** e la mette di fronte a sé a faccia in giù, sul lato che mostra 1 Punto Vittoria. In caso di parità fra più giocatori, tutti quelli col punteggio massimo prendono 1 carta Tema dal mazzo e la posizionano come Punto Vittoria.

**IMPORTANTE:** usando una carta Lettera Speciale, potete copiare anche una Lettera che il giocatore alla vostra destra o sinistra **non sta usando** (una nella sua fila inferiore). I punti conferiti dalle Lettere Speciali sono quelli delle Lettere copiate.

### Esempio



Tema



Mano di John

Il Tema è “Cose che fanno perdere la pazienza”: John ha scelto la parola “ZANZARA”. John calcola i punti delle Lettere davanti a sé:

- **7 punti** per la Z.
- **2 punti** per la A.
- **7 punti** per la Lettera Speciale con cui copia una seconda Z da sé stesso.
- **2 punti** per la Lettera Speciale con cui copia la A da Ringo, seduto alla sua sinistra.
- **3 punti** per la R.
- **-3 punti** per le 3 carte non usate.

Il totale di John è 18. Ringo ottiene 14 punti, Paul ne ottiene 10 e George 9.

John prende la carta Tema e la mette di fronte a sé come Punto Vittoria.

## FINE DELLA PARTITA

Quando un giocatore ottiene il **terzo Punto Vittoria**, vince la partita.  
Se più giocatori lo ottengono nello stesso round, vincono a pari merito.



## RINGRAZIAMENTI

L'autore ringrazia gli editori per la fiducia. In particolare **Marco Garavaglia**, per aver creduto nel gioco da prima ancora di entrare in Post Scriptum.

Post Scriptum ringrazia tutti i playtester del gioco, principalmente i **ragazzi della Ludoteca Galliatese**.

**Autore: Danilo Festa**  
**Illustrazioni: Sara Gioria**



Publicato da **Post Scriptum**  
[postscriptum-games.it](http://postscriptum-games.it)



**GOO**  
GATEONGAMES



Edizione italiana a cura di **GateOnGames**  
[www.gateongames.com](http://www.gateongames.com) - [edizioni@gateongames.com](mailto:edizioni@gateongames.com)

**Impaginazione:** Margherita Cagnola  
**Revisione:** Giacomo Maltagliati, Sara Gianotto e Sollenda Cacini  
**Supervisione:** Mario Cortese  
**Distribuzione a cura di DungeonDice.it**  
[www.dungeondice.it](http://www.dungeondice.it)

**GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.**  
Tutti i diritti sono riservati.

Vuoi rimanere  
aggiornato sul  
regolamento?



## REGOLE PER PAROLE IN REGOLA

- Molte categorie usano il termine “cose” in senso generico. Per ogni categoria **valgono anche verbi, animali, concetti astratti, nomi propri e tutto ciò che possa essere attinente al Tema**. Scatenate la vostra fantasia!
- Le parole sono sempre valide **sia al singolare che al plurale e sia al maschile che al femminile**, purché siano esistenti e grammaticalmente corrette.
- I **verbi** devono essere coniugati **all’infinito**.
- I **termini stranieri** sono accettati, se entrati nell’**uso comune**.
- Sono accettati i **personaggi famosi**, purché indicati con **una sola parola**.  
Esempi validi: Zerzerosette, Vasco, Ligabue, Schwarzenegger, Superman, Ronaldo, Zerocalcare, Beatles.  
Esempi non validi: James Bond, Peter Pan, Iron Man, De Niro, Rolling Stones.
- Le **parole con trattino** sono considerate come una **parola unica** e sono quindi accettate. In caso di contestazioni, fa fede la voce su Wikipedia.  
Esempi validi: pick-up, post-laurea, Emilia-Romagna.
- Alcune parole possono essere considerate **parzialmente valide**, eliminando solo alcune lettere.

**Esempio:** il Tema è “Cose che si trovano in cucina”. Paul ha proposto la parola “FRIGORIFERINO”, usando le lettere F - R - I - G - N, dicendo che quello di casa sua è piccolo. Gli altri giocatori non la accettano, ma accettano “FRIGORIFERO”. Paul deve spostare la N dalla fila superiore a quella inferiore.



**SUGGERIMENTO:** lo scopo del Gioco è divertirsi!  
Se tutti ridono quando la parola viene annunciata,  
vi consigliamo di ritenerla valida!

