



9-99 anni



A partire da 2 giocatori



Contenido : 92 cartas : 20 cartas “si fueras...”, 20 cartas “prendas”
20 cartas “historia vivida”, 20 cartas “historia para inventar”.
12 cartas “comodín”.

Cos'è una serata pigiama?

Si invita una o più amiche a dormire a dormire a casa, e si trascorre la serata a raccontarsi delle storie da ragazze, a truccarsi, a pettinarsi, a confidarsi dei segreti, e soprattutto a ridere !



Finalità del gioco : non finire la partita con l'ultima carta in mano...



Regole del gioco : prima di iniziare la partita, decidere se si vuole giocare con una o più categorie. Distribuire 2 jolly ad ogni giocatrice. Mischiare tutte le carte selezionate e sollevarne una a caso senza guardarla.

Distribuire l'intero mazzo di carte tra le giocatrici.

Le giocatrici formano delle coppie e le ripongono davanti a sé con la faccia all'ingù. Una coppia è costituita da 2 carte con i simboli identici (forma + colore).

La prima giocatrice estrae una carta a caso dal mazzo della giocatrice alla sua sinistra. Se riesce a formare una coppia con la nuova carta, la ripone davanti a sé, in caso contrario la conserva, quindi spetta alla seguente giocatrice ad estrarre una carta dal suo mazzo.

La giocatrice che termina la partita con una carta in mano, ha perso. La giocatrice alla sua sinistra le fa una domanda o le dà un compito da eseguire.

Versione semplificata:

Le giocatrici possono pescare semplicemente le carte una ad una, quando arriva il proprio turno, e porre le domande o assegnare dei compiti, ignorando le altre regole del gioco.

In questo caso, mischiare le carte e disporle in una pila al centro.

Quando arriva il proprio turno, ogni giocatrice deve pescare una carta per fare una domanda alla giocatrice successiva.

Se una giocatrice non vuole rispondere alla domanda, può utilizzare un jolly. In questo caso, si pesca un'altra carta al suo posto.



Le giocatrici possono interpretare le figure liberamente e formulare una domanda personalizzata. Ecco comunque un breve memorandum per le giocatrici a corto d'immaginazione :

Carte arancioni : ritratti cinesi.

Immagina come saresti, se tu fossi...

- | | |
|---------------------------------------|---|
| 1-Un animale sottomarino, saresti... | 11-Un'a trasmissione televisiva, saresti... |
| 2-Un fiore, saresti... | 12-Un'a nazione , saresti... |
| 3-Un colore, saresti... | 13-Un cane, saresti... |
| 4-Uno strumento musicale, saresti... | 14-Un mestiere, saresti... |
| 5-Uno sport, saresti... | 15-Un'attrice, saresti... |
| 6-Un capo d'abbigliamento, saresti... | 16-Un personaggio dei cartoni animati, saresti... |
| 7-Un frutto, saresti... | 17-Un'a cantante, saresti... |
| 8-Un libro, saresti... | 18-Un insetto, saresti... |
| 9-Un'a bevanda, saresti... | 19-Un prodotto di bellezza, saresti... |
| 10-Un'a caramella, saresti... | 20-Un gioco od un giocattolo, saresti... |

Carte blu : storie da inventare

Secondo te cosa rappresenta quest'immagine?

È evidente che più tempo ci si mette ad inventare la storia ed a discutere tutti assieme, e più interessante e divertente diventa il gioco!

- | | |
|----------------|------------------------------|
| 1-Un'a fata | 11-Un fantasma |
| 2-Un'a nuvola | 12-Un simbolo di senso unico |
| 3-Un lucchetto | 13-Un'a gabbia |
| 4-Un'a porta | 14-Un pesce in un vaso |
| 5-Un'a lettera | 15-Un'a mano in una mano |
| 6-Un'a spirale | 16-Un mappamondo |
| 7-Un'a macchia | 17-Un'a stella |
| 8-Un'a macula | 18-Un'a candela |
| 9-Un castello | 19-Un fuoco |
| 10-Un'a star | 20-Un gatto nero |





Carte rosa : storie vissute

Racconta una storia che ti è successa, oppure descrivi le sensazioni che ti ispira l'immagine sulla carta.

- | | |
|--|---|
| 1-La musica | 11-Un bambino |
| 2-Un libro, un romanzo | 12-La scuola |
| 3-Il dispiacere più grande,
la tristezza | 13-La moda, l'abbigliamento |
| 4-Il denaro per le piccole spese,
guadagnarsi da vivere | 14-Dei baci |
| 5-Un dispiacere d'amore | 15-Un film che amate, che
detestate |
| 6-Una storia d'amore | 16-Una storia che fa paura, degli
incubi |
| 7-Una lettera, della
corrispondenza | 17-Un viaggio fatto,
ancora da fare |
| 8-L'onta peggiore | 18-Gli amici, ragazze o ragazzi |
| 9-La televisione, una trasmissione | 19-I diversi colori della pelle |
| 10-I genitori | 20-Un mestiere futuro |



Carte verdi: compiti

- | | |
|--|---|
| 1-Farsi raccogliere i capelli in
cima alla testa | 11-Saltare come una rana |
| 2-Farsi fare tante code di cavallo
su tutta la testa | 12-Imitare un elefante |
| 3-Farsi truccare gli zigomi
rossi rossi | 13-Piangere come un bebé |
| 4-Farsi fare il solletico | 14-Raccontare una storia buffa |
| 5-Farsi fare una bocca da clown | 15-Farsi decorare le unghie |
| 6-Imitare la scimmia | 16-Fare la verticale |
| 7-Imitare la foca | 17-Disegnare un'immagine a
comando con gli occhi bendati |
| 8-Tenere 3 libri in equilibrio
sulla testa per 1 minuto | 18-Fare il giro della stanza
a piedi uniti |
| 9-Cantare | 19-Camminare
come una gallina |
| 10-Belare come una pecora | 20-Scrivere una poesia di 4 versi
con delle rime |

