

# I



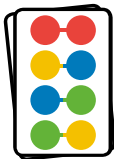
Da 6 anni



4 o 6 giocatori



**Contenuto:** 24 carte, 24 fascette colorate (6 gialle, 6 blu, 6 rosse, 6 verdi)



**Scopo del gioco:** Essere la squadra che vince il maggior numero di manche.



**Preparazione del gioco:** I giocatori formano squadre da 2 giocatori.

Ogni giocatore attacca 4 fascette di 4 colori diversi intorno ai suoi polsi e alle sue caviglie. (Una sola fascetta per ogni punto del corpo).

I giocatori stabiliscono insieme il numero di manche da effettuare. (Per es.: 3 manche)

Le carte vengono mischiate e impilate come mazzo, a faccia coperta, a lato dei giocatori.



**Regole del gioco:**

Un giocatore della squadra I pesca una carta, la mostra a tutti i partecipanti, la colloca in mezzo alle squadre e dà il via.

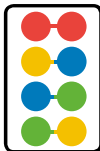
Le carte indicano i contatti che devono essere effettuati tra 2 fascette appartenenti ai 2 membri della squadra.

Esempi:



Si devono mettere in contatto:

- la fascetta blu di un giocatore con la fascetta gialla dell'altro giocatore,
- la fascetta verde di un giocatore con la fascetta rossa dell'altro giocatore.



Si devono mettere in contatto:

- le fascette rosse dei 2 giocatori,
- la fascetta gialla di un giocatore con la fascetta blu dell'altro giocatore,
- la fascetta blu di un giocatore con la fascetta verde dell'altro giocatore,
- la fascetta verde di un giocatore con la fascetta gialla dell'altro giocatore.

Al via, i giocatori devono realizzare tutti i contatti indicati dalla carta.

Quando una squadra crede di esserci riuscita urla «STOP» e l'altra squadra verifica che tutti i contatti indicati dalla carta siano stati realizzati.

- Se è così, la squadra che ha realizzato correttamente i contatti conquista la carta.
- Se ci sono degli errori nei contatti realizzati, la carta viene conquistata dall'altra squadra.

Quindi tocca a un giocatore della squadra 2 girare una nuova carta e così via.

**Fine della partita:** la prima squadra che conquista 4 carte vince la manche.