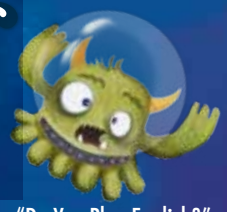
STAR WORDS
SENTENCES FOR FUN



Parolandia è stato il primo gioco pubblicato da CreativaMente, e dopo un paio d'anni è nata la sua versione in inglese, che si chiamava "Do You Play English?". Dopo 15 anni da best-seller, è arrivato il momento di dargli una nuova veste, cambiando il nome, l'estetica (nuova scatola e nuovi pezzi) e un poco anche la meccanica (nuovi dadi e nuovi punteggi), ma naturalmente preservandone le due idee di base, quelle che lo hanno fatto diventare un "classico". La prima idea è quella di un gioco non con le lettere come mattoncini per costruire parole, ma direttamente parole come elementi base per comporre frasi... molto più divertente! La seconda idea è quella della "puzzle revolution": pezzi di puzzle tutti uguali, in materiale spugnoso, che li rende molto funzionali e consente di incastrare le parole tra loro e poter giocare dappertutto, senza che basti un lieve sobbalzo del tavolo per causare l'interruzione della partita...
Siete pronti? Se state imparando o migliorando il vostro inglese questo è davvero un modo divertente e speciale per allenarvi. Se invece parlate inglese con scioltezza, allora liberate tutta la vostra fantasia e la vostra immaginazione!

Contenuto

- 252 pezzi di puzzle (1), ciascuno con una parola della lingua inglese, suddivisi in 8 colori diversi, a seconda della categoria grammaticale (es. verde per i nomi). I pezzi del puzzle sono plastificati e in materiale spugnoso, per resistere più a lungo rispetto al cartone tradizionale e per rendere più semplici le operazioni di "attacca-e-stacca" durante lo svolgimento del gioco.

Le parole con doppio significato hanno i colori di entrambe le categorie. Ad esempio il pezzo di puzzle con la parola WILD ha lo sfondo arancione come tutti gli aggettivi e il cerchio viola, che è il colore di tutti gli avverbi (2).

- 2 dadi in legno: dado NUMERO (3) e dado AZIONE (4)
- 1 sacchetto in cotone per contenere i pezzi di puzzle (5)
- questo manuale istruzioni

Scopo del gioco

Ogni giocatore, che all'inizio della partita riceve una propria dotazione di parole, deve con queste creare delle frasi di senso compiuto, guadagnando tanti punti quante sono le parole della propria frase, oltre a eventuali bonus. Alla fine di ogni turno la dotazione di parole viene reintegrata attraverso l'aggiunta di nuove parole, in base al lancio dei dadi. Vince la partita il giocatore che per primo raggiunge o supera il punteggio stabilito come traguardo.

Preparazione e Inizio del Gioco

Tutti i pezzi di puzzle vengono messi nel sacchetto e mescolati accuratamente (soprattutto in occasione della prima partita). A ogni giocatore vengono dati, prendendoli a caso dal sacchetto, 15 pezzi, che costituiscono la sua dotazione iniziale. Ogni giocatore pesca a caso dal sacchetto un'ulteriore parola, la **parola iniziale**, che viene messa al centro del tavolo: ci saranno dunque tante parole iniziali quanti sono i giocatori. Inizia il giocatore che ha il maggior numero di articoli (6) (e, in caso di parità, di nomi, poi di verbi e di aggettivi) e il gioco poi prosegue in senso orario.

Turno di gioco

Al proprio turno di gioco, il Giocatore di Turno (GdT) deve:

a) comporre una frase di senso compiuto, **che deve essere corretta dal punto di vista grammaticale**, utilizzando il maggior numero possibile di parole tra quelle della propria dotazione, ed eventualmente usando anche una delle parole iniziali ancora inutilizzate (al massimo una)

b) calcolare il punteggio della propria frase e sommarlo al punteggio acquisito fino a quel momento. Ogni parola della propria frase vale 1 punto (7), a cui si possono aggiungere i seguenti punti premio:

- 1 punto se viene usata, incrociandola, una parola di un'altra frase già sul tavolo
- 3 punti se viene incrociata anche una seconda parola (di un'altra frase), per un totale di 4 punti premio (1+3) (8)
- 5 punti per una terza parola (di una terza frase), per un totale di 9 punti premio (1+3+5)
- 3 punti per ogni tris di colori (es. 3 nomi (9) nella stessa frase)
- 2 punti se viene usata una delle parole iniziali

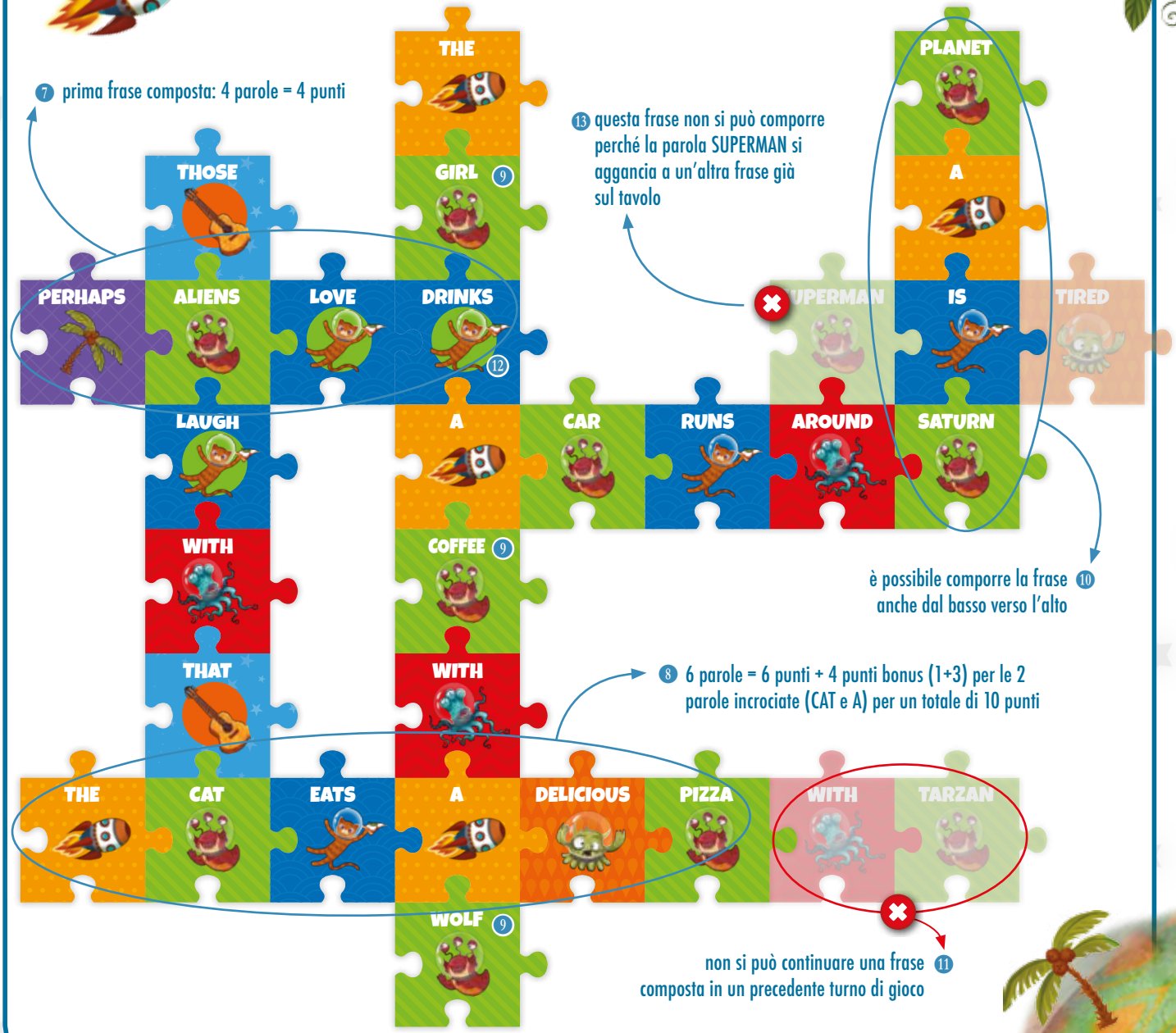
c) lanciare i 2 dadi che indicano quante nuove parole prendere e come prenderle: il dado NUMERO (3) indica il numero base di parole, mentre il dado AZIONE (4) indica l'operazione da compiere, come specificato nella tabella che segue.

×2	il Gdt pesca dal sacchetto tante parole quante il valore del dado NUMERO moltiplicato per 2, ad esempio: 5 x 2 = 10 (3)(4)
+6	il Gdt pesca dal sacchetto tante parole quante il valore del dado NUMERO a cui viene sommato 6, ad esempio 5 + 6 = 11
-1	il GdT pesca dal sacchetto tante parole quante il valore del dado NUMERO a cui viene sottratto 1, ad esempio 5 - 1 = 4
	il GdT SCEGLIE dal sacchetto (invece che pescarle a caso) tante parole quante il valore del dado NUMERO
	il GdT RUBA agli altri giocatori tante parole (decidendo lui quali) quante il valore del dado NUMERO, prendendole una alla volta iniziando dal giocatore alla propria destra e proseguendo in senso antiorario
	il GdT posiziona il dado AZIONE sulla faccia che preferisce ed esegue la corrispondente operazione

Fine del Gioco

Vince la partita il giocatore che per primo raggiunge o supera il punteggio traguardo, una volta che tutti i giocatori hanno fatto lo stesso numero di turni. In caso di pareggio, i giocatori con il punteggio più alto effettuano un nuovo turno, finché non vi sia un unico vincitore. Si suggerisce di definire, come punteggio traguardo, la soglia di **63 punti.** Nel caso vi siano più di 4 giocatori, si suggerisce di abbassare il punteggio traguardo. È tuttavia discrezione dei giocatori alzare o abbassare il traguardo, a seconda che si vogliano fare partite più o meno lunghe.

Esempio di partita



NOTE

- le frasi possono essere composte come righe oppure come colonne e possono essere disposte indifferentemente da sinistra verso destra o da destra verso sinistra e, analogamente, dall'alto verso il basso o dal basso verso l'alto ⑩
- a ogni turno è possibile comporre una e una sola NUOVA frase, senza modificare (ad esempio continuandola ⑪) alcuna delle frasi già sul tavolo
- è possibile, anzi consigliabile per guadagnare più punti, incrociare la propria frase con una o più frasi già sul tavolo
- quando una parola con più di un significato ② viene usata come punto di incrocio può assumere due significati diversi ⑫ nelle due frasi (nome nella frase orizzontale e verbo nella frase verticale)
- nel comporre una nuova frase in orizzontale nessuna nuova parola deve agganciarsi ⑬ (toccando una o più parole) ad altre frasi orizzontali già sul tavolo, e analogamente in verticale
- quando il dado azione indica , e si gioca solo in 2, il GdT ruba solo metà delle parole all'altro giocatore, arrotondando per eccesso qualora il valore del dado sia un numero dispari (es. se il dado indica 5 il GdT ruba 3 parole)
- se un giocatore non è in grado di comporre alcuna frase con le parole della propria dotazione è possibile, all'inizio del proprio turno, scegliere nuove parole dal sacchetto, lanciando il dado NUMERO che ne indica la quantità, e pagando una penalità di 5 punti
- in caso di discussione sulla validità di una frase è necessaria l'approvazione della maggioranza degli altri giocatori affinché la frase contestata venga accettata (chi ha fatto la frase non vota)
- nel caso venga composta una frase particolarmente divertente è facoltà degli altri giocatori assegnare un premio al giocatore che l'ha composta, da un minimo di 1 a un massimo di 5 punti. In questo caso il premio deve essere assegnato all'unanimità

REGOLE GRAMMATICALI

- ogni frase deve contenere un **soggetto** e un **verbo**, entarmbi **non sottointesi**. Tra i soggetti sono ammessi anche i pronomi personali (es. "he", "she"). Esempi di frasi non ammesse: "The young boy" (manca il verbo), "ran" (manca il soggetto)
- nel caso si utilizzino **verbi transitivi**, il **complemento oggetto** deve sempre essere **esplicito**. Esempi di frasi non ammesse: "The lady tastes" (che cosa gusta?), "The butcher kisses" (chi bacia?)
- L'unico segno di punteggiatura che può essere sottinteso è la **virgola**, ma solo nel caso di proposizioni relative, mentre non è consentito l'utilizzo della virgola al posto di una congiunzione per separare più aggettivi, più verbi o altre parole.
  Esempio di frase ammessa: "The fireman, who is happy, sings"
  Esempio di frase non ammessa: "The fireman sings, walks" (tra i verbi "sings" e "walks" manca la congiunzione)

NOTE PER I PIÙ PICCOLI

Si consiglia di prestare attenzione ai diversi colori ① ② dei pezzi di puzzle, per sfruttare al meglio il valore educativo del gioco. Per ridurre i tempi d'attesa si consiglia di giocare componendo la propria frase tutti contemporaneamente, invece che a turno. Quando tutti hanno composto la propria frase, si calcolano i punteggi (assegnando un punto premio alla frase più simpatica del turno) e ogni giocatore, a turno in senso orario, lancia i dadi per prendere le nuove parole. In seguito ogni giocatore passa la propria frase al giocatore alla propria sinistra, per comporre ciascuno la nuova frase incrociandola con la precedente, e così via fino al raggiungimento del punteggio traguardo.

Un Gioco di: **Emanuele Pessi** e **Clara Fadda**
Illustrazioni di: **Anita Barghigiani**
Grafica di: **Domenico Monforte**
Prodotto da: **CreativaMente srl - Via A. Volta, 69**
20863 Concorezzo (MB)

CreativaMente
LUDO ERGO SUM
www.creativamente.eu