***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**:

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

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

**Figura 1.Griglia di lettere 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 vistare la stessa cella **due volte**.

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

* **Sostantivi o aggettivi al singolare**;
* **Verbi all’infinto**;
* **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.