

Prova le
ATTIVITÀ

Attività tratta
dal gioco:

Consonanti

SCOPRI IL GIOCO →



Erickson

OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è **comporre parole a partire da alcune consonanti**, conquistando più punti degli avversari. In ogni turno dovete scrivere 4 parole diverse, seguendo regole ben precise!

PREPARAZIONE

Ogni giocatore riceve un foglio del blocco e il numero di gettoni indicato sopra al turno che si sta giocando (6 al primo turno, 3 nei turni successivi). Le carte istruzioni vengono disposte sul tavolo in modo che tutti le possano consultare durante il gioco.

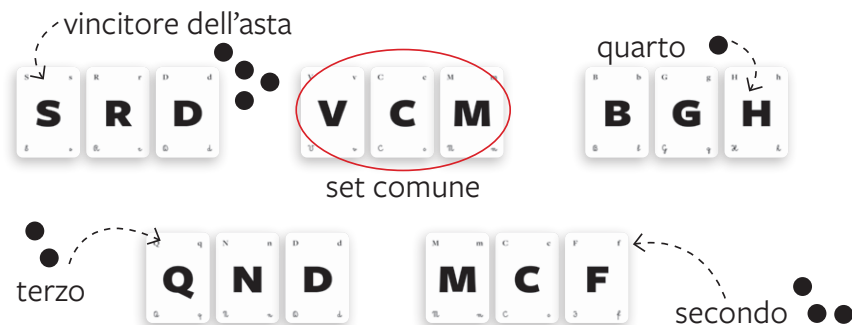
Mischiate le carte e preparate tanti set da 3 carte quanti sono i giocatori, più uno. Per esempio, se giocate in 4, preparate 5 set di 3 carte l'uno. Posizionate tutti i set al centro del tavolo.

FASE D'ASTA

La fase d'asta serve per **aggiudicarsi il set di consonanti preferito**. In segreto, ciascuno prepara nella propria mano il numero di gettoni che è disposto a offrire e quando tutti sono pronti, tutti mostrano contemporaneamente le proprie puntate. Chi ha offerto più gettoni può scegliere per primo quale set di carte prendere, poi scelgono gli altri giocatori, in ordine di offerta.

Se due o più giocatori offrono lo stesso numero di gettoni, vince lo spareggio chi ha il punteggio totale più basso; in caso di parità di punteggio (o al primo turno) vince il giocatore più giovane. Il giocatore che perde ottiene 1 gettone come risarcimento.

Il set che nessuno ha scelto costituisce il set comune.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Stabilite se il turno dura 1, 2 o 3 minuti (altrettanti giri di clessidra), quindi fate partire il tempo! Ciascuno scrive sul proprio foglio 4 parole, seguendo l'ordine delle 4 regole.

Finito il tempo, tutti smettono di scrivere! Ogni giocatore legge le proprie parole ad alta voce, così tutti possono verificare se sono corrette, e segna negli appositi spazi i punti guadagnati.

Si passa quindi al turno successivo, scartando le carte appena usate (usatele mischiate, solo quando finite le carte).

Attenzione! Al quarto e ultimo turno, durante la **fase d'asta** si devono offrire tutti i gettoni che si possiedono.

Come si calcolano i punti

Ogni parola fa guadagnare punti e/o gettoni in base a quanto è lunga: controllate la casella sotto alla lettera finale di ciascuna parola per verificare il punteggio ottenuto, come mostrato nello schema.

Se la parola non rispetta la regola della riga, non fa guadagnare punti.

1	S	A	R	D	E	G	N	A											
2	S	O	R	D	O														
3	C	I	M	A															
4	S	O	V	R	A	C	C	A	R	I	C	O							

●

●●

●●●

1

1+●

2

2+●●

3

3+●●●

4

4+●●●●

5

5+●●●●●

6

2

+

e 1 gettone

1

+

0

+

e 3 gettoni

4

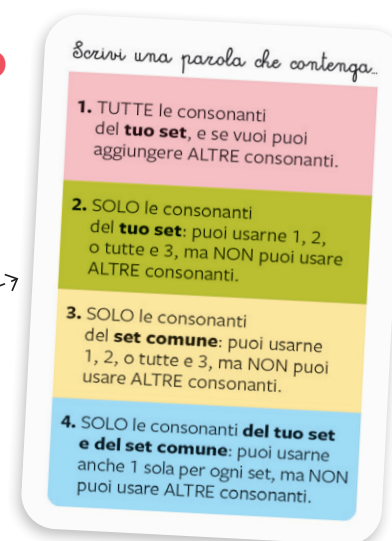
=

e 1 gettone

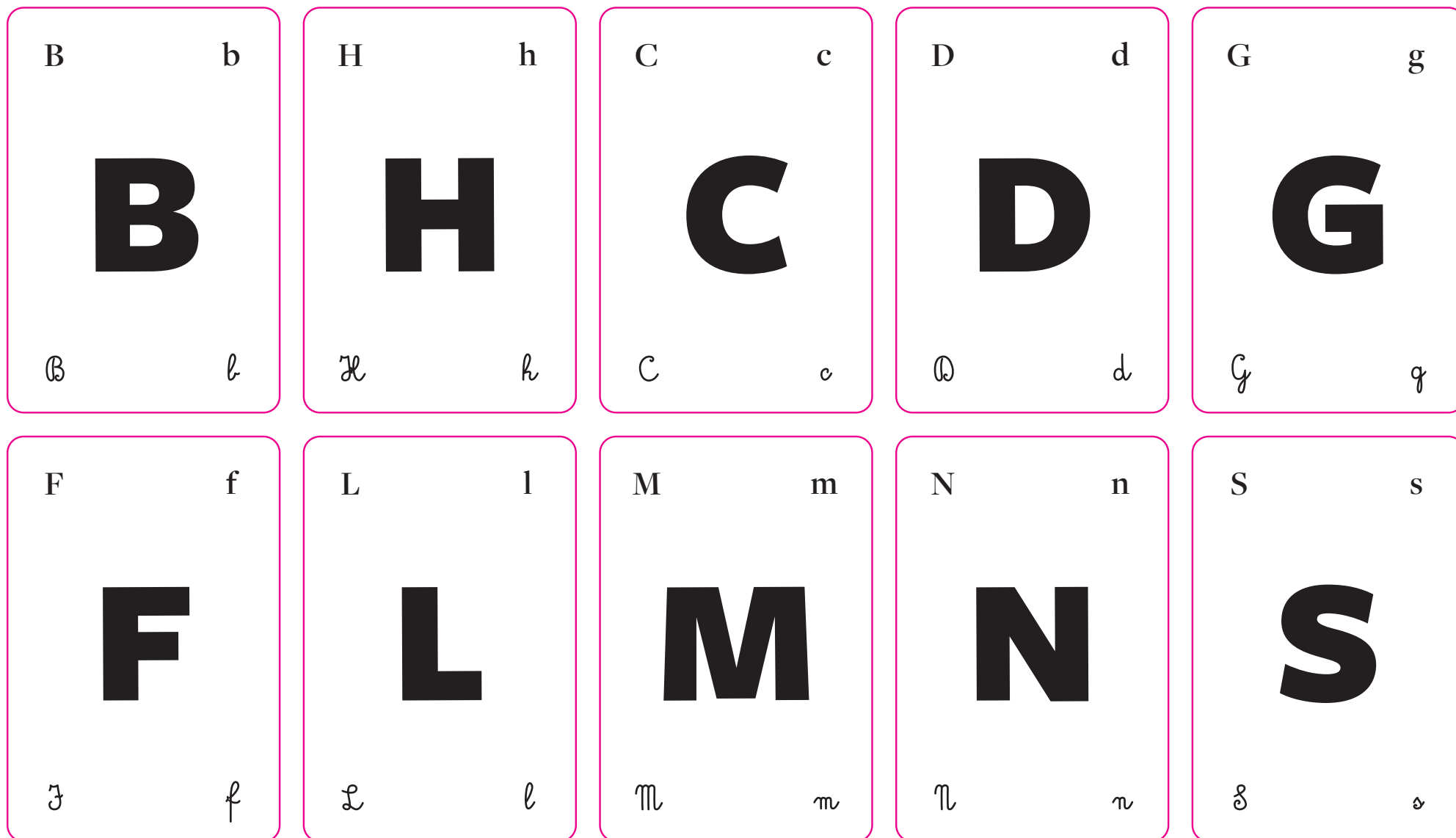
7

FINE DEL GIOCO

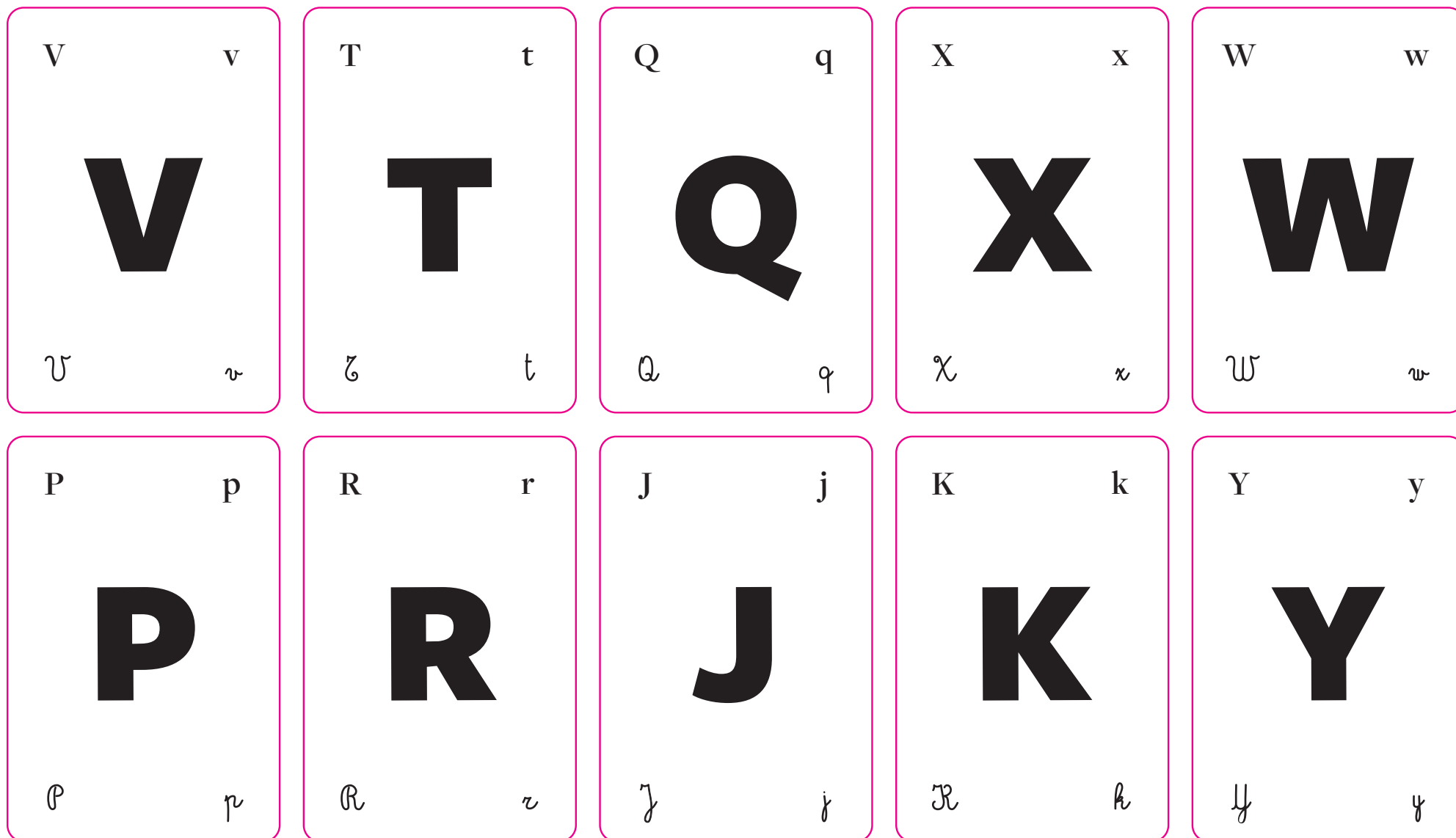
Alla fine del turno 4, sommate tutti i punti conquistati: chi totalizza il punteggio più alto è il campione indiscusso di Consonanti!



stampa e ritaglia le carte, ... buon divertimento!



stampa e ritaglia le carte, ... buon divertimento!



stampa e ritaglia le carte, ... buon divertimento!

Turno 1 (Prima di iniziare prendi 6 gettoni)

[illegible]

Turno 2 (Prima di iniziare prendi 3 gettoni)

[illegible]

Zurmo-3 (Prima di iniziare prendi 3 gettoni)

[illegible]

Zugno 4 (Prima di iniziare prendi 3 gettoni)

[illegible]

Somma totale