

Carte Logos

Istruzioni

Machiavelli (Da 2 a 6 giocatori)

13 carte a giocatore.

Ad ogni giocatore vengono distribuite 13 carte (se i giocatori sono 4). Al centro del tavolo si ripone il restante mazzo, da cui ognuno a turno (cominciando dalla sinistra del mazziere) dovrà pescare per formare delle combinazioni valide da calare; cioè bisogna riuscire a combinare parole minimo di 3 lettere o allungare, attaccando una o più carte alle parole formate con le carte che sono sul tavolo.

Si pesca solo se non si riesce a mettere una combinazione sul tavolo, o un attacco.

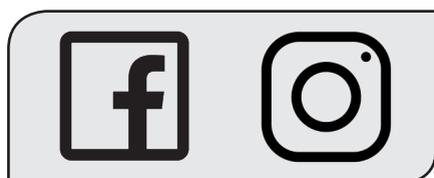
Si può, ad esempio, appoggiare una carta in modo da allungare una parola già sul tavolo, per esempio aggiungendo la **R** alla parola **OCA** già sul banco in modo da formare una nuova parola di senso compiuto "**ROCA**" oppure inserendo la **R** e la **C** formando la parola "**ROCCA**" ma non può appropriarsi delle carte già depositate sul tavolo dagli avversari.

Se vengono prelevate per cercare nuove combinazioni, devono essere tutte rimesse sul tavolo, altrimenti è necessario riposizionare le carte come prima che fossero prelevate.

Al termine del proprio turno, se si è riusciti a calare almeno una combinazione minima, o ad attaccare una carta a quelle sul tavolo, non sarà necessario pescare dal mazzo, o dover scartare alcuna carta. A questo punto il gioco passerà al giocatore successivo.

Vince chi per primo resta senza carte.

Seguici su:



Ramino con le lettere

Da 2 a 6 giocatori. **13 carte a giocatore.**

Si comincia a giocare distribuendo ad ogni giocatore 13 carte. Al centro del tavolo si ripone il restante delle carte. Mettere giù ad ogni giro le parole formate con le carte, minimo 3 lettere (per scendere la prima volta bisogna avere una di queste 4 parole: **Logos; Parola; Verbo; Voce**. Non valgono i nomi propri di persona e i nomi geografici (ma si può anche cambiare la regola e renderle valide, va stabilito prima di iniziare). Si può attaccare all'inizio o alla fine di una parola sul tavolo purchè la parola abbia senso compiuto.

Si pesca e si scarta, così ad ogni giro.

Vince chi riesce a mettere tutte le carte sul tavolo e scartare l'ultima.

Altra versione: non si mette giù ma bisogna chiudere in mano

Catenarius (Da 2 a 8 giocatori)

10 carte a giocatore.

È possibile giocare singolarmente o a coppie. Vengono distribuite 10 carte a testa, inizia il primo alla sinistra del mazziere.

Se riesce a mettere sul banco una parola di senso compiuto, il suo socio per giocare dovrà tenere conto che:

1. Per mettere giù la parola dovrà essere un anagramma della parola messa sul banco dal suo socio
2. La parola potrà essere un sinonimo o un contrario della parola
3. La si ottenere togliendo o aggiungendo una lettera
4. Può essere unita alla parola in una similitudine o in una associazione di idee

Esempio: Dante, inferno, fuoco, cuoco, menù, lista, salti, alti, bassi etc.

Se non si riesce a mettere sul banco neanche una carta, bisogna pescare, altrimenti no.

Se non si gioca a coppie il principio è identico; il primo a sinistra del mazziere parte e dal secondo in poi si dovrà attuare le regole, tenendo come riferimento la parola del giocatore precedente. Bisogna agire sempre su l'ultima parola messa sul banco.

Vince chi per primo resta senza carte.

Sappilo (Da 2 a 6 giocatori)

Si mettono sul banco 16 carte in modo da formare un quadrato 4x4.

I giocatori muniti di penna o matita e foglio hanno **2 minuti** per trovare il maggior numero di parole composte minimo da **2 lettere**, un articolo per esempio.

Non sono validi i nomi propri di persona e i nomi geografici.

Una volta finito il tempo si tolgono le carte e si rimettono altre 16 carte; si ripete fino alla fine delle carte. Vince chi alla fine avrà trovato più parole

Bensai (Da 2 a 8 giocatori)

10 carte a giocatore

Si comincia a giocare distribuendo ad ogni giocatore 10 carte.

Chi riesce a comporre la parola più lunga vince.

Non sono ammessi i nomi propri e i nomi geografici. Si ripete il gioco fino alla fine delle carte. Chi ha ottenuto più punti vince, ogni carta vale 1 punto.

Incrocio (Da 2 a 4 giocatori)

8 carte a giocatore.

Si comincia a giocare distribuendo ad ogni giocatore 8 carte.

Il primo giocatore dovrà riuscire a comporre una parola di senso compiuto utilizzando le proprie lettere e disponendole sul tavolo.

Alla fine del turno, il giocatore pesca dal mazzo un numero di carte pari a quelle appena

utilizzate, in modo da averne sempre 8.

Il turno passa al giocatore successivo che deve a sua volta comporre una parola, costretto però ad intersecare la propria con almeno una delle lettere già presenti sul tavolo, con lo stesso principio delle parole incrociate.

Il gioco prosegue quindi così fino a che non sono finite tutte le carte e uno dei giocatori non ha finito le proprie. **Chi riesce a mettere sul banco la parola "Incrocio" vince la partita.**

Sono esclusi nomi propri e geografici e sono invece ammesse le sigle automobilistiche.

Vince alla fine chi fa il punteggio più alto tenendo conto che le vocali valgono 2 punti e le consonanti 3. Quindi ogni giocatore deve tenere il proprio punteggio aggiornato ad ogni giro. Sul banco il limite in senso orizzontale è di 13 carte e in senso verticale sempre di 10 carte.

Chiama la lettera

(Da 2 a 6 giocatori)

10 carte a giocatore.

Vengono distribuite 10 carte a giocatore.

Il giocatore che inizia deve mettere sul tavolo tutte le parole di senso compiuto che ha tra le sue carte, poi può chiedere ad un avversario una carta, per esempio una A, dichiarandolo prima. Se indovina, (cioè se il concorrente tra le sue carte ha la A), la deve dare a chi gli ha fatto la richiesta il quale può continuare, se sbaglia tocca al giocatore a cui ha chiesto la carta.

Alla fine di ogni giocata bisogna pescare una carta. Vince chi per primo finisce le carte, o resta con meno carte.

Per l'italiano togliere le lettere:	J, K, Y, W, X, LL, CH, RR, 2 E
Per l'inglese togliere le lettere:	2 O, 1 C, 1 S, 1 M, 1 Q, 1 Z, LL, CH, RR
Per lo spagnolo togliere le lettere:	3 A, 2 C, 1 F, 1 G, 1 H, 2 M, 5 O, 1 P, 1 Q, 1 V, 1 Z
Per il francese togliere le lettere:	3 A, 1 B, 4 C, 1 F, 1 G, 1 H, 2 M, 5 O, 1 P, 1 Q, 1 V, 1 Z, LL, CH

Il prossimo gioco inventalo tu
Noi lo metteremo sul nostro sito a tuo nome
grafichelogos.org