

T

CHANGE

PAOLO BIANCHI

# SCAMBIO E CAMBIO

Istruzioni



Erickson

SFIDE  
A COLPO  
D'OCCHIO

8+

ANNI

10

MINUTI

2-6

GIOCATORI

## CONTENUTO

- 100 tessere (98 lettere e 2 Jolly)



- 6 gettoni Change



- 3 gettoni Risultato



- 1 plancia con 5 caselle
- 1 sacchetto porta-tessere
- 1 foglio con le istruzioni

**NUMERO GIOCATORI:** da 2 a 6 giocatori.

## DESCRIZIONE DEL GIOCO

*Scambio e cambio* è un gioco di parole rapido, semplice e divertente che mette alla prova **creatività, attenzione e strategia**.

A ogni turno, i giocatori cambiano una o più lettere della **parola** sulla plancia per crearne di nuove, cercando di liberarsi per primi di tutte le tessere. Il ritmo veloce, le regole intuitive e le continue possibilità di trasformazione rendono ogni partita diversa e coinvolgente.

## OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo è **cambiare le lettere della parola sulla plancia per formare nuovi termini di senso compiuto**. Vince chi riesce a esaurire per primo tutte le proprie lettere.

Il gioco stimola:

- la rapidità di pensiero e l'attenzione visiva;
- la flessibilità linguistica e cognitiva;
- la capacità di pianificare le proprie mosse;
- la conoscenza e l'ampliamento del vocabolario.



## PREPARAZIONE

Scegliete insieme una **parola iniziale** di 5 lettere. Componetela sulla plancia con le tessere, una per casella.

Disponete 3 lettere extra al centro del tavolo. Devono essere sempre 3 e tutte diverse tra loro. Inserite le restanti tessere nel sacchetto.

Ogni giocatore pesca 8 tessere dal sacchetto. Se estrae una sola consonante o una sola vocale, rimette tutto nel sacchetto e ripete l'estrazione (solo all'inizio della partita).

Nessun giocatore può iniziare con due Jolly: se capita, ne rimette uno nel sacchetto e pesca un'altra tessera.

Ogni giocatore riceve 1 gettone Change e lo dispone davanti a sé con il lato bianco visibile.

## COME SI GIOCA

Nel proprio turno, ogni giocatore può **cambiare la parola** sulla plancia sovrapponendo nuove lettere su quelle già presenti. Si possono sovrapporre 1 o 2 lettere con quelle che si hanno in mano, oppure sovrapporne 3. In questo caso, si deve pescare 1 lettera dal sacchetto a fine turno. Ad esempio, sulla plancia c'è la parola **CANTO**:

- Se hai la lettera **M** → sovrapponi la M alla C e ottieni **MANTO**.
- Se hai le lettere **S** e **E** → sovrapponi S alla C e E alla A per ottenere **SENTO**.
- Se vuoi cambiare 3 lettere → **CANTO** → **SARTA** e peschi una tessera.

**Attenzione!** Non è possibile sovrapporre una lettera identica a quella già presente (anche se di colore diverso).

Potete decidere di impostare un **limite di tempo** per ogni turno (30 o 60 secondi).

Se il tempo scade senza aver giocato, il turno è considerato passato e si pesca una lettera dal sacchetto. Nel gioco **sono ammesse**:

- tutte le parole di senso compiuto nella lingua scelta;
- variazioni da singolare a plurale e da maschile a femminile;
- parole accentate anche se la tessera non riporta l'accento;
- parole riutilizzate, già formate in precedenza;
- nomi comuni, verbi (anche coniugati), aggettivi e avverbi.



**Non sono ammessi** invece:

- nomi propri di città, Paesi, marchi o di brand.
- sigle, abbreviazioni o termini non presenti nel vocabolario.

Se un giocatore non può o non vuole giocare, **pesca 1 lettera** dal sacchetto oppure **passa la mano** al giocatore successivo (in senso orario).

Si possono usare i **gettoni Change** per prendere **1 delle 3 lettere extra** visibili sul tavolo e giocarla subito, invece di passare. Dopo l'uso, si gira il gettone sul lato blu: è possibile riutilizzarlo solo dopo aver concluso il turno successivo.

La lettera presa deve essere sostituita subito con una nuova pescata dal sacchetto.

Ad esempio, se non riuscite a comporre una parola, utilizzate il gettone per prendere la S dalle lettere extra e sovrapponetela alla C di **CANTO**, ottenendo **SANTO**.

In mano, il **Jolly** può valere qualsiasi lettera. Quando viene giocato sulla plancia, assume il valore dichiarato in quel momento. Se un Jolly è visibile sulla plancia, può essere scambiato con la lettera corrispondente che avete in mano, prendendo il Jolly e lasciando al suo posto la lettera.

Lo scambio conta come se aveste posizionato una lettera. Potete quindi aggiungere un'altra o due lettere, ma se ne aggiungete due è obbligatorio pescare una tessera.

Realizzi un **COLORE** quando la nuova parola contiene tre lettere **consecutive dello stesso colore**, di cui almeno una posizionata da te in quel turno. In questo caso, gli altri giocatori pescano una tessera dal sacchetto.

## FINE DELLA PARTITA

Quando, dopo aver cambiato la parola, rimane una sola lettera in mano, si deve dichiarare ad alta voce **ULTIMA!** prima che inizi il turno del giocatore successivo. Se lo si dimentica, è necessario pescare 2 nuove lettere dal sacchetto come **penalità**. La partita **termina** quando un giocatore esaurisce tutte le proprie lettere. Quel giocatore è il vincitore!

## MODALITÀ SOLITARIO

Obiettivo del gioco in modalità solitario è vincere 2 partite su 3.

Preparate il materiale come nella modalità standard, mettendo davanti a voi **6 gettoni cambio** girati sul lato blu. Ogni volta che si cambia la parola o si passa, va girato un gettone. Se realizzate un Colore, però, **non dovete girare il gettone**.

In ogni turno potete utilizzare **una delle 3 lettere extra**, che va poi sostituita. Se passate, potete pescare una lettera dal sacchetto o prenderne una tra le lettere extra (sostituendola subito).

La partita termina quando **finite tutte le lettere** (vittoria) o quando girate **l'ultimo gettone** (partita persa).

Alla **fine** di ogni partita:

- Resettate i gettoni (tutti sul lato blu).
- Ripristinate la mano a 8 lettere pescando dal sacchetto.
- Continuate a giocare partendo dall'ultima parola rimasta sulla plancia.

Segnate **vittorie o sconfitte** con i 3 gettoni Risultato.

Riuscirai a vincere **2 partite su 3**?





## CREDITI

**Un gioco di** Paolo Bianchi

**Progettazione e editing:** Tania Eccher

**Progettazione grafica:** Leonardo Michelin

**Illustrazioni:** Roberta Cavaliere

**Direzione artistica:** Giordano Pacenza

Erickson © 2026

ISBN: 978-88-590-5025-4

**Edizioni Centro Studi Erickson**

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO

Tel. 0461 951500

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

 Erickson