

PITIT-KEMS



Età: 7-12 anni



N. di giocatori: 4 o 6 (in squadre da 2 giocatori)



N. di carte: 36 carte (18 coppie)



Scopo del gioco: essere la squadra che raccoglie il maggior numero possibile di coppie.



Preparazione del gioco: il mazzo di 36 carte viene mescolato e distribuito tra tutti i giocatori.

Ogni squadra decide un segno segreto (per esempio: grattarsi la testa, pronunciare una parola,...). I giocatori di una stessa squadra si collocano uno di fronte all'altro.

Svolgimento del gioco: si gioca in senso orario.

Il giocatore più giovane pesca una carta nel mazzo del giocatore che lo precede quindi tende il suo mazzo al giocatore seguente affinché quest'ultimo peschi a sua volta una carta. E così via.

In qualsiasi momento della partita, quando un giocatore detiene una coppia, deve fare il segno segreto al suo compagno di squadra affinché quest'ultimo annunci KEMS. Se l'annuncio viene fatto quando vi è effettivamente una coppia nel mazzo del compagno, la coppia viene vinta dalla squadra, altrimenti la squadra perde una coppia vinta precedentemente. La coppia viene scartata dal gioco.

In qualsiasi momento della partita, un giocatore può annunciare CONTRO KEMS, quando crede di aver visto il segno segreto di un avversario.

In tal caso, quest'ultimo effettua questo segno davanti a tutti i giocatori:

- se il segno è effettivamente quello della squadra avversaria, tale squadra dà la sua coppia a quella che ha annunciato "contro kems". La squadra decide in seguito un nuovo segno segreto prima di continuare la partita.

- se il segno è sbagliato, la squadra che ha annunciato CONTRO KEMS perde una coppia vinta precedentemente e la dà alla squadra a cui ha annunciato CONTRO KEMS.

NB 1: le squadre possono decidere un solo segno segreto finché questo non viene scoperto.

NB 2: quando un giocatore non ha più carte, quest'ultimo non pesca più ma rimane nella partita per fare gli annunci KEMS del suo compagno o CONTRO KEMS per i suoi avversari.

Fine della partita: la partita si interrompe quando una squadra non ha più carte in mano. La squadra vincente è la squadra che ha vinto il maggior numero di coppie.



DJECO

Attenzione! Piccole parti.