

NOME DEL GIOCO: NOMI, COSE E CITTÀ (A DISTANZA)

Buon divertimento, Leonardo e Demian

NUMERO GIOCATORI: 2 o più

MATERIALE NECESSARIO: 1 foglio e una penna (o qualsiasi cosa che scriva) per ogni giocatore

REGOLE

1. I giocatori partecipanti si videochiamano su meet o su Skype, zoom, basta che abbia la chat.
2. Un giocatore prende un foglio e scrive tutte le lettere in ordine alfabetico escludendo quelle più difficili come H, J, Q, X, Y.
3. Tutti i giocatori scrivono nello stesso momento un numero da uno a dieci in chat e così si sceglie una lettera.
4. Ogni giocatore disegna una griglia sul suo foglio. La griglia avrà tante colonne quante sono le categorie scelte per giocare, più una colonna finale per calcolare il totale. Il numero di righe della griglia non è definito a priori e dipende semplicemente dal numero di partite che verranno giocate.
5. Una volta fatto questo inizia subito la partita: tutti i giocatori devono completare l'intera riga della loro griglia trovando una parola per ogni categoria.

Esempio con la lettera M:

			ali	eri
	io			pre

In questa fase tutti i giocatori devono tenere la telecamera spenta, così non si può copiare.

6. Il primo giocatore che finisce inizia a contare per 20-30 secondi. Al termine del conto alla rovescia tutti gli altri giocatori si bloccano e attivano le loro telecamere.
7. Inizia la fase del calcolo dei punti. Per calcolare i punti, tutti i giocatori confrontano in sequenza le parole che hanno inserito. Ogni parola realizza un punteggio che può essere:
 - 20 punti, se la parola è corretta e tutti gli altri giocatori non hanno trovato una parola per quella categoria.
 - 10 punti, se la parola è corretta e nessun altro giocatore ha usato la stessa parola.
 - 5 punti, se la parola è corretta ma è stata usata da un altro giocatore.
 - 0 punti, se la parola non è corretta o non si è riusciti a trovare una parola per quella categoria.
8. Dopo aver calcolato il punteggio di ogni parola, si sommano tutti i punteggi della riga corrente e si scrive la somma nella colonna totale.

9. Dopo aver calcolato i punteggi, si sceglie a caso una lettera e si ricomincia a giocare. Il gioco termina quando vengono estratte tutte le lettere e quando sono state effettuate un certo numero di partite.
10. Alla fine si sommano i punteggi di tutte le righe e il giocatore con il punteggio più alto vince.