

Colori

DI REINHARD STAUPE



Giocatori: 2 – 8 • Età: da 5 anni • Durata: 15 minuti circa

Contenuto

15 schede illustrate:

su ogni scheda illustrata sono raffigurati gli stessi quindici oggetti: orsacchiotto, papera, matita, pullover, fiore, nave, aereo, cappello, palla, teiera, tamburo, pesce, farfalla, automobile e aquilone.

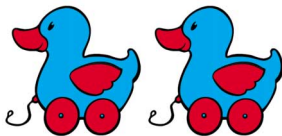
Tutti gli oggetti sono bicolori, ma i diversi colori sono combinati tra loro in modo sempre diverso: una volta l'orsacchiotto è giallo-verde, un'altra verde-giallo, un'altra ancora rosso-blu, ecc.



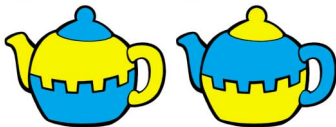
Logica del gioco

Al centro del tavolo da gioco vengono posizionate scoperte due schede illustrate. Indipendentemente dalle due schede scoperte, scelte a caso, su di esse è sempre raffigurato **un solo oggetto assolutamente identico** (mai più oggetti o nessuno). Il gioco consiste nell'identificare il più rapidamente possibile questo oggetto.

Esempio:



assolutamente identico



non identico

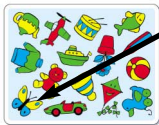
Vince il giocatore che alla fine del gioco possiede il maggior numero di schede.

Svolgimento del gioco

Le 15 schede illustrate vengono mischiate tra loro e formano un mazzo coperto che viene appoggiato ai margini del tavolo. Il giocatore più anziano pesca le prime due schede dal mazzo e le dispone scoperte al centro del tavolo, leggermente distanziate tra loro. Il gioco ha inizio!

Sulle due schede illustrate è raffigurato un unico oggetto assolutamente identico. **Tutti i giocatori** si mettono ora a cercare **contemporaneamente** questo oggetto. Chi ritiene di averlo identificato, ne grida velocemente il nome e lo indica agli altri giocatori.

Esempio:

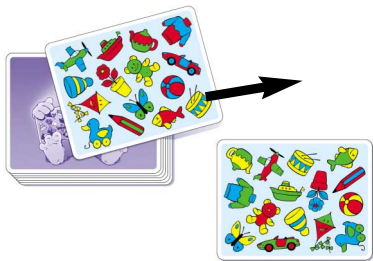


identico

Alessandra ha scoperto l'oggetto identico e grida immediatamente «farfalla!». A titolo di conferma, punta il dito sulle due farfalle identiche.

Chi per primo ha individuato correttamente l'oggetto identico, prende una delle due schede illustrate scoperte e la depone coperta di fianco a sé a titolo di vincita.

Nota bene: se un giocatore indica l'oggetto sbagliato, viene escluso da questa mano di gioco; gli altri giocatori continuano a cercare fino a quando uno di loro non ha identificato correttamente l'oggetto uguale. Il giocatore che lo indica per primo (vincendo così la scheda illustrata) pesca quindi la prima scheda dal mazzo e la depone scoperta di fianco a quella rimasta al centro del tavolo. E il gioco continua!



Dopo aver preso una delle due schede e averla appoggiata coperta davanti a sé a titolo di vincita, Nadia scopre la prima scheda del mazzo e la depone nello spazio rimasto vuoto. Il gioco continua: tutti si mettono nuovamente a cercare contemporaneamente l'oggetto identico.

Si continua a giocare nel modo descritto. Chi identifica per primo l'oggetto identico, riceve una delle due schede a titolo di vincita.

Attenzione: quando uno dei giocatori vince una scheda illustrata, dovrebbe sempre scegliere quella che si trova sul tavolo da più tempo. Pertanto, occorre scegliere una volta la scheda inferiore delle due, la volta successiva quella superiore, ecc.

Fine del gioco

Il gioco continua fino a quando il mazzo non si esaurisce e al centro del tavolo rimane un'unica scheda. Vince il giocatore che ha raccolto il maggior numero di schede.

Se più giocatori hanno totalizzato il maggior numero di schede, vi sono più vincitori.



Avete ancora dei quesiti? Vi assistiamo volentieri!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach

E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIII