10 in x 10 in

UPWORDS®

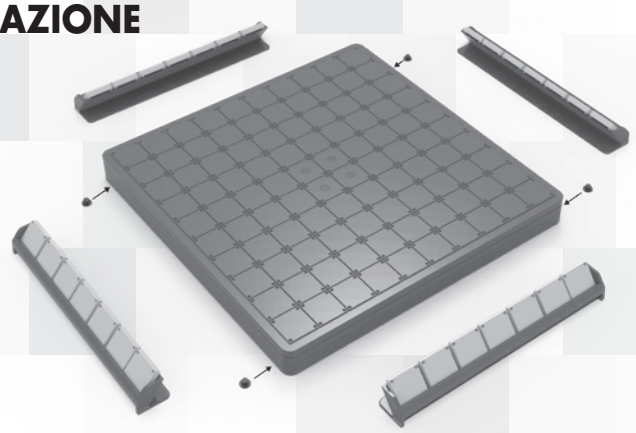
ETÀ 8+ | 2-4 GIOCATORI

Dai produttori di SCARABEO®

CONTENUTO:
1 tabellone di gioco, 100 tessere raffiguranti le lettere dell'alfabeto, 4 leggii, 4 piedini di gomma, 1 sacchetto per conservare le lettere

SCOPO DEL GIOCO
Componi parole per totalizzare il maggior numero di punti!

PREPARAZIONE

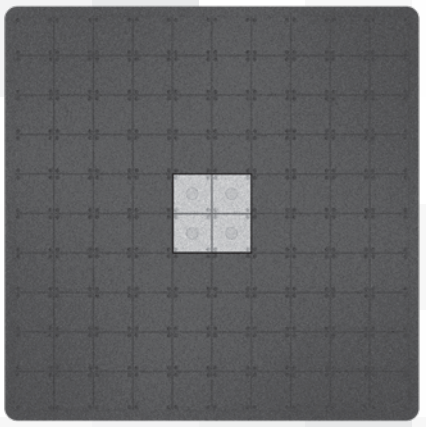


- Fissa i piedini di gomma ai quattro angoli inferiori del tabellone.
- Posiziona il tabellone al centro dell'area di gioco in modo che tutti i giocatori possano raggiungerlo.
- Metti tutte le lettere nel sacchetto e posizionalo accanto al tabellone.
- Colloca un leggio davanti a ciascun giocatore.
- Procurati carta e matita (non incluse) e decidi quale giocatore segnerà i punti.
- Fai pescare a ciascun giocatore una lettera dal sacchetto. Il giocatore che pesca la lettera più vicina alla "A" gioca per primo.
- Rimetti tutte le lettere nel sacchetto.
- Seguendo l'ordine di gioco, ogni giocatore pesca sette lettere. Non far vedere agli avversari le tue lettere!
- Tieni un dizionario a portata di mano per qualsiasi contestazione.
- Puoi usare il dizionario solo per chiarire eventuali contestazioni!

Distribuzione delle lettere

A x 8	G x 3	O x 8	U x 3
B x 3	H x 2	P x 3	V x 3
C x 6	I x 8	Q x 2	Z x 2
D x 3	L x 6	R x 6	
E x 8	M x 6	S x 6	
F x 3	N x 5	T x 6	

COME SI GIOCA
Al primo turno:
1. Componi una parola di almeno due lettere.
2. La parola deve coprire una delle quattro caselle di partenza centrali e si deve leggere in orizzontale o in verticale.
3. Conteggia **2 punti** per ogni lettera (di **ogni** parola **composta da tessere non sovrapposte**). Annuncia il tuo punteggio.
4. Pesca lettere dal sacchetto fino ad averne di nuovo sette sul leggio. Il tuo turno è finito. Il gioco prosegue in senso orario.



Caselle di partenza centrali

Durante i turni successivi:
1. Gioca una o più lettere dal tuo leggio per comporre una parola.
   - Forma una parola collegandola a una già esistente o sovrapponendo le lettere sopra una parola già composta per modificarla.
   - Devi giocare tutte le lettere su un'unica riga, in orizzontale o in verticale (non in diagonale).
   - In UPWORDS, **puoi anche sovrapporre le tue lettere a quelle sul tabellone.**
   - Puoi **sostituire le tue lettere o passare il turno** invece di giocare le tessere.
2. Conta le tessere che compongono la parola e annuncia il tuo punteggio. Se la tua parola è:
   - Composta da lettere **non sovrapposte**, conteggia **2 punti** per ogni lettera.
   - Composta da lettere **sovrapposte**, conteggia **1 punto** per ogni lettera, contando anche le tessere coperte dalla tua parola.
3. Pesca tante lettere dal sacchetto fino ad averne di nuovo sette sul leggio. Il tuo turno è finito. Il gioco prosegue in senso orario.

Inizia a giocare! Continua a leggere per scoprire altre regole su punteggio, sovrapposizione e vittoria della partita.

Regole della variante in solitario
- Segui la preparazione e le regole di gioco standard.
- Componi una parola alla volta e fai punti per ognuna di esse.
- Nella variante in solitario non puoi scambiare le tessere.
- La partita termina quando:
  1. Vinci utilizzando tutte le tessere disponibili; OPPURE
  2. Non riesci più a comporre parole.
- Somma i punti ottenuti e prova a migliorare il tuo punteggio nelle partite successive!

PUNTEGGIO E COMBINAZIONI

- Conteggia **2 punti per ogni lettera** che forma una parola composta **da tessere non sovrapposte, OPPURE**
- Conteggia **1 punto per ogni lettera** che forma una parola composta da tessere **sovrapposte**, ma somma tutte le lettere da cui è composta la parola, incluse quelle sotto.
- Se formi due o più parole nello stesso turno, conta i punti di ciascuna parola.
- Conteggia tutte le lettere condivise dalle due parole (incluse quelle sovrapposte).

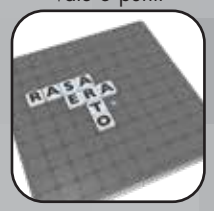
Esempi di composizione di parole e punteggio

Posiziona le lettere per comporre parole, ad esempio:

- Se parti dall'ultima A di RASA per comporre la parola ARTO, fai **8 punti**. (**2 punti** per ogni lettera che forma la parola composta da **tessere non sovrapposte**.)
- Il giocatore successivo può usare la lettera R nella parola ARTO per comporre ERA.
- Le lettere adiacenti devono sempre formare una parola. Ad esempio, la lettera E di ERA è adiacente alla S di RASA, e insieme compongono la parola SE.
- In questo caso, ERA vale **6 punti** e SE vale **4 punti** per un totale di **10 punti.**



Vale 8 punti



Vale 10 punti

Lettere sovrapposte

Puoi sovrapporre le lettere per modificare una o più parole.

- Ad esempio, sovrapponi la lettera C sulla R di RASA per modificare RASA in CASA. In questo caso farai **5 punti** (1 punto per ogni lettera).
- Non puoi sovrapporre più di una lettera sulla stessa tessera in un turno.
- Non puoi sovrapporre lettere su tutte le tessere di una parola. Almeno una lettera della parola precedente deve rimanere visibile.
- Non puoi sovrapporre due lettere uguali (ad es., una A su un'altra A).
- Una pila di lettere può essere composta da un massimo di cinque tessere.



Vale 5 punti

Ricorda: fai solo **1 punto** per ogni tessera che forma una parola composta da lettere **sovrapposte**.

Altre regole di sovrapposizione

- Puoi sovrapporre una T sulla A di CASA e ARTO quindi una I sulla T di ARTO per modificarle in CAST (**6 punti**) e TRIO (**6 punti**) per un totale di **12 punti.**
- Puoi comporre una nuova parola e modificarne contemporaneamente una già esistente.
- Ad esempio, puoi sovrapporre la lettera S sulla O di TRIO per comporre la parola LASTRA (**7 punti**) e trasformare la parola TRIO in TRIS (**7 punti**) per un totale di **14 punti**.



Vale 12 punti



Vale 14 punti

Plurali e genere

- Non puoi limitarti a sovrapporre una lettera su una parola già presente sul tabellone per formare un plurale o un singolare o cambiare genere.
- Tuttavia, puoi comporre una parola che si collega ad un'altra già esistente, per formarne il plurale o il singolare.
- Ad esempio, puoi comporre la parola PALLONE sovrapponendo la lettera E sulla A di LASTRA. Queste parole valgono **8 punti** ciascuna per un totale di **16 punti**.



Vale 16 punti

Punteggio bonus

- Conteggia **2 punti bonus** extra se usi la lettera **Z** per comporre una parola senza tessere sovrapposte. Nelle parole con tessere sovrapposte, la lettera **Z** vale sempre **1 punto.**
- Conteggia **20 punti bonus extra** se usi **tutte e sette le tessere sul leggio in un turno!**

Vocaboli non ammessi

Le parole che rientrano in una delle categorie seguenti non sono ammesse e non possono essere utilizzate:

- Parole che si scrivono con l'iniziale maiuscola (ad es, nomi propri o nomi geografici).
- Parole composte col trattino.
- Parole con l'apostrofo.
- Abbreviazioni, acronimi e simboli.
- Prefissi e suffissi che non possono stare da soli.
- Parole straniere, eccetto quelle presenti nel dizionario.

Casi di contestazione

- Se pensi che una parola non sia corretta o ammessa, contestala!
- La parola deve essere contestata prima che venga formata un'altra parola.
- Utilizza un dizionario per decidere se la parola contestata è valida.
- Se la parola contestata non è valida, il giocatore che l'ha creata riprende le tessere che la compongono e prova a formarne **un'altra**, oppure passa il turno. Se anche la seconda parola non è valida, il suo turno finisce e non guadagna punti.

Passare il turno

- Puoi passare il turno in qualsiasi momento durante il gioco.
- Passare il turno può costituire una strategia, soprattutto verso la fine del gioco, per ottenere una migliore opportunità di punteggio.

Sostituzione delle lettere

- Al tuo turno, puoi cambiare **una** delle tue lettere con un'altra.
- Metti la tessera che vuoi sostituire da una parte, pescane una nuova dal sacchetto, quindi riponi nel sacchetto la tessera che hai messo da parte.
- Come penalità, **perdi il turno.**
- Lo scambio può risultare una strategia molto efficace, soprattutto nel caso in cui ti ritrovi a pescare lettere come la Z, la H o la Q in una fase molto avanzata della partita.

Conclusione della partita

La partita termina quando:

- Un giocatore usa tutte le lettere a sua disposizione e non ci sono più tessere nel sacchetto.
- Nessuno riesce a comporre altre parole e tutti i giocatori passano il turno uno dopo l'altro.

Al termine della partita

- Calcola il punteggio finale di ciascun giocatore.
- **Togli 5 punti** per ogni lettera non utilizzata!

COME SI VINCE

Il giocatore con più punti vince!

Conservare informazioni, indirizzi e numeri di telefono per riferimento futuro. TM UPWORDS è un marchio registrato e creato da RUDELL DESIGN LLC, utilizzato su licenza.

⚠ **AVVERTENZA:** RISCHIO DI SOFFOCAMENTO – Pezzi piccoli. Non adatto a bambini di età inferiore a tre anni.

ITALIA - 800 788 532
servizio@spinmaster.com
WWW.SPINMASTER.COM

TM & © Spin Master Ltd. Tutti i diritti riservati.

Email : customercare@spinmaster.com
www.spinmaster.com /www.spinmastergames.com

PRODOTTO IN FRANCIA
T34616_0004_20120794_EIT_IS_R1

SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V.,
Kingsfordweg 151, 1043 GR Amsterdam, The Netherlands

il piacere di giocare insieme