

REGOLE DEL GIOCO “IL PAROLIERE”

REGOLE GENERALI

Per poter giocare a “Il Paroliere” si ha bisogno dei seguenti elementi:

- **16 dadi:** i quali possiedono su ogni faccia una lettera dell’alfabeto italiano;
- **Griglia:** la cui dimensione è di 4x4, dopo aver lanciato i dati, essi verranno disposti su di essa;
- **Dizionario:** lingua italiana, dove si potrà verificare l’esistenza delle parole scelte;
- **Clessidra:** fondamentale per tenere traccia del tempo a disposizione (*durata 3 minuti*)

Lo schema delle lettere che si trova su ogni dado è mostrato nella **tabella**:

		<i>Faccia</i>					
		<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>
<i>Dado</i>	<i>1</i>	B	A	O	O	Qu	M
	<i>2</i>	U	T	E	S	L	P
	<i>3</i>	I	G	E	N	V	T
	<i>4</i>	O	U	L	I	E	R
	<i>5</i>	A	C	E	S	L	R
	<i>6</i>	R	A	T	I	B	L
	<i>7</i>	S	M	I	R	O	A
	<i>8</i>	I	S	E	E	F	H
	<i>9</i>	S	O	T	E	N	D
	<i>10</i>	A	I	C	O	F	R
	<i>11</i>	V	N	Z	D	A	E
	<i>12</i>	I	E	A	T	A	O
	<i>13</i>	O	T	U	C	E	N
	<i>14</i>	N	O	L	G	U	E
	<i>15</i>	D	C	M	P	A	E
	<i>16</i>	E	R	I	N	S	H

Lo **scopo** principale del gioco in scatola è quello di misurare l’abilità dei giocatori nel poter riconoscere le parole componibili grazie alle lettere presenti sui dadi.

Il **numero di partecipanti** ad ogni partita è compreso tra 2 e 6. Inoltre ogni partita possiede un numero **variabile** di sessioni di gioco.

Una **sessione di gioco** comincia con il lancio dei 16 dadi e la loro distribuzione casuale sulla griglia 4x4. L'esempio di griglia 4x4 e disposizione dei dadi (da 1 a 16) si possono osservare di seguito:

G	A	U	T
P	R	M	R
D	O	L	A
E	S	I	C

Figura 1. Griglia di lettere

3	1	4	2
15	5	7	6
11	9	14	12
16	8	10	13

Figura 2. Disposizioni di dati generati

Una volta che i dadi vengono disposti, si gira la clessidra. **L'obiettivo** dei giocatori è di identificare ed annotare il maggior numero di parole, esse devono avere la maggior lunghezza possibile, e si possono comporre concatenando le lettere presenti sulla griglia entro il tempo massimo (**3 minuti**). Per essere più precisi, le parole sono composte partendo da una lettera che si trova in una cella della griglia e visitando le celle adiacenti muovendosi (**verticalmente, orizzontalmente, obliquamente**) di una posizione in una **qualunque** direzione, pur evitando di visitare la stessa cella **due volte**.

Le parole identificate vengono considerate **ammissibili** solo se corrispondono a:

- **Sostantivi o aggettivi al singolare;**
- **Verbi all'infinito;**
- **Parole indicizzate nel dizionario** (cioè corrispondono ad un vocabolo utilizzabile come chiave di ricerca).

Esempi di parole **ammissibili** per la griglia in figura 1 sono:

- Dose;
- Trauma;
- Prode

Esempi di parole **non ammissibili**:

- Silos (perché si dovrebbe visitare la cella S due volte);
- Trauma (perché è composta da lettere presenti in celle non adiacenti);
- Morde (perché è un verbo all'indicativo invece di essere all'infinito).

Alla fine dei 3 minuti:

- Ogni giocatore comunica le parole identificate ed esse vengono analizzate, in base ai criteri già illustrati precedentemente, per verificarne l'ammissibilità.
- Le parole non ammissibili vengono scartate, anche quelle che sono state considerate ammissibili da più di un giocatore.
- Per ogni parola restante, un giocatore riceve un certo numero di punti seguendo il seguente schema:

PUNTI

Per ogni parole di:

3 o 4 lettere	1 punto
5 lettere	2 punti
6 lettere	3 punti
7 lettere	5 punti
8 lettere	11 punti

FINE PARTITA

Vince la partita il giocatore che riesce a raggiungere la soglia dei **50 punti**.

Se una volta finita la sessione di gioco nessun giocatore raggiunge i 50 punti, vengono considerati i punti guadagnati da ogni giocatore accumulati nella sessione appena finita, e il gioco viene reiterato ripartendo con una nuova sessione.

Le reiterazioni hanno fine quando il punteggio complessivo di un giocatore raggiunge la soglia massima.

