

## SAI DOV'E'?

### Wort- und Gedächtnisspiel für 2 oder mehr Spieler

**ZUM SPIEL GEHÖREN:** 1 Spielbrett mit 7x7 Spielfeldern  
49 Buchstaben-Spielsteine  
1 Säckchen für die Aufbewahrung der Spielsteine

#### SPIELREGEL

Durch Ziehen eines Buchstaben-Spielsteins wird der Spieler bestimmt, der beginnt: wer den niedrigsten Buchstaben zieht, beginnt (der Jolly kommt vor A). Dann wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Die 49 Spielsteine werden mit der Buchstabenseite nach unten beliebig auf dem Spielbrett verteilt. Nun darf sich jeder Mitspieler versteckt 3 Spielsteine ansehen.

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, deckt nun einen Spielstein nach dem anderen auf (mindestens 4 Spielsteine) und versucht ein Wort mit mindestens 4 Buchstaben zu bilden, und zwar in der Reihenfolge, in der er die einzelnen Steine aufgedeckt hat. Gelingt ihm das, darf er die Buchstaben vom Brett nehmen, notiert sich die Punktzahl und spielt weiter, indem er andere Buchstaben aufdeckt. Konnte er jedoch mit dem aufgedeckten Buchstaben kein Wort bilden so muß er diese wieder verdecken, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Das Spiel ist zu Ende, wenn mit den auf dem Spielbrett verbliebenen Spielsteinen keine Wörter mehr gebildet werden können.

Gewinner ist der Spieler, der nach dem folgenden Schema die höchste Punktzahl erreicht hat:

- Wörter mit 4 Buchstaben = 2 Punkte
- Wörter mit 5 und mehr Buchstaben = 2 Punkte + 1 Punkt für jeden weiteren Buchstaben

Da der Spieler gewinnt, der sich am besten die Lage der bereits zuvor aufgedeckten Buchstaben merken kann, ist es natürlich nicht erlaubt, sich Notizen zu machen.

Es dürfen sämtliche Wortarten, -Beugungen und -Geschlechter verwendet werden, die im Wörterbuch, das als Nachschlagwerk benutzt werden kann, zu finden sind.

## SAI DOV'E'?

### gioco di memoria e parole per 2 o più persone

**DOTAZIONE:** 1 tavoliere di 7x7 caselle  
49 lettere-pedine  
1 sacchetto porta-pedine  
Le regole del gioco

#### SORTEGGIO

Per stabilire chi è il primo di mano ogni giocatore estrae una lettera-pedina dal sacchetto che le contiene: inizia il gioco chi ha pescato la lettera più bassa (il jolly viene prima della A); gli altri seguono in senso orario.

#### PREPARAZIONE

Le 49 pedine vengono distribuite a faccia in giù casualmente sul tavoliere, dopodiché ogni giocatore guarda segretamente 3 pedine.

#### IL GIOCO

Ogni giocatore al suo turno scopre una pedina dopo l'altra (almeno 4) tentando di formare una parola di almeno 4 lettere, nell'ordine in cui ogni lettera è stata girata. Se vi riesce toglie dal tavoliere le lettere che formano la parola, si assegna il punteggio e ricomincia l'operazione daccapo girando altre lettere-pedine. Se non riesce a comporre una parola ricopre le lettere scoperte (almeno 4) e il turno passa al giocatore successivo.

Il gioco finisce quando sul tavoliere non ci sono più lettere a sufficienza per formare parole.

Vincitore è colui che ha ottenuto il punteggio più alto secondo il seguente schema:

- parole di 4 lettere = 2 punti
- parole di 5/+ lettere = 2 punti + 1 punto per ogni lettera oltre la quarta

Naturalmente vincerà chi ricorderà meglio la posizione delle lettere scoperte in precedenza: conseguentemente è proibito prendere appunti.

Per non fornire informazioni gratuite agli avversari è consigliabile non girare più pedine del necessario.

Valgono tutte le parole reperibili nel dizionario di riferimento, in tutte le loro forme e generi.

*Un gioco SD2 ideato da*  
Ennio Peres  
per T. DAL NEGRO  
Treviso - Italia