

Word Jam - Sintesi delle Regole

Setup

Ogni giocatore prende una carta Alì Babà / 40 ladroni. Si dispongono sotto alle quattro carte con i punteggi 3, 3, 2, 1 e a quella con le scimitarre cinque carte con la lettera, si gira una carta style. Scoprire la carta-sesamo con la pietra, e scoprire il primo punteggio sulla sinistra.

Il gioco

Punteggi delle parole - Ogni giocatore deve trovare una parola che utilizzi le consonanti indicate dai punteggi. Le consonanti possono essere utilizzate più volte, ricevendo ogni volta il relativo punteggio, allo scopo di ottenere più punti. La consonante sotto le scimitarre e' vietata, e non può venire utilizzata. Le vocali e le consonanti non presenti in tavola possono essere utilizzate ma non danno punti.

Alì Babà e i ladroni

Il primo che alza la carta e annuncia la sua parola diventa Alì Babà per quel turno. Gli altri giocatori hanno due scelte:

- 1) stare con lui, posando la propria carta dalla parte di Alì;
- 2) cercare una parola migliore, girando la carta dal lato dei ladroni.

Parte la clessidra e i ladroni devono trovare una parola col punteggio migliore. Finito il tempo, ogni ladrone pronuncia la sua parola.

Punteggi delle squadre

Il componente della squadra che ha individuato la parola migliore (Alì Babà o il capo ladrone) ottiene il punteggio maggiore sulla carta-sesamo, mentre il suo gruppo prende il secondo punteggio.

Mani successive

Il gioco riprende sorteggiando altre consonanti e sostituendo la carta style. L'ultima mano si gioca in modo differente: ogni giocatore, dopo aver visto le carte in gioco, deve decidere se giocherà come Alì Babà o come ladrone girando in segreto la propria carta e tenendola nascosta. Al termine della clessidra ogni giocatore dovrà pronunciare la sua parola, calcolandone il punteggio. Il migliore degli A.B. prenderà il primo punteggio indicato sul sesamo, il migliore dei ladroni prenderà il secondo.

Vittoria

Vince chi alla fine dell'ottava manche risulta avere più punti.

