

Grammafobia

un gioco per 2 di
Giuliano
Polverari

Racimolate 6 monete (o oggetti simili)
... e uno smartphone (o tablet, o carta e penna).

Il primo giocatore ha 30 secondi per segnare sullo smartphone (o scrivere su carta, senza essere visto) una parola della lingua italiana composta da 5 o 6 lettere tutte contenute nel cerchio in basso. Poi, con una sola mano e lentamente, posiziona una moneta su ogni lettera che compone la parola, nell'ordine che preferisce.

Il secondo giocatore ha 30 secondi per indovinare la parola (gli anagrammi non valgono), anche con diversi tentativi; poi i ruoli si invertono.

Vince chi indovina più parole
dopo 10 turni o prima
dell'arrivo del conto!

