



## Variante

Per una partita più lunga e strategica, la partita termina quando una squadra ha rimosso 6 o più tessere Lettera Cactus.

## Parole Permesse

- La risposta deve essere composta da **una sola parola**.
- La partita viene giocata solo con parole italiane (a meno che la categoria non richieda altrimenti: per esempio il titolo di una canzone come "Yesterday" è accettabile, oppure anche un dolce come lo "strudel") e con **nomi propri**.
- La forma **plurale** e le **alterazioni** (diminutivi, accrescitivi, vezzeggiativi o dispregiativi) sono permessi solo se pertinenti alla categoria. Per esempio "specchietto" è accettabile per qualcosa che si trova in una borsetta.
- Le **Parole Composte** sono permesse.
- Ogni risposta deve essere **diversa**. Non potete usare una parola già utilizzata precedentemente nel corso della partita.



Finanziamo la sostituzione degli alberi utilizzati nella produzione dei nostri giochi.

La scelta del genere maschile nelle carte Categoria è una necessità imposta dal formato delle carte, siamo spiacenti a questo riguardo. Vi invitiamo a nominare registe, autrici, pensatrici e scienziate!

**Editore:** Christian Lemay  
**Direttore Creativo:** Manuel Sanchez  
**Progetto Grafico/Illustrazioni:** Sébastien Bizos  
**Sviluppatore:** Matthew Legault  
**Traduttore:** Matthew Legault

## Controllo dell'Ortografia

DOPO che avete mosso le vostre tessere Lettera Cactus, la squadra avversaria può, se lo desidera, chiedere di controllare l'ortografia della parola che è stata appena usata. Se avete scandito erroneamente la parola, rimettete tutte le lettere nella loro posizione originaria all'inizio del vostro turno. Avete perso il vostro turno! Se invece avete scandito correttamente la vostra parola, la squadra avversaria salta il proprio turno e voi giocate immediatamente un altro turno.

## Rispettare la Categoria

Dopo che avete mosso le vostre tessere Lettera Cactus, la squadra avversaria può contestare la vostra risposta se ritiene che la categoria non sia stata rispettata. Starà a voi spiegare la vostra scelta e giustificare la vostra posizione. Se più giocatori decidono che la parola non rispetta la categoria, le tessere Lettera Cactus vengono rimesse nella loro posizione originaria e la squadra attiva perde il suo turno. Se la parola viene considerata accettabile, le tessere Lettera Cactus rimangono dove sono e la partita riprende normalmente.

Dato che ognuno è sia giudice che giocatore, la buona fede viene incoraggiata, altrimenti la partita semplicemente non può funzionare!

**Edizione Italiana**  
**Traduzione:** Denise Venanzetti  
**Revisione:** Diana Buraschi, Aurora Casaro  
**Supervisione:** Massimo Bianchini  
**Adattamento grafico:** Ilaria Borza

© 2020 Le Scorpion masqué inc. L'uso delle illustrazioni, del titolo *Mot pour Mot*, del nome Le Scorpion masqué e del logo Le Scorpion masqué è severamente vietato senza un'autorizzazione scritta di Le Scorpion masqué inc.



Un gioco di Jack Degnan  
Illustrato da Sébastien Bizos



Imparate le regole in 1 minuto!  
[scorpionmasque.com](https://www.scorpionmasque.com)

In **Parola per Parola**, due squadre si alternano a turno per trovare una parola che corrisponda a una data categoria. Le lettere utilizzate da ogni parola permetteranno alla squadra di spingere gli spinosi cactus verso il lato avversario. Per vincere, una squadra deve inviare 5 lettere cactus fuori dal tabellone.

20'

8+

2-12

**Scorpion  
masqué**

## Obiettivo

Essere la squadra ad aver spinto il maggior numero di lettere cactus fuori dal tabellone nel lato della squadra avversaria alla fine della partita.

## Contenuto

- 208 Carte Categoria (416 categorie)
- 1 Clessidra (30 secondi)
- 1 Segnalino Prima Squadra
- 17 Tessere Lettera Cactus
- 1 Tabellone



Le lettere più comuni e più rare della lingua italiana sono state escluse.

## Preparazione

Dividete i giocatori in 2 squadre il più equamente possibile. Collocate il tabellone tra le 2 squadre. Collocate le carte Categoria e la clessidra in fondo al tabellone, alla portata di tutti. Collocate le tessere Lettera Cactus sulle caselle corrispondenti nella colonna al centro del tabellone. Ogni squadra sceglie un capitano. Infine, determinate casualmente quale squadra inizierà per prima. Date il segnalino Prima Squadra a quella squadra.

## Svolgimento

### Le squadre giocano a turni.

Nel turno della vostra squadra, il capitano pesca una nuova carta e la legge ad alta voce. Poi gira la clessidra.

### Categorie Regolabili

Se state giocando in famiglia e trovate che una delle categorie sia troppo difficile per alcuni giocatori, girate semplicemente la carta e usate la categoria sull'altro lato.

Insieme alla vostra squadra, trovate una parola che rispetti la categoria data (vedere **Parole Permesse**, a pagina 4). Quando siete tutti d'accordo, il capitano pronuncia la parola scandendola e **spinge** ogni lettera della parola, rappresentata dalla tessera Lettera Cactus, nella colonna successiva **verso il lato avversario**.

Solo il vostro capitano può muovere le tessere Lettera Cactus. Egli muove ogni tessera tante volte quante la lettera stessa appare nella parola. Il capitano deve muovere le lettere nell'ordine in cui appaiono nella parola e **prima** che la clessidra si esaurisca.

### Lettere Rimosse

Quando riuscite a spingere una tessera Lettera Cactus fuori dal tabellone nel lato avversario, tale lettera viene considerata "rimossa" dal tabellone. Potete comunque usare queste lettere per comporre le future parole, ma non potranno più essere mosse.

Potete dare solo **una risposta (una parola)** per turno.

La squadra avversaria dice "**Stop!**" quando l'ultimo granello di sabbia è sceso nella parte inferiore della clessidra. La partita si ferma immediatamente. Non potete più muovere le tessere Lettera Cactus, anche se non avete finito di scandire la vostra parola.

La squadra avversaria, quindi, gioca il suo turno proprio come voi avete giocato il vostro pescando una nuova carta. La partita prosegue in questo modo, con le squadre che si alternano, fino alla fine della partita.

## Fine della Partita

La partita termina quando una squadra ha spinto almeno 5 tessere Lettera Cactus fuori dal tabellone del lato avversario E le due squadre hanno giocato lo stesso numero di turni. Usate il segnalino Prima Squadra per ricordarvi quale squadra ha iniziato per prima.

Vincete se avete spinto più tessere Lettera Cactus fuori dal tabellone nel lato della squadra avversaria. In caso di parità, la seconda squadra (quella che non possiede il segnalino Prima Squadra) vince.

## Esempio

### La squadra A sta giocando.

Il capitano pesca la categoria "Qualcosa, o qualcuno, che si trova a scuola". I giocatori si mettono d'accordo sulla parola **CLASSE**. Il capitano spinge la **C** e la **L** nelle rispettive colonne successive, mentre muove la **S** di due colonne (la **A** e la **E** non sono presenti sul tabellone). La **S** raggiunge il lato avversario e viene quindi rimossa dal tabellone, non potrà più essere mossa.



CLASSE!

