



IL GIOCO CONTIENE:



1 tavoliere



116 carte
da gioco



4 pedine



1 dado



1 sacchetto contenente
i gettoni da gioco con
le lettere dell'alfabeto

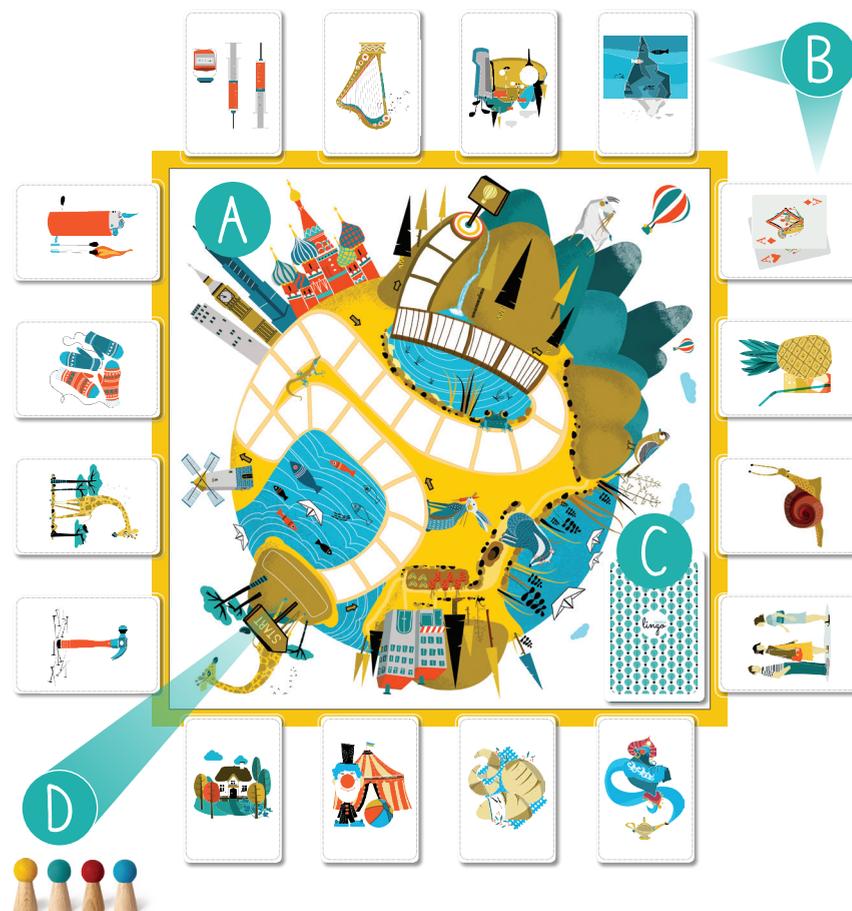
Arrovellarsi il cervello, sviluppare l'immaginazione, arricchire il proprio lessico, collegare i contesti per svolgere un compito? Questa è la Lingolandia. Il gioco da 2 fino a 8 giocatori di tutte le età che vogliono di più dal gioco. In base alla concorrenzialità innata, i giocatori miglioreranno la fonetica e la fonologia, la consapevolezza della prima lettera di ogni parola utilizzata, arricchiranno il loro vocabolario non solo nella loro lingua madre ma anche nella lingua straniera e impareranno ad applicare, connettere logicamente tutte le conoscenze che hanno acquisito.

*In Lingolandia non esiste un'unica soluzione giusta.
In questo modo, ogni partita diventa un'avventura originale.*

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima di iniziare la prima partita è necessario attaccare le lettere dell'alfabeto dal foglio sui gettoni.

1. I giocatori preparano il tavoliere **A**. Sui quadrati contrassegnati attorno al perimetro posizionano 16 carte scoperte **B**. Le carte rimanenti formano un mazzo di pesca e vengono posizionate nel punto contrassegnato sul tavoliere **C**.
2. A seconda del numero dei giocatori vengono posizionate le pedine **D** su: "START". Se giocano più di quattro giocatori, allora i giocatori si dividono in coppie e ogni coppia gioca insieme per una pedina.
3. Prima di iniziare il gioco, è possibile rimuovere dal sacchetto tutte le lettere con cui i giocatori non vogliono giocare. Il motivo dell'esclusione di alcune lettere potrebbe essere l'esistenza di un numero ridotto di parole per una data lettera nella lingua in cui si gioca attualmente (ad esempio quando si gioca in italiano si consiglia di escludere le lettere CH, J, K, X, Y, W).
4. L'ordine dei giocatori viene determinato con l'estrazione di una lettera dal sacchetto. Inizia il giocatore che estrae la lettera più vicina all'inizio dell'alfabeto. Gli altri giocatori continuano in senso orario. Una volta che i giocatori hanno conosciuto le carte scoperte il gioco può iniziare.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il primo giocatore pesca dal sacchetto un gettone con la lettera e tira il dado.

Se sul dado esce il numero 2, 3, 4 o 5 il giocatore gioca il suo turno.

- Il numero tirato determina il numero delle parole che il giocatore deve trovare sulle carte scoperte e che devono iniziare con la lettera pescata dal sacchetto. Una carta da gioco può essere utilizzata solo **per un termine o una frase per turno**. In un turno le parole non si possono ripetere.

Ogni carta nasconde molte parole, con cui può essere chiamata. Così facendo si apre lo spazio all'immaginazione dei giocatori, poichè ogni giocatore può interpretare la carta in modo diverso. La condizione per completare il turno è che il nome scelto dal giocatore deve essere logicamente correlato con l'illustrazione sulla carta.

- **Il turno è completato** quando il giocatore segna e nomina tante carte quante gliene sono state definite tirando il dado all'inizio del suo turno. Se ha completato il turno, allora sposta la sua pedina dello stesso numero di caselle.
- **Se il giocatore non ha completato il turno** (non ha trovato il numero di parole richiesto), rimane sul posto.

Il giocatore, colloca davanti a sé tutte le carte che ha nominato per chiarire che le carte sono state utilizzate. Questo anche nel caso in cui il turno non venga completato.

Dopo che il giocatore attivo ha finito di cercare le parole, alla stessa ricerca delle parole in questo turno possono partecipare anche gli altri giocatori. In senso orario, ciascuno degli avversari può nominare una delle carte rimanenti scoperte e spostarsi di 1 casella in avanti.

Se sul dado cade un simbolo speciale - si gioca insieme

Quando si gioca insieme **tutti i giocatori** possono cercare le parole sulle carte **contemporaneamente**. I giocatori devono indicare la carta con il dito e nominarla. Se la parola è correlata alla carta, il giocatore mette la carta davanti a sé. Il round collettivo finisce quando uno dei giocatori ha **3 carte davanti** a sé o quando i giocatori non riescono a trovare più parole sulle carte. Alla fine del round, ogni giocatore si sposta in avanti di tante caselle quante le carte che ha trovato.

Dopo la fine del round collettivo continua lo stesso giocatore, che ha tirato il dado, fino a quando non ha effettuato la propria mossa.

FINE MOSSA

Le carte usate vengono messe sotto il mazzo di pesca mentre nell'area di gioco viene aggiunto il numero di carte mancanti.

La lettera usata viene messa alla fine del turno nella scatola del gioco. Nel caso in cui vengano usate tutte le lettere del sacchetto, allora il sacchetto viene riempito di nuovo con le lettere già utilizzate.

Dopo che un giocatore ha giocato il suo turno, continua a giocare il giocatore successivo in senso orario.

FINE GIOCO

Vince il giocatore che arriva per primo al traguardo.

Nel caso arrivino al traguardo più giocatori contemporaneamente, la vittoria viene condivisa.

VARIANTI DI GIOCO

Il gioco può essere reso speciale da regole aggiuntive a seconda della maturità dei giocatori.

- Determinazione del limite di tempo per il completamento del turno, ad es. 1 minuto
- Determinazione della lingua del gioco, mentre nel caso di una lingua straniera si fa risaltare la forma scritta della parola (ad esempio in inglese C - car).

ESEMPIO DI OPZIONI DI PAROLE CORRELATE CON UNA CARTA DA GIOCO



Editore:



f4s, s.r.o.,
Jégého 18074/14,
821 08 Bratislava

Autore:

Anna Rybovicova

Illustratore:

Nina Sefcik
www.ninasefcik.com

For rules in other
languages please
visit:

