

Thematik

Un gioco di **Carlo Emanuele Lanzavecchia**

Grafica di **Stéphane Gantiez**

Da **2 a 10** giocatori, da **8 anni** in su

Contenuto:

○ 13 carte Lettera



○ 20 carte Punti



○ 12 carte Tema



○ 3 carte Regole



Scopo del gioco

Vincere il maggior numero di manches trovando parole che comincino con determinate lettere in determinate categorie.

Preparazione

Posizionate le 20 carte Punti in mezzo al tavolo, in modo che siano facili da raggiungere da tutti i giocatori e formino una griglia come nello schema.

Mescolate separatamente i due mazzi di carte Lettera e Tema



Il gioco

Ogni partita è composta da 5 manches. Ciascuna manche si compone delle seguenti fasi :

- 1** Pescate 5 carte Lettera a caso dal mazzo e posizionatele alla sinistra di ognuna delle 5 file di carte Punti (vedere schema precedente)
- 2** Il giocatore più giovane pesca una carta Tema dal mazzo e legge ad alta voce uno dei Temi a sua scelta.
- 3** Da questo momento, tutti i giocatori possono iniziare a dire parole appartenenti al Tema indicato e che comincino con una delle Lettere in gioco. Per ogni parola trovata, i giocatori prendono la carta Punteggio più alta dalla riga corrispondente alla lettera iniziale. Se la carta "4 Punti" è già stata presa, il giocatore prenderà la "3 Punti" e così via.

Esempio

Il Tema è "Verdure". Silvia dice "Pomodoro" e prende la carta 4 Punti. Elisa dice "Carota" e prende l'altra carta da 4 Punti, poi continua con "Peperone" e prende 3 Punti. Silvia ribatte con "Patata" e "Piselli", prendendo le carte da 2 Punti e 1 Punto e svuotando così la riga della Lettera P.



I giocatori hanno anche il compito di ascoltare ed eventualmente contestare una parola appena detta. Tutte le parole ambigue non verranno accettate se non c'è l'approvazione della maggioranza dei giocatori.

4

La manche finisce :

- con meno di 5 giocatori, quando si esaurisce 1 fila di carte Punti ;
- con più di 5 giocatori, quando si esauriscono 2 file di carte Punti.

Il giocatore (o i giocatori) che totalizza il maggior punteggio vince la manche.

5

Nuova manche :

- I giocatori riposizionano le carte Punti in loro possesso sul tavolo.
- Le 5 carte Lettera vanno girate sull'altro lato oppure rimpiazzate. Quando sono state utilizzate tutte, rimescolatele e pescatene 5 nuove.
- Il giocatore che ha ottenuto il punteggio minore nell'ultima manche pesca la nuova carta Tema.
La nuova manche può iniziare...

Qualche precisazione

- Un giocatore può dire più parole di seguito, anche se tutte cominciano con la stessa lettera.
- Nei Temi come "Titoli di libri" o "Titoli di film", gli articoli non contano.
- Se in una manche non si riescono a esaurire la fila o le file, fermatevi semplicemente dopo 2 minuti e contate i Punti normalmente.

Fine del gioco :

La partita finisce al termine della quinta manche. Il giocatore che ne ha vinte di più vince la partita. In caso di parità, i giocatori interessati rigiocano una nuova manche per spareggiare.