

ROBERTA MARCHETTA  
GIOVANNI SPADARO

# RUBA PAROLA



UN GIOCO DI SEQUENZE LOGICHE E... VELOCITÀ!



**ISTRUZIONI**

 Erickson

# CONTENUTO DELLA SCATOLA

125 tessere lettera



25 tessere bottino



## OBIETTIVO DEL GIOCO

**RUBA PAROLA** è il gioco delle parole connesse in sequenza logica. Ogni giocatore ha tre minuti di tempo per **aggiungere alla sequenza di parole presenti sul tavolo una nuova parola** che sia connessa logicamente alla parola in cima o alla parola in fondo, **e poi per rubarne una che si trovi nel mezzo**, sostituendola con un'altra. Per ciascuna parola posizionata si affianca una propria tessera «bottino». Vince chi riesce a posizionare per primo tutte e 5 le proprie tessere bottino.

**Attenzione!** Ogni parola aggiunta al posto di quella rubata deve avere una stretta connessione con le parole immediatamente sopra e sotto di essa.

## PREPARAZIONE

Ogni giocatore (o ogni squadra, se si gioca in più di cinque) sceglie un colore e prende le cinque tessere «bottino» del colore corrispondente.

Si dispongono sul tavolo di gioco tutte le tessere lettera, ben visibili a tutti i giocatori (le tessere lettera sono comuni a tutti i giocatori e andranno ad esaurirsi man mano che la partita va avanti).

Per segnare il tempo di gioco ci si può avvalere di un orologio o di un timer del telefono.

Inizia il giocatore il cui nome è il primo in ordine alfabetico e si procede in senso orario.

**Variazioni:** per facilitare il gioco si consiglia di disporre le tessere in modo ordinato, impilandole per lettera e posizionandole in ordine alfabetico. Inoltre è possibile stabilire tempi di gioco diversi, allungandoli per facilitare il gioco o, al contrario, riducendoli per il gioco a squadre.

## AVVIO DEL GIOCO

Il giocatore di turno avvia il tempo (si consiglia di impostare 3 minuti) e scrive una parola a suo piacimento usando tutte le lettere che gli occorrono, prendendole dal tavolo.

Il turno passa al giocatore successivo che dovrà aggiungere una parola collegata logicamente con quella presente sul tavolo. La parola deve essere collegata con quella scritta dal primo giocatore. Si procede con il terzo giocatore che dovrà aggiungere la propria parola, collegandola logicamente con una di quelle già presenti sul tavolo.

**Per i primi tre passaggi di turno, ciascun giocatore può solo aggiungere parole e non rubarle**, così da creare una sequenza di tre parole concatenate. Per ciascuna parola posizionata, il giocatore aggiunge a fianco una propria tessera bottino.

## LA SEQUENZA DI PAROLE

Le parole possono essere collegate tra loro solo da un nesso logico diretto, non sono considerati validi collegamenti tra parole solo per motivi di fonetica (es. rime o assonanze). Dopo aver creato la parola, bisogna spiegarne il collegamento e, qualora sorgano dubbi sulla validità della parola, essa sarà valida se il 50% dei giocatori la approverà.

**Attenzione!** *Non è possibile utilizzare una parola che è già stata utilizzata durante la partita, è possibile però usare sinonimi o cambiarne solo genere e numero.*

Per alzare il livello di difficoltà del gioco, potrebbe essere opportuno, a discrezione dei giocatori, introdurre delle limitazioni, ad esempio il non ritenere valide le parole straniere o dialettali, i nomi propri, nomi di brand ecc.

## RUBARE UNA PAROLA

Dal quarto turno di gioco è possibile rubare una parola. Nei tre minuti a disposizione, il giocatore di turno segue queste fasi:

1. **Aggiunge alla sequenza sul tavolo la propria parola**, da collegare logicamente solo con la prima o con l'ultima della sequenza e posizionandola in cima o in fondo alla sequenza.
2. **Aggiunge la sua tessera bottino** a fianco della parola appena aggiunta.
3. Se ha ancora tempo a disposizione, potrà **rubare una parola** che non sia in cima o in fondo alla sequenza e, al suo posto, aggiungerne un'altra che però sia connessa alla parola immediatamente sopra e a quella sotto. Le lettere della parola rubata possono essere riutilizzate per comporre la nuova parola oppure devono essere rimesse sul tavolo, a disposizione di tutti i giocatori, mentre la tessera bottino va restituita al proprietario. Aggiunge, quindi, una propria tessera bottino a fianco della parola appena aggiunta.

**Attenzione!** È possibile rubare solo una parola per turno.

## FINE DELLA PARTITA

**Il primo giocatore che riesce a posizionare tutte le sue 5 tessere «Bottino» vince la partita.**

Se finiscono le vocali a disposizione o, se per un intero giro nessun giocatore riesce ad aggiungere parole nella sequenza, la partita termina e vince automaticamente il giocatore con più tessere «Bottino» posizionate nella sequenza. In caso di parità vince il giocatore che ha più lettere nelle proprie parole.

## ESEMPIO DI GIOCO

Partita tra Alberto, Barbara, Chiara e Davide.

### TURNO 1

**Alberto** scrive «**Gioco**»



### TURNO 2

**Barbara** aggiunge «**Tavolo**» In fondo alla sequenza



«Gioco da  
Tavolo»

### TURNO 3

**Chiara** aggiunge «**Pranzo**» In fondo alla sequenza



«Tavolo da  
Pranzo»

**TURNO 4 - da questo momento è possibile rubare la parola!**

**Davide** aggiunge «**Domenica**» in fondo alla sequenza.



Poi  **ruba** «**Tavolo**» e al suo posto aggiunge «**Veloce**»



Ecc...

# IL TEMPO DI GIOCO

Il giocatore ha tre minuti per comporre una parola, rubarne una dalla sequenza e sostituirla con una nuova, infine piazzare le proprie tessere «Bottino». Nell'eventualità finisca il tempo a sua disposizione, la parola non potrà essere aggiunta alla sequenza, che dovrà essere ripristinata con la parola rubata.

Bisogna quindi essere molto veloci. Si consiglia di approfittare del turno degli avversari per pensare alle parole da aggiungere e quella da rubare, per individuare sul tavolo le lettere necessarie, sperando che non vengano usate prima dagli altri giocatori.

## LETTERE STRANIERE

La tessera **J/K/W/X/Y** può essere usata come una sola tra le lettere straniere a scelta del giocatore che l'ha usata per comporre la parola. Se rubata, torna a valere come tutte cinque le lettere straniere.



**CREDITI** Un gioco di **Giovanni Spadaro** e **Roberta Marchetta**

Illustrazioni di **Roberta Marchetta**

Grafica e impaginazione **Giovanni Spadaro**

Progettazione e editing: **Sara Lisa Di Mario**

Supervisione **Samuele Prosser**

Direzione artistica: **Giordano Pacenza**

ISBN: 978-88-590-3281-6

© 2023 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

## Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO

Tel. 0461 951500 - Fax 0461 950698

N. verde 800 844052

[www.erickson.it](http://www.erickson.it) - [info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)

