

TROVA

TM

LA
PAROLA

*Manuale di
istruzioni*



**REGISTRATI
& VINCI**

www.goliathgames.it



70 619



QUESTA VERSIONE PER PIU' GIOCATORI RIVOLUZIONA IL PRINCIPIO
DI RICERCA DI PAROLE!
CERCA NELLA GRIGLIA, TROVA LA PAROLA CHE STAI CERCANDO
E GRIDALA PRIMA DEI TUOI AVVERSARI!

CONTENUTO:

1 piano di gioco in plastica, 10 schede di gioco stampate fronte-retro (20 schemi),
1 Buzz (collocato sotto il piano di gioco in plastica), 280 segnalini in plastica colorata
trasparente (gialli, rossi, verdi e blu), 1 Manuale di Istruzioni

SCOPO DEL GIOCO:

Scovare il maggior numero di parole nascoste e vincere!

PREPARAZIONE DEL GIOCO:

Prendete il Buzz (che si trova sotto il piano di gioco in plastica) e mettetelo a portata di mano.
Collocate il piano di gioco al centro del tavolo.

Scegliete una delle schede con gli schemi di gioco e collocatela sulla ruota bianca facendo in modo
che i perni coincidano con i fori della scheda. Collocatevi sopra la copertura in plastica trasparente
con le parti concave rivolte verso l'alto. Per finire, bloccate il tutto con la cornice ad anello verde
(vedere fig. 1)

Fate ruotare la parte mobile del piano di gioco in modo da far coincidere le due frecce con quelle
collocate nella parte esterna (vedere fig. 2). Nella finestrella apparirà il colore verde.
Ogni giocatore sceglie un colore e giocherà usando i segnalini del colore scelto.

INIZIO DEL GIOCO:

Inizia il più giovane. Il giocatore di turno fa ruotare la parte mobile del piano di gioco in senso orario
fino a che nella finestrella non appare la prima parola. Il giocatore deve leggere la parola ad alta
voce. Tutti cercano di trovare nello schema, dove si trovi la parola selezionata. La parola può essere
scritta in tutte le direzioni, da destra verso sinistra, come da sinistra a destra, dal basso verso l'alto
come dall'alto verso il basso e anche in diagonale. La parola è però sempre scritta in una linea drit-

ta (vedere fig. 3). Il primo giocatore che trova la parola nascosta, prende il Buzz, lo preme e colloca sulle lettere che compongono la parola i suoi segnalini colorati. Se il giocatore prende il Buzz, ma poi non è in grado di mostrare esattamente dove si trova la parola, perde il turno e non potrà giocare fino a che qualcun altro non avrà trovato la parola nascosta.

IL GIOCO CONTINUA:

Il giocatore che ha trovato la parola gira in senso orario la parte mobile del piano di gioco, rivelando una nuova parola e si procede con un'altra manche. Si continua così fino a che non apparirà nuovamente il verde all'interno della finestrella.

INCROCI DI PAROLE:

Le lettere all'interno dello schema possono essere in comune con più parole. Quando si trova una parola che si incrocia con una lettera sulla quale è già stato messo un segnalino colorato di un altro giocatore, tutti i segnalini della precedente parola vengono tolti dallo schema e restituiti al legittimo proprietario. Può anche capitare che, con una sola mossa si possano eliminare segnalini collocati su due parole (vedere fig. 4).

FINE DEL GIOCO:

Il gioco termina quando sono state trovate tutte le parole nascoste oppure quando uno dei giocatori non ha più a disposizione segnalini del proprio colore.

DETTAGLI:

- Un giocatore che fa un errore non può posizionare i segnalini su un'altra parola.
- Tieni i sacchetti di plastica per conservare i tuoi segnalini alla fine del gioco.
- Ogni griglia ha un tema diverso.

...TI È PIACIUTO TROVA LA PAROLA?

Genera
ulteriori griglie
GRATUITE su:
**www.word
search.eu**



© 2019 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem, The Netherlands.

Colori e contenuti possono variare. Attenzione. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento. www.goliathgames.com. Made in China.

