

# POLYWORDS

In Polywords sfiderete i vostri avversari a trovare la parola giusta in ogni gioco: nomi di Città come Roma, parole di 4 lettere come Nave o che iniziano per C come Carota... Oppure che rispettano tutte e tre le richieste come Como!

Polywords va controcorrente: più breve è la parola e più punti farete. A fine partita, infatti, le caselle bianche sulla vostra plancia saranno i punti vittoria.

Con Polywords non vi annoierete mai grazie a ben 6 giochi divertenti e originali, adatti a ogni occasione!

Prima di scegliere uno dei giochi e provarlo, leggete le regole comuni presenti a pag. 2 e 3 di questo manuale: sono regole condivise da tutti i giochi e sono spiegate separatamente!

Per i giochi che richiedono privacy, la parte della plancia che riporta un pesce, può essere alzata per nascondere la vostra plancia mentre scrivete.

## COMPONENTI



6 PLANCE GIOCATORE

104 CARTE RICHIESTA divise in:



7 Carte Lunghezza



21 Carte Lettera



16 Carte Forma



40 Carte Categoria



1 Clessidra  
(45 secondi)



6 Pennarelli



20 Carte  
Categoria Difficili

## INDICE

REGOLE COMUNI .....	2
GIOCO PESCE SPECCHIO .....	4
GIOCO PESCE PAGLIACCIO .....	6
GIOCO PESCE PALLA .....	8
GIOCO MANTA .....	10
GIOCO POLPO.....	12
GIOCO MEDUSA.....	15



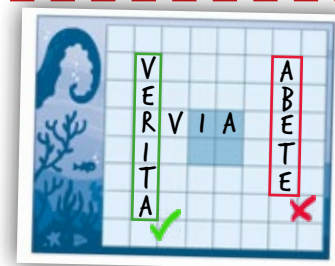
## REGOLE COMUNI: REGOLE DI SCRITTURA

Tutti i giochi di Polywords condividono le seguenti regole di scrittura:

- 1- ogni casella della griglia può contenere una lettera e una soltanto;
- 2- durante il turno di gioco si può scrivere una parola singola o **un insieme di parole** di senso compiuto (es. categoria libro - l'isola del tesoro) e italiane (salvo parole intraducibile come marche, nomi propri ecc.).
- 3- ogni parola o insieme di parole deve essere scritta ignorando accenti, spazi e trattini. Non è possibile utilizzare o scrivere parole contenenti simboli diversi dalle lettere (es. 2);
- 4- la prima parola / insieme di parole scritte in una partita (es. 3 "VIA") deve attraversare almeno una delle quattro caselle centrali della griglia (quelle colorate). Le parole successive dovranno occupare almeno una casella adiacente a una parola scritta in un turno precedente (es. 3 "Verità" è corretta, "Abete" non è corretta);
- 5- ogni parola può essere scritta in qualsiasi forma e direzione verticale o orizzontale (non diagonale) a patto che le lettere della parola vengano scritte in ordine consecutivo (es. 4);
- 6- è possibile utilizzare una o più lettere già inserite sulla plancia per comporre una nuova parola, con le seguenti regole:
  - non è possibile usare più di una volta per turno la stessa casella contenente una lettera già scritta;
  - la nuova parola inserita non può essere composta esclusivamente da lettere riciclate dai turni precedenti (almeno una lettera deve essere aggiunta ogni turno); (es. 4)
- 7- un giocatore non può scrivere due volte la stessa parola durante una partita.



ES. 2



ES. 3



Utilizza tutte lettere già scritte



La I di VIA viene utilizzata due volte!

ES. 4



## REGOLE COMUNI: PENALITA'

In Polywords, se un giocatore subisce una penalità, deve disegnare una bottiglietta di plastica in una qualsiasi casella vuota della sua griglia. Una casella contenente una bottiglietta non può essere cancellata né utilizzata in alcun modo durante la partita e viene conteggiata -3 punti vittoria al termine del gioco. Tutti i giochi di Polywords condividono questa penalità tranne il gioco Polpo.



## REGOLE COMUNI: CONTEGGIO DEI PUNTI

Al termine della partita i giocatori conteggiano:

- **1 punto vittoria** per ogni casella rimasta vuota sulla propria plancia;
- **-3 punti vittoria** per ogni casella contenente una bottiglietta.

Il giocatore che ottiene il maggior numero di punti è il vincitore. In caso di pareggio vince il giocatore a parimerito che possiede il minor numero di bottigliette. In caso di ulteriore pareggio, i giocatori a parimerito condividono la vittoria.

## REGOLE COMUNI: CONTESTARE UNA PAROLA

Durante la partita un giocatore che non è convinto del senso compiuto o dell'appartenenza alla categoria di una parola scritta da un avversario può lanciare una contestazione. Il giocatore accusato può dimostrare la correttezza della sua parola utilizzando qualsiasi mezzo pertinente a sua disposizione. In caso l'accusa sia fondata, il giocatore che ha commesso l'errore subisce 2 Penalità e deve lasciare la parola errata sulla propria griglia. In caso contrario, l'accusatore subisce 2 Penalità.

## REGOLE COMUNI: CATEGORIE DIFFICILI

Se siete giocatori esperti potete introdurre nelle vostre partite le Categorie Difficili: seguite la preparazione del gioco che avete scelto e, nel momento in cui dovrete creare il mazzo delle carte Categoria, pescate 2 carte Categoria in meno e mischiate nel mazzo 2 carte Categoria Difficile.

Per rendere equo il gioco Manta nella sua versione difficile, create due mazzi composti, ognuno, da 10 carte Categoria e 2 carte Categoria Difficili. Ogni squadra pescherà da un mazzo distinto le carte da assegnare all'altra squadra. In questo modo entrambe le squadre riceveranno lo stesso numero di carte Categoria Difficili.



# GIOCO PESCE SPECCHIO

**GIOCATORI: 3-6**

## PREPARAZIONE

Munitevi di una plancia e un pennarello ciascuno.

Prendete tutte le carte Categoria e mescolatele. Pescatene 10 e, senza riverlarle, formate un mazzo da mettere al centro del tavolo. Riponete le carte Categoria avanzate nella scatola: non verranno utilizzate in questa partita.

Fate lo stesso con le carte Lettera, creando un secondo mazzo al centro del gioco con 10 Carte Lettera. Mettete la clessidra al centro del tavolo.

Riponete tutte le carte Forma e Lunghezza all'interno della scatola di Polywords: non verranno utilizzate in questo gioco. Siete pronti a giocare.

## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Una partita a Pesce Specchio dura esattamente 10 turni. I giocatori non giocano a turno ma giocano tutti insieme, in contemporanea. All'inizio di un turno, un giocatore gira la clessidra e gira a faccia in su la carta Categoria e Lettera in cima ai rispettivi mazzi.

Seguendo le *Regole di Scrittura*, ogni giocatore deve scrivere segretamente una parola che appartenga alla categoria e che inizi con la lettera rivelata, cercando di intuire e scrivere la stessa parola di uno o più avversari (un po' di telepatia non fa mai male). Quando tutti i giocatori hanno terminato di scrivere o la clessidra si esaurisce, il turno termina.

I giocatori rivelano, quindi, la parola che hanno scritto: se due o più giocatori hanno scritto una parola identica (ovvero che possiede esattamente le stesse lettere, anche se scritta in forme/direzioni differenti) cancellano tutte le lettere della parola appena scritta, anche le eventuali lettere riutilizzate da parole scritte nei turni precedenti (questo è un bene! Ricordatevi che le caselle vuote a fine partita sono punti).

I giocatori che hanno scritto una parola che non è stata scritta da nessun altro al tavolo lasciano le lettere scritte sulla propria griglia.

Se un giocatore non ha scritto nulla o non ha terminato di scrivere la propria parola riceve 2 Penalità (disegna 2 bottigliette).

Dopodiché, si gira una nuova carta Lettera e una nuova carta Categoria, si gira la clessidra e si parte con un nuovo turno.

Al termine del 10° turno di gioco si contano i punti (vedi Regole Comuni: conteggio dei punti).



## ESEMPIO

*E' il terzo turno di gioco. Federico gira la clessidra e gira le due carte rivelando una carta A e la carta Categoria Città!*



*Tutti i giocatori pensano a una città che inizi per A e la scrivono sulla loro plancia. Quando tutti hanno fatto, rivelano la loro plancia agli altri giocatori. Federico e Simona hanno scritto la stessa parola (Arezzo) e possono cancellarla! Nicola invece ha pensato ad Ancona ma è stato l'unico a scriverla e dovrà lasciarla sulla sua plancia.*



*Effettuate le modifiche, è il momento di un nuovo turno. Le carte A e Città vengono scartate e si passerà a pescare due nuove carte!*

# GIOCO PESCE PAGLIACCIO

**GIOCATORI: 3-6**

## PREPARAZIONE

Ogni giocatore prende una plancia e un pennarello.

Prendete tutte le carte Categoria e mescolatele. Pescatene 10 e, senza rivellarle, formate un mazzo da mettere al centro del tavolo. Riponete le carte Categoria avanzate nella scatola, non verranno utilizzate in questa partita.

A seconda del numero di giocatori, posizionate le seguenti carte Lunghezza al centro del tavolo a faccia in su, in modo che siano raggiungibili da tutti i giocatori.

**3 GIOCATORI - CARTE 4, 5, 6, 7**

**4 GIOCATORI - CARTE 4, 5, 6, 7, 8**

**5 GIOCATORI - CARTE 3, 4, 5, 6, 7, 8**

**6 GIOCATORI - CARTE 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9**

Mettete la clessidra al centro del tavolo. Riponete tutte le carte Forma e Lettera all'interno della scatola di Polywords: non verranno utilizzate in questo gioco.

## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Una partita a Pesce Pagliaccio dura esattamente 10 turni. I giocatori non giocano a turno ma giocano tutti insieme, in contemporanea. All'inizio di un turno un giocatore gira la clessidra e gira a faccia in su la carta Categoria in cima al mazzo.

Il più velocemente possibile, ogni giocatore deve dire a voce alta una parola di quella categoria e, contemporaneamente, afferrare la carta Lunghezza corrispondente al numero delle lettere che compongono la parola detta. Quando una carta viene presa, non è più disponibile per gli altri giocatori, che dovranno cercare un'altra parola usando le carte Lunghezza rimanenti prima dell'esaurimento della clessidra.

Il giocatore che prende una carta Lunghezza deve trascrivere la parola scelta nella propria griglia seguendo le *Regole di Scrittura* (può farlo anche se il tempo della clessidra è esaurito).

Quando il tempo finisce, i giocatori che non hanno preso una carta Lunghezza subiscono 2 Penalità (disegnano due bottigliette).

Terminato il turno, rimettete al centro le carte Lunghezza e date inizio a un nuovo turno di gioco, girando una nuova carta Categoria.

Al termine del 10° turno di gioco si contano i punti (vedi Regole Comuni: conteggio dei punti).



## ESEMPIO

*Siamo a metà partita. Alessandro gira la clessidra e gira una carta Categoria: Bevanda! Claudia esclama "Spremuta" e afferra subito la carta da 8. Nicola esclama "Caffè" mentre Cecilia esclama "Acqua". Nicola è però più veloce ad afferrare la carta da 5: la sua mano è sotto quella di Cecilia. Nel frattempo Simona dice "Tisana" afferrando la carta da 6, seguita da Federico che dice "Liquore" e afferra la carta da 7.*

*Rimangono solo le carte da 3 e 4 e il tempo scorre. Alessandro esclama "Vino" e prende subito la carta da 4. Purtroppo la clessidra finisce e Cecilia non riesce a dire nessuna parola: prenderà 2 penalità.*

*Prima di far partire un nuovo turno, ogni giocatore segna la sua parola sulla plancia (o disegna le sue bottigliette).*




# GIOCO PESCE PALLA

**GIOCATORI: 2-6**

## PREPARAZIONE

Munitevi di una plancia e un pennarello ciascuno.

Formate un mazzo con tutte le carte Lettera, mescolatelo e mettetelo al centro del tavolo insieme alla clessidra.

Riponete tutte le carte Forma, Categoria e Lunghezza all'interno della scatola di Polywords: non verranno utilizzate in questo gioco. Siete pronti per giocare.

## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Una partita a Pesce Palla dura esattamente 8 turni. I giocatori non giocano a turno ma giocano tutti insieme, in contemporanea. All'inizio di un turno un giocatore gira a faccia in su 5 carte Lettera prese dalla cima del mazzo e gira la clessidra.

Seguendo le *Regole di Scrittura*, ogni giocatore deve scrivere segretamente una parola che contenga **una o più** lettere rivelate sul tavolo. Quando tutti i giocatori hanno terminato di scrivere o la clessidra si esaurisce, i giocatori annunciano quante lettere presenti sul tavolo hanno utilizzato per formare la parola (tenendo presente che una lettera ripetuta viene conteggiata UNA sola volta).

Il giocatore che ha usato il maggior numero di lettere presenti sul tavolo per comporre la sua parola, non riceve alcuna Penalità (in caso di giocatori a parimerito, tutti i giocatori in parità non ricevono alcuna Penalità). Il giocatore che ha usato il minor numero di lettere presenti sul tavolo per comporre la sua parola, subisce 2 Penalità (in caso di giocatori a parimerito, tutti i giocatori in pareggio subiscono 2 Penalità). Tutti gli altri giocatori ricevono 1 Penalità.

Se il giocatore con il minor numero di lettere usate, ha scritto una parola contenente 0 lettere rivelate, non ha scritto o non ha terminato di scrivere entro il tempo della clessidra, subisce 1 Penalità aggiuntiva (in caso di più giocatori nella stessa condizione, tutti i giocatori in quella condizione subiscono 1 Penalità aggiuntiva).

Scartate tutte le carte Lettera rivelate al termine del turno. Al termine del 4° turno di gioco, mischiate le carte Lettera scartate e formate un nuovo mazzo per i restanti quattro turni di partita.

Al termine dell'ottavo turno di gioco si contano i punti (vedi Regole Comuni: conteggio dei punti).





## ESEMPIO

*Nuovo turno di gioco! Marta gira 5 carte Lettera e gira la clessidra! Le lettere sono: M, P, B, C, Z. Tutti studiano le lettere e scrivono una parola. Finito il tempo si va a controllare.*



*Marta ha scritto: **Mezzo** - Contiene M e Z (2 lettere).*

*Mariano ha scritto: **Pompelmo** - Contiene P e M (2 lettere).*

*Davide ha scritto: **Mazzancolle** - Contiene M, Z, C (3 lettere).*

*Simona ha scritto: **Marzapane** - Contiene M, Z, P (3 lettere)*

*Nicola ha scritto: **Cima** - Contiene C, M (2 lettere).*

*Federico purtroppo ha perso tempo e non è riuscito a scrivere nulla.*

*Simona e Davide sono i giocatori che hanno trovato la parola con più lettere e cancellano una bottiglietta dalla loro plancia. Federico è quello che ha trovato meno lettere riceve 2 Penalità. Siccome non ha scritto nulla, riceve una penalità extra.*

*Disegna così 3 bottigliette di plastica nel suo mare. Tutti gli altri ricevono 1 Penalità.*

## VARIANTE - PESCE PALLA GONFIO

In questa variante, introducete il mazzo delle carte Categoria. Durante la preparazione, prendete le carte Categoria, formate un mazzo, mescolatele e mettetele al centro, vicino al mazzo delle lettere.

In ogni turno, oltre a girare le 5 carte lettera, dovete girare anche una carta Categoria: la parola da trovare deve appartenere alla Categoria del turno.

Durante il conteggio delle lettere usate, se la parola trovata non fa parte della Categoria, quella parola vale 0, come se il giocatore non avesse scritto nulla.

## VARIANTE - PESCE PALLA SGONFIO

In questa variante, al conteggio delle lettere, vengono conteggiate anche le lettere ripetute. Per esempio, in una partita con le lettere M, C, H, P, N, la parola Macchina vale 4 nella versione normale e 5 nella versione Pesce Palla sgonfio.

# GIOCO MANTA

**GIOCO A SQUADRE: GIOCATORI: 4-6**

## PREPARAZIONE

Dividetevi in 2 squadre: ogni squadra prende una plancia giocatore.

Prendete tutte le carte Lunghezza a eccezione della carta "3" (non verrà usata in questo gioco, riponetela nella scatola del gioco), formate un mazzo, mescolatelo e mettelo al lato del tavolo, a faccia in giù.

Prendete tutte le carte Categoria e mescolatele. Pescatene 24 e, senza rivelarle, formate un mazzo da mettere al centro del tavolo. Riponete le carte Categoria avanzate nella scatola, insieme alle carte Forma, Numero e Lettera: non verranno utilizzate in questa partita.

Mettete la clessidra al centro del tavolo. Siete pronti per giocare.

## SVOLGIMENTO

Una partita a Manta dura 4 turni. I giocatori non giocano a turno ma giocano tutti insieme, in contemporanea.

All'inizio di un turno ogni squadra elegge uno scrittore che avrà il compito di trascrivere le parole sulla plancia della squadra. Dopodiché un giocatore rivela 3 carte Lunghezza e le mette al centro del tavolo, a faccia in su. Gira la clessidra e consegna 3 carte Categoria, senza rivelarle, a ciascuna squadra che dovrà assegnare, segretamente, ogni categoria pescata a una carta Lunghezza rivelata sul tavolo prima che la clessidra si esaurisca.

Quando una squadra effettua una scelta, posiziona la carta Categoria coperta a fianco della carta Lunghezza corrispondente, ponendola dal lato della squadra avversaria. Quando la clessidra è terminata, le eventuali carte Categoria non assegnate vengono assegnate in modo casuale.

Quando tutte le carte sono disposte sul tavolo e la clessidra si è esaurita, ruotate nuovamente la clessidra. Ciascuna squadra rivela le 3 categorie assegnategli dagli avversari: per ciascuna categoria deve annunciare una parola che rispetti la lunghezza indicata dalla relativa carta sul tavolo.

Lo scrittore deve trascrivere le parole nella griglia rispettando le *Regole di Scrittura*.

Quando una squadra termina, ovvero ha annunciato e trascritto le 3 parole, annuncia di aver finito: gli avversari terminano immediatamente di scrivere e non possono più aggiungere parole alla propria plancia. La squadra "perdente" subisce inoltre 2 Penalità per ogni parola non completata.



Se nessuna squadra annuncia di aver finito prima dell'esaurimento della clessidra, ciascuna squadra subisce 2 Penalità per ogni parola non scritta.

Date inizio a un nuovo turno scartando le carte Categoria e le carte Lunghezza. Alla fine del secondo turno rimescolate le 6 carte Lunghezza per i due turni successivi.

Al termine del 4° turno di gioco si contano i punti (vedi Regole Comuni: conteggio dei punti), decretando la squadra vincitrice.

## ESEMPIO

*Alessandro e Mauro giocano contro Simona e Federico. Vengono girate le tre carte al centro del tavolo "8", "5", "7". Federico prende 3 carte Categoria per la sua squadra e Mauro ne pesca 3 per la sua squadra. Simona e Federico si trovano velocemente d'accordo e assegnano ogni carta a una lunghezza. Alessandro e Mauro invece, dopo aver assegnato una carta Categoria a "5", si perdono in una discussione e fanno finire il tempo. Le due carte rimanenti, non assegnate, vengono mescolate e assegnate casualmente a "8" e "7". Finita questa fase, Federico gira nuovamente la clessidra ed entrambe le squadre rivelano le loro carte.*

*Federico scrive per la sua squadra mentre Alessandro scrive per la sua. Simona "Turchese!" (Colore - 8) seguito da Mauro "Calla" (Fiore - 5) e da Alessandro "Ramarro" (Rettile - 7). Federico dice subito dopo "Marco" (Nome Maschile - 5). Passa un po' di tempo con le squadre che non riescono a trovare l'ultima parola. Improvvisamente Mauro esclama "Sogliola" (Animale acquatico - 8). Siccome la squadra di Mauro e Alessandro ha trovato 3 parole, il turno si chiude e la squadra di Federico e Simona riceve 2 penalità per la parola che non sono riusciti a trovare in tempo.*

ALESSANDRO & MAURO



FEDERICO & SIMONA



# MODALITA' POLPO

GIOCATORI: 2-6

## PREPARAZIONE

Munitevi di una plancia e un pennarello a testa.

Prendete tutte le carte Forma e mescolatele. Dopodiché formate, al centro del tavolo, 4 mazzi di carte Forma, a faccia in giù, composti esattamente da 2 carte per mazzo.

Mettete la clessidra al centro del tavolo.

Riponete tutte le carte Categoria, Lettera e Lunghezza all'interno della scatola di Polywords: non verranno utilizzate in questo gioco.

## REGOLE COMUNI MODIFICATE

Questo gioco introduce delle modifiche alle regole comuni.

Quando un giocatore deve mettere una parola sulla propria plancia, deve scriverla seguendo la forma indicata dalla carta rivelata in quel turno e deve posizionarla in modo che:

- almeno una lettera della parola sia scritta nella riga più bassa con una o più caselle libere disponibili;
- **oppure** almeno una lettera della parola deve essere scritta al di sopra di una lettera inserita in un turno precedente;
- **oppure** entrambe le condizioni.

Quando un giocatore subisce 1 Penalità, al posto di disegnare una bottiglietta, deve tirare una linea sulle 8 caselle della riga più in alto della propria plancia, su cui non ha ancora tirato una linea.

## SVOLGIMENTO

Una partita a Polpo dura al massimo 8 turni. I giocatori non giocano a turno ma giocano tutti insieme, in contemporanea. All'inizio di un turno un giocatore gira e rivela la carta Forma più a sinistra della fila e gira la clessidra.

I giocatori devono dichiarare a voce alta una parola che si possa inserire nella propria plancia secondo la Forma rivelata sul tavolo. Annunciata la parola, il giocatore deve scriverla nella propria plancia seguendo le "Regole Comuni Modificate" (può scriverla anche se la clessidra è terminata, basta dichiararlo prima).

Una parola annunciata da un giocatore non può essere utilizzata dagli avversari durante il turno. Quando si esaurisce la clessidra, i giocatori che non hanno annunciato nessuna parola subiscono 1 Penalità (tirano una riga orizzontale).



A fine turno, ciascun giocatore controlla se ha riempito una o più righe (8 lettere completano una riga). Per ogni riga che ha riempito, cancella immediatamente tutte le lettere appartenenti a un'altra riga **non** completa (quindi che contiene 7 o meno lettere). Ogni riga completa permette un solo cancellamento per partita, se avete paura di dimenticarvi se avete già cancellato o meno a causa di una riga, potete fare un pallino di fianco alle righe complete che hanno già cancellato. Eventuali lettere rimaste sospese per la cancellazione di una riga sottostante non subiscono effetti (non si spostano in alcun modo).

Scartate, infine, la carta Forma rivelata e date inizio a un nuovo turno di gioco.

**PENALITA' DI FINE MAZZETTO:** Al termine di ogni mazzetto di 2 Forme, tutti i giocatori tirano una linea orizzontale sulla riga più in alto non oscurata.

### **CONDIZIONE DI FINE PARTITA**

Quando un giocatore, tirando una riga a causa di una penalità, copre una lettera, perde immediatamente ed è escluso dalla partita.

Il giocatore che rimane per ultimo in gioco pone fine alla partita e viene decretato vincitore. Se tutti i giocatori rimasti in gioco vengono eliminati contemporaneamente a causa della *Penalità di Fine Mazzetto*, vince il giocatore che, tra loro, ha più spazi bianchi sulla sua plancia. In caso di pareggio, i giocatori a parimerito condividono la vittoria.

### **VARIANTE - POLPO IN AGGUATO**

In questa variante, aggiungete il mazzo delle carte Categoria. Durante la preparazione, prendete le carte Categoria, formate un mazzo, mescolatele e mettetele al centro, vicino al mazzo delle lettere.

In ogni turno, oltre a girare la carta forma, dovete girare anche una carta Categoria: la parola da trovare deve appartenere alla Categoria del turno. Se la parola usata non appartiene alla categoria, il giocatore subisce una penalità (tira una riga orizzontale).

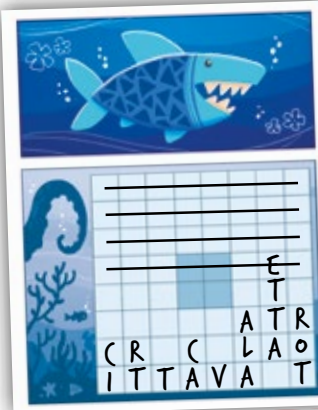


## ESEMPIO

Nuovo turno di gioco! Si gira una nuova carta del 3° mazzetto: una parola da 5 da inserire nella plancia! Federico (giocatore Blu) esclama subito "Latte", seguito da Alessandro (giocatore Rosso) che esclama "Duale" e da Mauro (giocatore Arancio) che esclama "Gatto". I tre procedono a scrivere le parole nella loro plancia.



Mauro ha messo le parole ma non completa righe (le aveva già completate in precedenza, come si può vedere dal pallino posizionato sulla riga). Alessandro invece riesce a incastrare "Duale" e completa una riga. Può così cancellare una riga non completa a sua scelta: decide di cancellare la riga più in alto contenente le lettere "C", "E", "A" e aggiunge un pallino alla riga completata. Siccome è finito il terzo mazzetto, tutti tirano una linea nella riga più alta libera. Federico copre la E e deve abbandonare. Chi vincerà tra Alessandro e Mauro?



## MODALITA' MEDUSA

### SOLITARIO - GIOCATORI: 1

#### PREPARAZIONE

Forma un mazzo con tutte le carte Categoria e mescolalo. Pesca 12 carte e, senza rivelarle, forma un mazzo da mettere al centro del tavolo, a faccia in giù. Rimetti le carte Categoria rimanenti nella scatola del gioco, non verranno utilizzate in questa partita.

Esegui la stessa procedura per le carte Forma e le carte Lettera. Avrai così 3 mazzi al centro del tavolo di 12 carte ognuno. Prendi un pennarello e una plancia. Rimetti le carte Lunghezza nella scatola: non serviranno in questo gioco. Metti la clessidra al centro del tavolo. Sei pronto per giocare.

#### SVOLGIMENTO

Una partita a Medusa dura un massimo di 12 turni.

Ogni turno gira la clessidra e riveli una carta da ciascuno dei tre mazzi sul tavolo. Hai a disposizione il tempo di una clessidra per scrivere sulla tua plancia una parola che rispetti **almeno due Richieste diverse** (di almeno due tipi differenti) indicati dalle carte rivelate sul tavolo, ovvero deve avere la forma indicata, oppure appartenere alla categoria o contenere la lettera rivelata.

Quando termina la clessidra, scarta le carte Richiesta che hai rispettato, lasciando le carte inutilizzate sul tavolo.

Nei turni successivi le carte Richiesta sul tavolo possono aumentare, poiché ogni turno riveli 3 carte (una per tipologia di Richiesta) in aggiunta a quelle rimaste dai turni precedenti.

**Nota:** *E' possibile che la parola scelta nel turno corrisponda a più di una carta Lettera e/o Categoria. In questo caso, si potranno scartare tutte le carte Lettera/Categoria assegnate alla parola. Ma attenzione: per poter essere dichiarata valida, la parola scelta deve rispettare almeno due Richieste **differenti**. Per esempio, la parola ATENE rispetta sia la Richiesta "A" che la Richiesta "E", ma non è una parola valida se non rispetta almeno un altro tipo di Richiesta, per esempio la Richiesta di Categoria "Città" o la Richiesta di Forma.*



