

B L A

B L A

R E 

REGOLAMENTO

BLABLARE

autore: *Fersini Sergio*

Giocatori: 2, 3, 4; unendo 2 mazzi si può giocare fino a 8.

Età: da 6 anni in su.

Difficoltà: facile.

GIOCO DI PAROLE SILLABATE

Ogni giocatore deve formare con le proprie carte e con quelle deposte sul tavolo una parola di senso compiuto prima che le formino gli altri giocatori rischiando altrimenti di non "blablare".

Nella parola formata, le sillabe di 2 lettere valgono 2 punti, quelle di 3 lettere 3 punti, vince il giocatore che ha più punti in base alle parole che è riuscito a formare nei vari turni.

Il mazzo contiene 24 carte da 2 punti (coppie di sillabe da 2 lettere), 12 carte da 3 punti (coppie di sillabe da 3 lettere), 2 carte jolly da 2 punti, 2 carte jolly da 3 punti; con un totale di **94 punti**.

CARTE E GIOCATORI:

Deciso in qualsiasi modo (senza litigare!) chi è il mazziere, questo mischia il mazzo di carte distribuendo 3 carte per ogni giocatore (compreso il mazziere) e 4 carte scoperte sul tavolo.

Se si uniscono due mazzi per giocare in più di 4 giocatori, il mazziere distribuirà sempre 3 carte per giocatore ma ne depone scoperte sul tavolo il numero di seguito indicato:
5 carte scoperte se ci sono 5 giocatori;

6 carte scoperte se ci sono 6 giocatori (in questo caso rimarranno alla fine due carte che verranno scoperte sul tavolo dopo aver distribuito le carte dell'ultimo turno);

3 carte scoperte se ci sono 7 giocatori (in questo caso all'ultimo turno verranno distribuite 2 carte per giocatore);

4 carte scoperte se ci sono 8 giocatori (in questo caso il mazziere nei turni successivi al primo, dopo aver distribuito 3 carte per giocatore, scoprirà dal mazzo altre due carte da deporre sul tavolo ad ogni turno).

TURNO GIOCATORE:

Il mazziniere distribuisce coperte sul tavolo 3 carte per giocatore e le carte scoperte sul tavolo in base al numero di giocatori secondo quanto descritto precedentemente.

I giocatori (compreso il mazziniere) non possono ancora prendere e guardare le carte distribuite sul tavolo.



Quando il mazziere dice "BLABLARE" allora tutti i giocatori compreso il mazziere possono prendere le proprie carte.

Inizia la prima "sfida".

Ogni sfida è suddivisa in "giri" che si svolgono con 3 carte (o meno) per giocatore ed ogni "giro" è suddiviso in 3 "turni" (o meno) in base al numero di carte che il mazziere ha distribuito ad un singolo giocatore.

PRIMO GIRO:

Primo turno: inizia il turno il mazziere e poi si prosegue in senso orario. Al proprio turno si può giocare una sola carta. Un giocatore può giocare una carta prima del proprio turno (anticipando così il suo turno) dicendo "BLABLA". Tale giocatore, giocata la sua carta, salterà di conseguenza il suo turno. **Appena si gioca una carta, le altre carte che si hanno in mano vanno deposte coperte sul tavolo di fronte a sé stessi in modo che si distingua il quantitativo per far sì che gli altri giocatori riescano a capire chi ha eseguito il proprio turno.** Quando tutti i giocatori hanno finito di giocare una carta, si passa al secondo turno (ogni giocatore avrà quindi 2 carte coperte sul tavolo per iniziare il secondo turno).

Alla fine del primo turno e prima che inizi il secondo, ogni giocatore avrà di fronte a sé 2 carte coperte:



Secondo turno: quando il mazziere dice "BLABLARE" i giocatori compreso il mazziere possono riprendere le proprie carte deposte sul tavolo per iniziare il secondo turno che si svolge come già descritto nel primo turno.

Alla fine del secondo turno e prima che inizi il terzo, ogni giocatore avrà di fronte a sé 1 carta coperta:



Terzo turno: quando il mazziere dice "BLABLARE" i giocatori compreso il mazziere possono riprendere la propria carta deposta sul tavolo per iniziare il terzo turno che si svolge come gli altri turni.

Alla fine del terzo turno i giocatori non avranno più carte da giocare, ... è finito il "primo giro".

Dal mazzo di carte il mazziere distribuisce nuovamente 3 carte coperte per ogni giocatore per poter iniziare il "SECONDO GIRO" che inizia quando il mazziere dice "blablare" e prosegue come descritto nel "primo giro"; si procede allo stesso modo per tutti i "giri" successivi.

Una "sfida" si chiude quando si esauriscono le carte del mazzo. Alla fine di una "sfida" le carte che non sono state prese dai giocatori (cioè quelle rimaste al centro del tavolo) vengono escluse dal conteggio finale.

CHIUSURA DEL GIOCO:

Il gioco si divide in due o più "sfide". Alla fine di una "sfida", ogni giocatore conta i punti che ha realizzato in base alle carte prese durante il gioco grazie alle parole che è riuscito a formare: le carte da 2 lettere valgono 2 punti, quelle da 3 lettere valgono 3 punti. Il gioco si chiude quando uno dei giocatori arriva o supera i **100 punti**; vince alla fine dell'ultima "sfida" il giocatore che ha più punti sommando i punti ottenuti da ogni "sfida".

CARTE E PAROLE:

Le parole che si possono formare con la propria carta giocata e con quelle deposte sul tavolo devono essere formate da almeno due sillabe.

Formata la parola, il giocatore prende (vince) le carte che costituiscono la parola e le pone impilate scoperte di fianco alle proprie carte coperte da giocare.

Le parole formate da due sillabe devono essere formate da sillabe dello stesso colore:



Nell'esempio: a sinistra la parola **GAMMA** va bene perchè ha sillabe dello stesso colore; a destra la parola **GATTO** non va bene.

Le parole formate da tre o più sillabe possono essere formate anche da sillabe di colore diverso:



Nell'esempio: a sinistra la parola COLONNA va bene anche se formata da sillabe di colore diverso.

La carta JOLLY formata da 2 o 3 lettere libere può essere usata in una parola come sostituta di una sillaba di 2 o 3 lettere come indicato dalla carta; il giocatore deve pronunciare la parola che vuole formare col JOLLY:



Nel primo esempio al centro la carta joly da 3 lettere viene trasformata nella sillaba LLA in modo da avere la parola **COLLANE**.



Nel secondo esempio al centro la carta joly da 2 lettere viene trasformata nella sillaba TO in modo da avere la parola **COTONE**.