

come si gioca al gioco di parole del drago

Procurati un foglietto e una penna – o una matita – per segnare il punteggio.

Disponi le carte capovolte sul tavolo.

Il primo giocatore ne gira due.

Se formano una frase (cioè sono un nome e un'azione) il giocatore guadagna due punti e può passare la mano al giocatore successivo.

Se preferisce, può girare altre carte per formare una frase più lunga e guadagnare più punti (un punto per ogni carta utilizzata).

Se non riesce a formare una frase non guadagna niente.

La frase deve funzionare nell'ordine in cui si girano le carte.

Esempio: se estraggo le carte **il mago** e **trema** posso fermarmi e guadagnare due punti.

Oppure giro un'altra carta: ad esempio la carta **quando**. Devo per forza girarne un'altra – ad esempio, una carta come **il monte** – perchè la frase assuma un senso.

Continuo e ne giro una quinta: **il drago**. Purtroppo niente da fare!!!

Devo capovolgere le carte che ho girato, non guadagno nessun punto e passo il turno al giocatore successivo che adesso conosce, perché le ha memorizzate, le carte con le parole che ho girato e può comporre più facilmente la sua frase.

Nel mondo dei draghi valgono anche frasi che sembrano non avere senso, come **il monte vola**.

Attenzione: comporre due volte la stessa frase non vale!

Il gioco finisce quando un giocatore riesce a comporre (girando le carte nel giusto ordine) questa frase, che vale 20 punti:

**Quando il drago ruggisce il monte trema,
quando il drago sussurra il saggio ascolta.**