


QUISTITWIST


 **Età:** Da 6 anni

 **Giocatori:** 3-6

 **Contenuto:** 24 carte uistiti fronte-retro (una faccia colorata, una grigia)

 **Scopo del gioco:** essere il più rapido a prendere la carta corrispondente a una combinazione colore/attività.

Preparazione del gioco: a 3 o 4 giocatori, ognuno riceve 3 carte, a 5 giocatori, 2 carte e a 6 giocatori, una sola carta. Ogni giocatore colloca le proprie carte davanti a sé con la faccia colorata in vista. Le altre carte vengono accumulate, con le facce colorate visibili, al centro del tavolo e formano il mazzo.

 **Svolgimento del gioco:** al suo turno di gioco, il giocatore gira la 1ª carta del mazzo e la colloca a lato di quest'ultimo, con la faccia grigia visibile in modo da avere una carta grigia e una carta colorata affiancate.

Contemporaneamente, i giocatori cercano di trovare la carta che abbina in sé:

- la **posizione** della scimmia della carta grigia,

e

- il **colore** di fondo della carta colorata.



Se la carta corrispondente a questa combinazione:

- è **visibile sul tavolo** (in cima al mazzo o al centro del tavolo o davanti a un giocatore): il primo giocatore a picchiarci sopra la conquista

- **non è visibile sul tavolo**: significa che è nel mazzo! Il primo giocatore che picchia sul mazzo conquista la 1ª carta grigia del centro del tavolo.

Ogni volta che un giocatore conquista una carta, la colloca davanti a sé con la faccia colorata visibile.

Unica eccezione: quando una carta è davanti a un giocatore e questo l'ha protetta picchiandoci sopra per primo, il giocatore conquista la 1ª carta grigia del centro del tavolo che colloca davanti a sé con la faccia colorata in vista.

Attenzione: se un giocatore sbaglia, perde una delle sue carte, e la colloca con la faccia colorata al centro del tavolo, alla portata di tutti.

Il giocatore successivo, quindi, gira la prima carta del mazzo e la colloca con la faccia grigia visibile sulla carta grigia precedente.

Fine della partita: la partita termina quando un giocatore ha davanti a sé un certo numero di carte:

A 3 giocatori il vincitore ha davanti a sé 8 carte

A 4 giocatori il vincitore ha davanti a sé 7 carte

A 5 giocatori il vincitore ha davanti a sé 6 carte

A 6 giocatori il vincitore ha davanti a sé 5 carte

Un gioco di Charlotte Fillonneau.