

ZIRKUSPARADE

È un gioco di memoria a tema circo per bambini (e genitori).

Scopo del gioco:

Fare la parata di artisti del circo più lunga.

Preparazione:

Si sistemano casualmente a faccia in giù tutte le carte sul tavolo.



IL GIOCO

Ogni partecipante deve provare a raccogliere il più alto numero di carte per ognuna delle 6 categorie (Prestigiatore, Orso, Clown, Foca, Ballerina, Elefante).

Al proprio turno il giocatore prende una carta dal tavolo e decide se tenerla.

Se decide di tenerla può pescarne un'altra e così via. Se decide di non tenerla la rimette a faccia in giù sul tavolo anche non esattamente nello stesso posto da cui l'aveva pescata. L'importante è che tutti vedano il punto in cui la rimette. Non si può "nascondere" la carta o rimescolare le carte in tavola.

Via via che il giocatore prende le carte le dispone in parata.

Se il giocatore decide di cambiare il personaggio in parata, sa che i personaggi precedenti non potranno più essere aggiunti alla parata.

La difficoltà del gioco sta appunto nel decidere quando smettere di pescare carte di una categoria e quando iniziare una nuova categoria.

Esempio: pesco un orso e quindi continuo. Se trovo un secondo orso, lo tengo e poi posso continuare. Poi trovo un clown. Se tengo il clown non sarà possibile in futuro prendere altre carte orso (la categoria è chiusa). Come detto il giocatore è libero di lasciare la carta invece di prenderla. Questo pone termine al suo turno.

Fine del gioco e vincitore:

Quando non vi sono più carte sul tavolo o nessuno è più in grado di prenderne, il gioco finisce e chi ha la parata più lunga è il vincitore.

Nota: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto ai giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dai legittimi proprietari.



Associazione
GIOCOVUNQUE

www.giocovunque.it