

@ PREPARAZIONE

- Si mischiano per bene le carte e si ripartiscono in quantità uguale tra i giocatori.
- Ciascuno mette la propria dotazione davanti a se e ben visibile a tutti.
- Inizia il giocatore che indossa il maggior numero di colori.

@ COME SI GIOCA

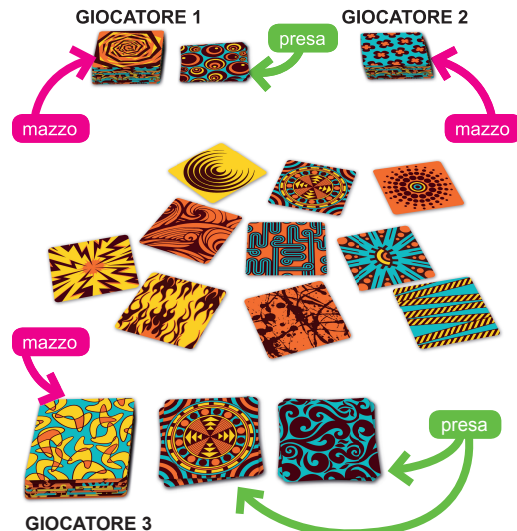
Ciascuno al proprio turno e procedendo in senso orario, gira una carta del proprio mazzo (mostrandola bene agli altri) e la posa sul tavolo in uno spazio libero. **IN QUALSIASI MOMENTO**, quando un giocatore nota una coppia di decori identici, deve posare velocemente una mano (o un dito) su **ciascuna delle due carte** per formarne la coppia. Le prese vinte sono messe una di fianco all'altra davanti a chi le detiene, comunque visibili e accessibili a tutti.

Vengono considerati tutti i decori visibili:

- quelli che sono sul tavolo
- quelli visibili sui mazzi dei vari giocatori
- quelli delle coppie vinte in precedenza

2

Dopo una presa, il giocatore che l'ha effettuata gira una carta del suo mazzo e la partita continua.



✋ FURTO:

Dato che alcuni decori sono in tripla copia, un altro giocatore può, se quel decoro compare per la terza volta, mettere una mano sulla coppia vinta in precedenza e l'altra mano su questa terza carta; in questo modo vince le tre carte. Può sembrare un furto? Certo che sì!!

3

✋ REAZIONE A CATENA:

Quando si determina una coppia che comprende una carta sopra un mazzo, non è raro che compaia una nuova coppia sotto la carta che viene scoperta da sopra il mazzo. Si possono determinare perciò delle reazioni a catena. In questo caso l'ultimo giocatore che avrà vinto delle carte farà ripartire la partita girando la prima carta del suo mazzo.

✋ PARITÀ:

- Quando due giocatori posano la mano su una delle due carte di una coppia, si conta fino a 3 e si rigirano le carte contemporaneamente.
 - Se una delle carte è sul mazzo di un giocatore, viene girata sul tavolo.
 - Se la parità coinvolge una coppia vinta in precedenza, viene girata soltanto o quella sul tavolo o quella sul mazzo.
 - Certamente questo fatto potrà determinare delle reazioni a catena.
- Se due giocatori hanno le loro mani sulla stessa carta, vince quello che ha la mano sotto.

✋ ERRORE:

Se un giocatore commette un errore posando le sue mani su due carte che non sono una coppia, perde una coppia già vinta (la rimette sotto il mazzo) e poi ricomincia la partita.

4

✋ TRIPLA VISIBILE:

Nel caso molto raro in cui 3 carte identiche compaiono **contemporaneamente**, il giocatore che pone le sue mani su 2 carte vince la coppia, poi si gira la 3a carta. Può essere che 3 giocatori indichino le 3 carte. Nessuno le vince e poi vengono girate.

@ FINE DELLA PARTITA:

Quando un giocatore arriva a **5 prese**, vince la partita!
N.B. una presa può essere di 2 o di 3 carte identiche.

@ VARIANTE DECORI TABU':

Durante una sequenza di partite, il giocatore che ha appena vinto prende 3 carte con decori differenti e le mette a fianco del suo mazzo. Non potrà fare coppie usando queste carte. Se ne realizza una, questo viene considerato un errore. Peraltro gli altri giocatori possono fare coppie con quei decori e così lo libereranno dai suoi decori "tabu".

5

2 MODALITA' PER SQUADRE: LA PARTITA DA 4 A 6 GIOCATORI

Si compongono due squadre. Il regolamento è lo stesso della modalità precedente con la sola differenza che quando un giocatore mette una mano su una carta, uno dei suoi compagni di squadra deve mettere la sua sulla seconda perché la presa sia valida. Se è lo stesso giocatore che indica entrambe, questo è considerato un errore.

Si sospende per un intervallo e poi un giocatore a caso rilancia la partita.

Nel caso di squadre "asimmetriche", la squadra più numerosa può applicare la regola dei "Decorati tabu" (vedi alla fine della modalità 1).

La partita finisce quando una delle squadre ottiene 5 prese.

3 MODALITA' COOPERATIVA: TUTTI INSIEME DA 1 A 6 GIOCATORI

Attenzione: in questo caso il tempo è importante!
Si tara un cronometro su 1 minuto. Si mischiano bene le carte che vengono poi impilate sul tavolo.

Al via, si fa partire il cronometro: si spargono le carte sul tavolo e tutti i giocatori, insieme, cercano di comporre il massimo di coppie o di triple nel tempo prestabilito. Allo scopo si può parlare, spostare le carte e girarle a piacere.

A tempo scaduto, si conta il numero delle coppie e delle triple composte: si calcola 1 punto per ogni coppia e 2 punti per ogni tripla. Si potrà valutare il grado di abilità in funzione del punteggio ottenuto (v. pag. 8).

@ VARIANTE COMPETITIVA:

Questa modalità può essere giocata come sopra, però contando i punti e attribuendoli individualmente al termine del minuto di gioco. Vince chi somma più punti. Attenzione: è proibito rubare le prese degli altri.



PUNTEGGIO IN MODALITA' COOPERATIVA

NR. DI GIOCATORI	PUNTEGGIO IN MODALITA' COOPERATIVA					
	4 o -	5 o 6	da 7 a 9	10 o +	18 o +	27 o +
1	4 o -	5 o 6	da 7 a 9	10 o +	18 o +	27 o +
2	9 o -	da 10 a 12	da 13 a 17	da 18 a 26	da 25 a 35	da 31 a 44
3	14 o -	da 15 a 18	da 19 a 26	da 25 a 35	da 31 a 44	da 37 a 53
4	19 o -	da 20 a 24	da 25 a 30	da 30 a 36	da 37 a 53	da 43 a 59
5	24 o -	da 25 a 30	da 31 a 44	da 45 o +	da 51 o +	da 57 o +
6	29 o -	da 30 a 36	da 37 a 53	da 54 o +	da 60 o +	da 66 o +
	PRINCIPIANTI: farete meglio la prossima volta	PROMESSE: siete sulla buona strada!	ESPERTI: bravi, avete occhio	GENI: complimenti per questa incredibile performance		



Un gioco di Nathalie Saunier, Remi Saunier e Tom Vuarchex
Grafica di Tom Vuarchex
Da 2 a 6 giocatori a partire da 6 anni

@ MATERIALI DI GIOCO:

- 135 carte che hanno un elemento decorativo sul fronte e sul retro (alcuni sono unici, altri doppi o tripli).
- 1 regolamento



1 VERSIONE COMPETITIVA: CIASCUNO PER SE DA 2 A 6 GIOCATORI

@ SCOPO DEL GIOCO

Ottenere 5 prese (una presa è composta da 2 o 3 carte identiche).