



---

## SCOPO DEL GIOCO

Questo gioco didattico vuole aiutare in maniera divertente i bambini a imparare a leggere e scrivere, ma può rappresentare un'avvincente e non scontata sfida anche per e tra gli adulti. Chi sarà il primo a recuperare e riordinare davanti a sé tutti i gettoni con le lettere necessarie a comporre la parola obiettivo?

Ad ogni partita possono prendere parte da due a cinque giocatori (dai 4 ai 99 anni, di cui almeno uno che sappia leggere).

## PREPARAZIONE

La confezione contiene 6 pedine di diversa colorazione (una per ogni giocatore ed una viola di rabbia per uso "condiviso"), 40 carte caselle "domi lettere", 40 carte "evento", 10 carte "parola", 50 gettoni suddivisi in sette tipologie (con diverse lettere), un dado e questo foglio di istruzioni.

Mischiare e poi disporre coperte a "scacchiera" le carte caselle "domi lettere" con il logo rivolto verso l'alto (esclusa quella di partenza "start" che è bifronte) per un totale di 5 righe e 8 colonne e posizionare sulla carta casella "start" le pedine dei giocatori che prendono parte al gioco e quella viola di rabbia, mischiare le carte "evento" e formarne un mazzo coperto (cioè con il logo rivolto verso l'alto) e raggruppare per tipologia i gettoni sul banco escludendo dal gioco quelli eventualmente in eccesso (per 2 giocatori vanno infatti utilizzati solo 4 esemplari per ogni tipologia, per 3 giocatori vanno utilizzati solo 5 esemplari per ogni tipologia, per 4 giocatori vanno utilizzati solo 6 esemplari per ogni tipologia, per 5 giocatori si utilizzano tutti i gettoni), infine scegliere la carta "parola" che sarà l'obiettivo finale della partita (le altre vanno rimosse dal gioco).

## COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore lancia il dado e:

- se ottiene 1 deve coprire una carta casella "domi lettere" a propria scelta tra quelle già scoperte in precedenza (se disponibile) purché non occupata da alcuna pedina (escluso la carta casella "start");
- se ottiene 2 o 4 o 5 deve muovere rispettivamente la propria pedina di 2 o 4 o 5 carte caselle "domi lettere" (ogni spostamento è consentito solo se effettuato in orizzontale o in verticale, mai se in diagonale e mai ripassando più volte nella stessa mossa su una stessa carta casella "domi lettere") e alla fine del movimento, ma solo se si trova su una carta casella "domi lettere" non ancora scoperta, la deve scoprire e comportarsi come su essa indicato: prendere dal banco (se disponibile) e conservare un gettone come quello raffigurato, oppure perderne uno a propria scelta se trova raffigurato il simbolo "-", oppure pescare ed eseguire quanto indicato sulla prima carta del mazzo "evento" se la carta casella "domi lettere" lo prevede;
- se ottiene 3 può scegliere se muovere la propria pedina di 3 caselle (e comportarsi come prevede la regola precedente) oppure muovere la pedina viola di rabbia di 3 carte caselle "domi lettere" (ogni spostamento è consentito solo se effettuato in orizzontale o in verticale, mai se in diagonale e mai ripassando più volte nella stessa mossa su una stessa carta casella "domi lettere") ma senza scoprire l'eventuale carta casella "domi lettere" finale e per tutte le pedine che incontrerà durante il suo movimento ogni giocatore proprietario di esse deve restituire al banco un gettone a scelta tra quelli in proprio possesso;
- se ottiene 6 deve pescare dal relativo mazzo la prima carta "evento" ed eseguire quanto su essa indicato.

Vince la partita il giocatore che per primo riesce ad impossessarsi dei gettoni necessari a comporre la parola chiave estratta.

Attenzione: se al gioco prendono parte solo 2 giocatori si consiglia di utilizzare come obiettivo una parola lunga, diversamente se al gioco prendono parte 4 o 5 giocatori si sconsiglia di utilizzare come obiettivo una parola troppo lunga o con molte lettere uguali ripetute per evitare partite quasi interminabili.

Buon divertimento.