



di Walter Obert

Un gioco di parole e scommesse per 5 - 12 abili sultani, da 10 anni in su

Alì Babà e i Quaranta Ladroni sono davanti alla grotta del tesoro. Apriti... Sesamo!? Ermellino!? Caramella?! Della parola magica che li renderà ricchi ricordano a malapena qualche consonante! Chi scommetterà mai su di loro?

CONTENUTO

- 21 consonanti;



- 5 carte monete d'oro (1 moneta, 2 monete, 3 monete, 3 monete, doppia scimitarra cioè nessuna moneta);



- 15 carte *Style*;

- 1 carta Sesamo e 1 caverna;



- 12 carte scommessa Alì Babà (fronte) / Ladroni (retro);



- 1 clessidra da 20 secondi;
- queste regole.

VISIONE D'INSIEME E SCOPO DEL GIOCO

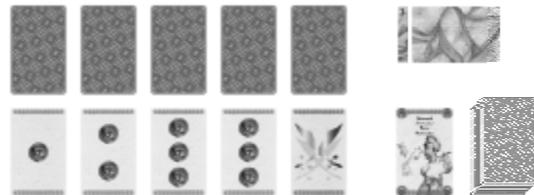
Ogni giocatore è un sultano che cerca di aprire la caverna del tesoro. I giocatori, ogni turno, cercano una parola che totalizzi il maggior punteggio utilizzando le consonanti a disposizione. Ma attenzione! Non tutte le parole sono valide: i giocatori sono vincolati nelle loro scelte dalle carte *Style*. Vince il giocatore che alla fine del gioco ha più punti.

PREPARAZIONE

Prendete carta e penna per segnare i punti. Il proprietario del gioco sceglie chi fa il mazziere, oppure tirate a sorte.

Ogni giocatore riceve una carta scommessa Alì Babà / Ladroni (riponete quelle avanzate nella scatola, poiché non serviranno).

Il mazziere piazza sul tavolo le carte monete d'oro una a fianco dell'altra, nell'ordine 1 - 2 - 3 - 3 - doppia scimitarra. Poi piazza cinque consonanti, coperte, ciascuna sopra ogni carta moneta d'oro. A lato di queste, il mazziere mette, dopo averlo mischiato, il mazzetto di carte *Style*, coperto. Poi gira la prima carta e ne legge ad alta voce il tema: le parole scelte dai giocatori dovranno essere attinenti a questo tema. Infine il mazziere prende la caverna e la copre con la carta Sesamo, lasciando scoperta solo la prima colonna (quella con "2/1").



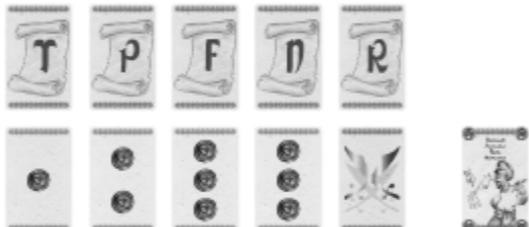
IL GIOCO

Una partita a WordJam dura otto turni.

Il mazziere gira le cinque consonanti a faccia in su.

Ogni giocatore ora pensa a una parola, attinente al tema della carta *Style*, le cui consonanti facciano il massimo punteggio in base al loro valore in monete d'oro. Ogni consonante utilizzata vale tante monete d'oro quante ne mostra la carta moneta corrispondente, mentre altre consonanti e le vocali valgono zero. È vietato utilizzare la consonante della doppia scimitarra. Non è necessario utilizzare tutte e quattro le consonanti nella stessa parola. Le consonanti possono essere ripetute quante volte si vuole.

Esempio.



La carta Style girata mostra il tema: Animali. Con queste lettere si può comporre la parola PINGUINO, che vale 8 monete d'oro: P (2) + N (3) + N (3). La G non dà monete, le vocali non si contano.

Notate che la T e la F non sono state utilizzate, e che la R è vietata. Un'altra parola valida è GAZZELLA, che però vale zero monete! Parole non valide sono COCCODRILLO e GORILLA, perché contengono la R, vietata.

Quando un giocatore pensa di avere individuata una parola buona, dice ad alta voce "APRITI SESAMO" e alza la sua carta scommessa, mostrando Alì Babà. Per il turno in corso, infatti, lui sarà Alì Babà. Il gioco si ferma, Alì Babà pronuncia la parola che ha pensato, e se ne contano le monete d'oro come visto sopra.

La scommessa

Dopo aver contato i punti della parola di Alì Babà, **gli altri** giocatori hanno due possibilità:

- fidarsi di lui, e girare la propria carta dal lato Alì Babà; **oppure**
- girare la carta dal lato dei Ladroni (e cercare una parola migliore entro 20 secondi).

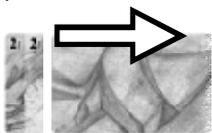
I giocatori scelgono in segreto come schierarsi: pongono sul tavolo la carta scommessa con il lato che scelgono rivolto verso l'alto, e la coprono con la mano. Tutte le carte sono poi scoperte contemporaneamente.

Anche in questo caso ci sono due possibilità:

punto. Nell'esempio precedente, la caverna è al sesto turno: Fabio fa 5 punti, gli altri Ladroni (ossia tutti gli altri giocatori tranne Alice e Dario) fanno 3 punti.

Il mazziere registra sul foglietto i punteggi.

A questo punto il turno di gioco è finito. Il mazziere rimette le cinque consonanti nel mazzo, e lo mescola. Poi pesca altre cinque consonanti che mette, coperte, in corrispondenza delle monete, come visto sopra. Il mazziere sposta di una colonna verso destra la carta sesamo, scoprendo una colonna in più.



Il mazziere scarta infine la carta *Style* utilizzata, gira la prima del mazzo ed enuncia il nuovo tema. Inizia quindi un nuovo turno.

Ottavo e ultimo turno

Nell'ultimo turno di gioco, l'ottavo, si gioca in maniera leggermente diversa. Dopo la consueta

preparazione, ogni giocatore deve girare segretamente la propria carta o su Alì Babà o sui Ladroni, e tenere la carta coperta, per esempio con la mano. Poi ciascuno pensa una parola valida. Non appena un giocatore vuole dichiarare la propria parola, dice "APRITI SESAMO". Egli pronuncia la parola, dice quante monete vale, e fa partire la clessidra. Dopo i 20 secondi di tempo, tutti i giocatori svelano le proprie carte scommessa. Partendo dal giocatore alla sinistra di quello che ha detto "APRITI SESAMO", e procedendo in senso orario, ogni giocatore ha due possibilità: può passare, oppure dire la propria parola, ma **solo se vale più monete** di quelle dichiarate fino a quel punto dai giocatori con la sua **stessa scommessa** (Alì Babà o Ladroni). Alla fine di un unico giro attorno al tavolo, il giocatore che ha trovato la migliore parola tra quelli che hanno scelto Alì Babà prende 6 punti; il giocatore che ha trovato la migliore parola tra i Ladroni ne prende 4.

Esempio.

La carta Style è Personaggi immaginari: Gioia dichiara SHERLOCK HOLMES, che vale 11 monete d'oro. Al termine della clessidra si scoprono le carte scommessa: Bruno e Gioia sono Ladroni. Alice dice ARSÈNE LUPIN, che vale 9



monete: poiché lei ha scelto Alì Babà, può dichiarare una parola anche se vale meno monete di quella dichiarata da un Ladrone. Bruno non rilancia sulla parola di Gioia; Carla non rilancia sulla parola di Alice, ma lo fa Dario con FRANKENSTEIN, che vale 13 monete; Erica e Fabio non rilanciano sulla parola di Dario. Dario, migliore tra gli Alì Babà, prende 6 punti; Gioia, migliore tra i Ladroni, prende 4 punti.

FINE DEL GIOCO E VITTORIA

Al termine dell'ottavo turno, chi ha più punti vince e sarà il proprietario definitivo del favoloso tesoro custodito nella caverna! Se due o più giocatori pareggiano per il primo posto, questi giocano un turno supplementare di spareggio.

LE CARTE STYLE

Le **carte Style** vincolano la scelta delle parole cui pensare, secondo il loro argomento. A ogni turno sono valide solo le parole che sono direttamente collegate al genere specificato dalla carta *Style* girata. Alcune carte *Style* hanno un asterisco: per queste è possibile, in caso di contestazione, consultare un dizionario per stabilire se la parola è valida. Sono sempre vietate le forme dialettali, i termini stranieri non di uso comune e i nomi propri a meno che non siano espressamente richiesti dalla carta *Style*. Le parole già utilizzate nel corso del gioco non possono essere riutilizzate. Word Jam è un gioco conviviale, e non dovrebbe essere difficile stabilire se una parola è valida. Se proprio non riuscite a decidere, tutti votano: la parola è accettata se ci sono almeno tre voti a favore.

Le carte *Style* hanno i seguenti temi:



Tema libero: comprende tutti i termini reperibili nel dizionario. Sono esclusi nomi propri e verbi coniugati.



Sport e giochi: nomi (semplici e composti) di giochi, giocattoli e sport.



Personaggi immaginari: personaggi di film, libri, fumetti, ecc.



Oggetti*: cose tangibili, inanimate, non astratte.



Verbi e aggettivi*: verbi, **solo** all'infinito, e aggettivi.



Corpo umano*: parti del corpo.



Oggetti visibili da dove siete*: oggetti inanimati visibili da dove sono i giocatori.



Animali*: nomi di animali (non di classe, né di specie: "formica" sì, "insetto" no).



Cantanti: cognomi di cantanti o nomi di gruppi musicali (esclusi eventuali articoli iniziali).

1. tutti i giocatori hanno scelto Alì Babà. Tutti concordano e si passa all'assegnazione dei punti (vedi dopo);
2. uno o più giocatori hanno scelto i Ladroni. In questo caso si fa partire la clessidra: nei 20 secondi di tempo, i Ladroni dovranno pensare a una parola che valga **più monete** di quella di Alì Babà (un pareggio non basta). Allo scadere della clessidra, partendo dal primo Ladrone alla sinistra di Alì Babà, e procedendo in senso orario, tutti i Ladroni possono a turno dichiarare una parola; il **primo** tra loro che dichiara una parola valida che fa più monete di quella di Alì Babà, diventa il Capo Ladrone per quel turno.

Esempio.



La carta Style è Cinema: Alice dice "Apriti Sesamo", mostra Alì Baba e dichiara la parola GODARD, che vale 10 monete d'oro. Gli altri giocatori si schierano:



Cinema: cognomi di attori, attrici e registi.



Flora*: piante, fiori, frutta e termini inerenti.



Cibo*: pietanze e bevande.



Parole da **8 lettere*:** termini di 8 lettere reperibili nel dizionario.



Parole che iniziano con la lettera da **1 moneta d'oro*:** termini reperibili nel dizionario, che iniziano con la consonante associata alla carta "1 moneta d'oro".



Geografia*: nomi di stati, città, fiumi, laghi, regioni geografiche, ecc.

solo Dario sceglie Alì Babà, e quindi viene girata la clessidra. Al termine del tempo i Ladroni possono dichiarare le parole. Bruno dice REDFORD, che però non basta perché vale anch'essa 10 monete; Carla non dice nulla; Dario è schierato con Alì Babà; Erica dice REDGRAVE, che però non è valida perché contiene la V; Fabio dice SCHWARZENEGGER, che vale 13 monete. Poiché Fabio è il primo ad aver trovato una parola che vale più di quella di Alì Babà, il giro di dichiarazioni si arresta: Fabio per questo turno è Capo Ladrone.

Assegnazione dei punti

Se non ci sono Ladroni, o se questi non hanno migliorato la parola di Alì Babà, Alì Babà guadagna il più alto punteggio rosso visibile sulla carta caverna; ognuno dei giocatori che ha scommesso su Alì Babà guadagna il più alto punteggio giallo.

Se invece la parola di Alì Babà è stata superata, il Capo Ladrone guadagna il più alto punteggio rosso visibile sulla carta caverna; ognuno degli altri Ladroni guadagna il più alto punteggio giallo.

Esempio. Al termine del primo turno, Alì Babà o il Capo Ladrone faranno due punti; i seguaci, un

Word Jam

Autore: Walter Obert

Sviluppo: Domenico Di Giorgio, Silvano Sorrentino

Grafica: Gianpaolo Derossi

Art Director: Stefano De Fazi

Redazione regole: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu



© 2004 daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italy
Tutti i diritti riservati.

L'autore, unitamente alla casa editrice, desidera dedicare questo gioco alla memoria di Alex Randolph.

Un ringraziamento a Giulia Obert, Serena Obert, Maura Mattio, Paolo Mattio, Roberta Barletta, a Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Daniele Lostia, Devan Maggi, Marcello Mannino, Tommaso Percivale, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra, Beniamino Sidoti, ai loro gruppi di gioco e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti.

Per domande, commenti o suggerimenti:
www.davincigames.com - info@davincigames.com