

Regole del gioco

Indice

1. [Punteggio](#)
2. [Punteggio ELO](#)

Si tratta di formare delle parole **accettabili** (in che senso, lo vedremo fra poco), partendo dalle lettere mostrate dalla griglia, rispettando queste semplici regole:

1. Si può iniziare dalla lettera contenuta in una **qualunque** casella nella griglia;
2. la lettera successiva deve essere **adiacente** alla precedente, e collocata in qualunque direzione, e cioè la successiva deve trovarsi sopra/sotto, a destra/sinistra, oppure in diagonale rispetto alla precedente;
3. ad ogni passo ci si può muovere in qualunque direzione consentita, indipendentemente dalla direzione della mossa precedente;
4. **non** si può utilizzare la stessa casella due o più volte. Se nella griglia sono presenti più caselle con la stessa lettera, è possibile utilizzare la stessa lettera più volte, ma passando (sempre rispettando la regola n.2) su **caselle** diverse.

Quali sono le parole accettabili? Nel gioco da tavolo, sono state fatte scelte molto diverse, sia molto restrittive (c'è chi era abituato a giocare usando i verbi solo all'infinito e participio), che molto inclusive (per esempio accettando l'uso di particelle pronominali in qualunque forma verbale, come per esempio *andandosene*). Era possibile trovare anche [differenze fra gioco normale e gioco da torneo](#).

Noi abbiamo compiuto una scelta molto inclusiva: sono permesse tutte le *flessioni* della lingua italiana, **ad eccezione** dei verbi seguiti da particelle pronominali. Quindi il gioco accetta maschile/femminile, singolare/plurale, e i verbi in tutte le loro coniugazioni, ma **non** le forme modificate da suffissi come *andandosene*.

Fra le parole ammesse, nel gioco tradizionale, non ci sono i nomi propri, di nessun tipo. Noi abbiamo scelto di offrire due opzioni diverse (vedi la pagina [Dizionario](#)). In tutte le stanze meno una si gioca con le regole tradizionali (il Dizionario Classico), ma in una stanza (la stanza Enciclopedica) si gioca col dizionario enciclopedico, formato sommando lo Zingarelli con tutte le voci dell'Enciclopedia Wikipedia, per fornire uno strumento di divertimento in più.

Punteggio

Quando un giocatore trova una parola accettabile, gli viene attribuito un punteggio; il suo punteggio totale alla fine della manche è dato dalla somma dei punteggi per ciascuna parola accettabile, e la graduatoria della manche viene stilata fra tutti i giocatori sulla base del punteggio conseguito. Non ci sono penalità per le parole errate, sia che si tratti di parole inesistenti nel nostro elenco delle flessioni, sia che si tratti di parole non presenti nella griglia di gioco.

Ogni stanza di gioco ha però una lunghezza minima accettabile per le parole. Al momento:

1. le stanze esterne, per utenti senza registrazione, hanno una lunghezza minima di 4 lettere;
2. la stanza interna 4x4 ha una lunghezza minima di 5 lettere;
3. la stanza interna 5x5 ha una lunghezza minima di 6 lettere.

Le parole proposte dai giocatori al di sotto della lunghezza minima non vengono accettate, e non portano punti.

La tabella dei punteggi è la seguente:

Lungh. parole Punti

4	1
5	2
6	3
7	5
8	8

Da 9 lettere in poi si incrementa di 2 punti: 9 lettere 10 punti, 10 lettere 12 punti, 11 lettere 14 punti, e così via, fino a 16 lettere (24 punti). Le parole più lunghe danno sempre 24 punti.

Alla fine di ciascuna mano, ogni giocatore potrà visualizzare la graduatoria, le parole trovate con i relativi punteggi di tutti i partecipanti alla mano, e tutte quelle trovate dal computer, con il massimo punteggio ottenibile nella mano.

Punteggio ELO

Per valutare la competenza dei singoli giocatori, abbiamo deciso di adottare come metodo [il punteggio ELO](#), che ha il grande vantaggio di dare un'indicazione piuttosto affidabile indipendentemente dal numero di partite giocate. È il sistema adottato negli scacchi, nel Go, e nei siti americani di *Boggle*.

Ogni manche di N giocatori viene vista come composta di $N(N-1)/2$ match bilaterali, e la variazione di punteggio ELO come conseguenza di ciascuno di questi match per ogni giocatore contribuisce a determinare il nuovo punteggio ELO alla fine della manche.

Il sistema ELO funziona così. In ogni caso, chi vince guadagna punti, e chi perde la manche perde punti di rating, e i punti persi da uno vengono sempre, tutti, guadagnati dall'altro. Ma esattamente quanti punti vengono scambiati dipende da questo argomento: sulla base della differenza di punteggio dei due giocatori, il sistema ELO fa una previsione sulla probabilità di vittoria del giocatore col punteggio più alto. Se in effetti vince costui, la previsione è accurata, e quindi i due punteggi devono essere aggiustati di poco. Ma se vince il giocatore col punteggio più basso, i due punteggi vanno aggiustati di molto, e ancor di più se il giocatore sfavorito ha un punteggio *molto* più basso dell'altro. Quindi, il giocatore più forte che vince riceve sempre meno punti di un giocatore (nominalmente) più debole che vince.

È del tutto normale che, a causa del grande numero di partite che si possono così fare in una sola giornata (pensate che negli scacchi si può giocare al più una partita al giorno), il punteggio ELO di ciascuno subisca grandi oscillazioni. Per sdrammatizzare questo fatto, e per togliere enfasi alla parte competitiva del gioco, abbiamo deciso di aggiornare il punteggio ELO dei giocatori una sola volta al giorno, nel corso della notte. Per questo motivo, il nostro punteggio non cambierà dopo una mano fortunata o sfortunata, dandoci tempo di confermare, o di recuperare, prima che il nuovo punteggio venga pubblicato.