

Giocatori: 1–15

Età: ab 8 Jahren

Durata: 20 Minuten

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Ad ogni giocata, i giocatori inseriscono **una sola lettera** nella loro griglia 5x5. Dopo 25 giocate, la griglia di ogni giocatore sarà completa e si calcoleranno i punteggi.

L'obiettivo è disporre le lettere nella griglia in modo da formare una **parola valida** di 2, 3, 4 o addirittura 5 lettere in ogni riga e ogni colonna. Più la parola è lunga, più punti si ottengono (1-3-6-10). Le righe e le colonne senza parole valide non valgono punti. Si ottiene un **bonus** (10 punti) se si riesce a formare una parola valida in **tutte** le 5 colonne e in tutte le 5 righe.

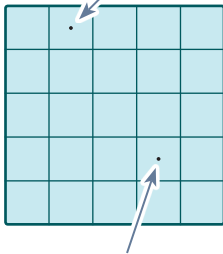
PREPARAZIONE

Ogni giocatore riceve una penna e un foglio di gioco.

Nota: Tutti giocano sullo **stesso lato del foglio**. Si consiglia di giocare sul **lato A** per la prima partita. Ogni giocatore disegna **due piccoli punti** al centro di **due caselle qualsiasi** della griglia. Ogni giocatore è libero di scegliere le due caselle, ma queste non devono trovarsi né nella stessa riga né nella stessa colonna.

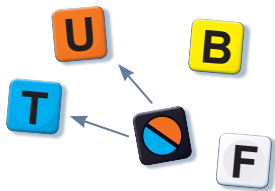
Dopodiché, ogni giocatore passa il suo foglio al giocatore che si trova alla sua sinistra. Il foglio che si riceve è quello che si usa per il resto della partita. Così, ogni giocatore gioca con una griglia leggermente diversa.

Esempio



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore più giovane inizia tirando **tutti e 5 i dadi** una sola volta. Il **dado di colore nero** determina **quali due dadi** valgono per tutti i giocatori per questa giocata. Il giocatore che lancia i dadi annuncia forte e chiaro le lettere dei due dadi.



Sarah lancia i 5 dadi. Il dado nero indica i colori arancione e blu. Quindi, ogni giocatore può scegliere di utilizzare la lettera arancione o la lettera blu. Sarah annuncia: "Si può usare la U o la T!".

Ora, ogni giocatore (incluso chi ha lanciato i dadi) deve inserire **una** delle due lettere nella propria griglia 5x5 - **alla prima giocata**, la lettera scelta deve essere inserita in uno dei due spazi (a scelta) contrassegnati **con un punto**.

	u			
			.	

Sarah scrive la U in uno degli spazi con il punto.

Ora il turno passa al giocatore successivo in senso orario, che lancia i dadi e continua come descritto. Questo giocatore tira tutti i 5 dadi una volta e annuncia le due lettere determinate dal dado.



Tocca a Tim lanciare i dadi. Tim lancia i 5 dadi. Il dado nero indica i colori giallo e blu, quindi i giocatori possono scegliere le lettere gialla o blu. Tim annuncia: "Si può usare la D o la S!".

Ogni giocatore sceglie una delle due lettere e la scrive - **alla 2a giocata** - nell'**ultimo spazio contrassegnato da un punto**.

	u			
			S	

Sarah scrive una S nell'ultimo spazio contrassegnato da un punto.

La partita prosegue in questo modo. Dopo ogni giocata, il giocatore che lancia i dadi cambia in senso orario. **Nota: Dalla 3a giocata in poi**, la lettera scelta può essere inserita in qualsiasi spazio libero della griglia 5x5.

Risultati speciali dei dadi:



Su una facciata del dado bianco c'è un punto interrogativo. Se esce il punto interrogativo, si può usare **qualsiasi lettera dalla A alla Z**.

Nota: Si possono usare anche lettere come J, Q, X e Y (non presenti sui dadi).



Su una facciata del dado arancione ci sono le lettere "A, E, I, O, U". In questo caso, **si può usare qualsiasi vocale**.

FINE DELLA PARTITA E CALCOLO DEL PUNTEGGIO

La partita termina dopo la 25a giocata. A questo punto, la griglia di ogni giocatore è completa e si calcolano i punti. Si ottiene un punteggio per ogni parola scritta da **sinistra a destra** o dall'**alto in basso** nelle 5 righe orizzontali e nelle 5 colonne verticali. Se una riga o colonna contiene più parole, si conteggia la più lunga.

- Una parola di **due lettere** conta 1 punto, **tre lettere** 3 punti, **quattro lettere** 6 punti e **cinque lettere** 10 punti.
- Se un giocatore ha almeno una parola valida in **tutte** le 5 righe e tutte le 5 colonne (vale a dire almeno 1 punto in ognuna al momento del conteggio), riceve un bonus di 10 punti.

Il giocatore con il punteggio totale più alto vince la partita. In caso di parità, la vittoria è condivisa.

The screenshot shows the QWORDS game interface. On the left, there is a legend for word lengths: 2 letters = 1 point, 3 letters = 3 points, 4 letters = 6 points, 5 letters = 10 points. Below this is a 'Bonus' section with a crossed-out 10-point icon. The main grid is a 5x5 grid of words. To the right of each row and column is a circle containing the word's score. At the bottom, there is a score calculation: a white box with '59' and a series of circles containing '10', '6', a minus sign, '1', '3', and 'A'.

S	U	G	O	N	6
T	O	S	S	E	10
A	M	O	R	I	10
R	O	S	S	O	10
E	S	S	E	I	3

Score calculation: $10 + 6 - 1 + 3 = 18$ (Note: The image shows 59, which is the sum of horizontal and vertical scores: 39 + 20).

Esempio di conteggio:

Sarah ha formato 5 parole valide nelle sue 5 righe orizzontali: "SUGO", "TOSSE", "AMORI", "ROSSO", "SEI". Ottiene 39 punti (6+10+10+10+3). Sarah ha formato parole in tutte e 5 le colonne verticali: "STARE", "UOMO", "SE", "NEI". Ottiene 20 punti (10+6+1+3). Sarah non ottiene il bonus perché non ha parole valide in tutte le righe e colonne. Il punteggio finale di Sarah è 59 punti.

PAROLE VALIDE E ORTOGRAFIA

Sono valide tutte le parole contenute nel dizionario, comprese città, paesi, fiumi, montagne e isole famose come ad es. Berna, Perù, Senna, Fuji, Bali. Sono ammessi aggettivi e verbi all'infinito (dare) e nelle forme coniugate (date, dette, dato). Sono ammessi nomi di **personaggi famosi**, **gruppi musicali** e **artisti** come Thor, Nerone, ABBA, Oasis - come pure i **nomi propri** comuni (ad es. Max, Anna). Sono ammesse **abbreviazioni** conosciute (ad es. ASAP, BRB), nomi di **prodotti** e marchi commerciali (ad es. IKEA, Fanta).

Non sono valide esclamazioni **emotive** o **colloquiali** (ad es. oh, ah, haha).

VARIANTE PER GIOCATORI DI LIVELLO AVANZATO (PROFESSIONISTI)

Nel livello avanzato si usa il lato B del foglio. Le regole rimangono le stesse, ma con due differenze:

- C'è uno **spazio jolly** (che contiene un "?") sul lato sinistro del foglio. Ogni giocatore può ignorare un risultato dei dadi una volta durante la partita e scrivere **una lettera qualsiasi compresa fra A e Z** nello spazio jolly. Poi, si barra lo spazio jolly.
- Le parole scritte nelle **due righe centrali** (orizzontale e verticale) valgono **doppio punteggio**.

Nota: Se si desidera, si può anche giocare sul lato B seguendo le regole normali. In questo caso, le righe centrali sono conteggiate normalmente e lo spazio joker non ha significato.

GIOCO IN SOLITARIO

Qwords è ideale come gioco solitario. Le regole rimangono invariate. La tabella seguente indica il livello raggiunto in base al punteggio ottenuto (lato A). Nella versione avanzata (lato B), è necessario realizzare 10 punti più di quelli indicati per ogni valutazione.

Punti	Valutazione
Fino a 30	Prova ancora
31–39	Benvenuto al club
40–45	OK
46–50	Bene
51–60	Forte
61–65	Grande

Punti	Valutazione
66–69	Professionista
70–79	Classe mondiale
80–89	Favoloso
90–99	Spettacolare
100–106	Incredibile
110	Sovrumano



© 2025 KENDi GmbH
 Tulpenweg 26
 90556 Cadolzburg, Germany
 info@kendigmbh.de, www.kendigames.de

Autori: Bernhard Lach & Uwe Rapp
Grafica: Oliver & Sandra Freudenreich
Editore: Reinhard Staupe