



I

 7-99 anni.

 3-5 giocatori.

 **Contenuto:** 240 carte, 1 dado.

 **Scopo del gioco:** vincere il maggior numero possibile di carte.

 **Preparazione del gioco:** a inizio partita si deciderà
- sia la durata del gioco (a fine durata, il giocatore che avrà vinto il maggior numero di carte vince la partita)
- sia il numero di punti da raggiungere per vincere la partita.
Ciascun giocatore riceve 5 carte. Il resto costituisce il mazzo da cui si pesca.

Regola del gioco: inizia il giocatore meno giovane, che diventa il giudice di questo giro. Lancia il dado. A seconda del disegno riportato sul dado, gli altri giocatori dovranno prestarsi a uno dei 3 seguenti giochi.



Faccia associazione: il giudice gira la prima carta del mazzo da cui pescare. I giocatori devono associare una carta del loro mazzo alla carta girata dal giudice. Ad esempio, se la carta girata dal giudice è una mucca, allora potranno associare la mucca al latte (prodotto dalla mucca), all'anatra (altro animale della fattoria) oppure al contadino.

Quando tutti i giocatori avranno scelto la loro carta, se la metteranno davanti e, ciascun al suo turno, in senso orario, spiegheranno l'associazione fatta a chi conduce il gioco. Naturalmente, fra le carte che ha in mano il giocatore, l'associazione non è sempre così semplice da trovare!

Sarà il giudice a scegliere, secondo il suo giudizio, l'associazione che riterrà più pertinente. Il giudice darà allora la carta che aveva girato al giocatore vincente, che la metterà da parte, in quanto la carta rappresenta un punto guadagnato. Ciascun giocatore rimetterà sotto il mazzo da cui pescare la carta utilizzata e ne pescherà una nuova, in modo da averne sempre 5 in mano. Quindi toccherà al giocatore successivo, che diventerà il giudice, lanciare il dado.





Faccia storia : il giudice gira la prima carta del mazzo da cui pescare. I giocatori scelgono 2 carte dal loro mazzo per creare una storia con quella girata dal giudice. Quando tutti i giocatori avranno scelto le loro carte, se le disporranno davanti e, ciascuno al proprio turno, in senso orario, racconterà la storia inventata. Ad esempio, il giocatore fa una bolla di chewing-gum al gusto cocktail di frutta e quando la bolla scoppia, farà "qua qua" come un'anatra. Sarà il giudice a scegliere, secondo il suo giudizio, quale sia la storia migliore. Il giudice darà allora la carta che aveva girato dal mazzo da cui pescare al giocatore vincente, che la metterà da parte, in quanto la carta rappresenta un punto guadagnato.

Tutti i giocatori rimetteranno le carte utilizzate sotto al mazzo e ne pescheranno delle nuove, in modo da averne sempre 5 in mano. Quindi toccherà al giocatore successivo, che diventerà il giudice, lanciare il dado.



Faccia ritratto cinese:

ciascun giocatore sceglie, nel proprio mazzo, la carta che potrebbe rappresentarlo al meglio, quindi se la metterà davanti, a faccia nascosta. Quando ciascuno avrà messo giù la propria carta, tutte le carte verranno mescolate e il giudice le prenderà e le guarderà. A questo punto, dovrà attribuire a ciascun giocatore una delle carte che ha in mano, per giustificare la sua scelta, spiegando per quale ragione ritiene che quello specifico giocatore abbia scelto quella specifica carta. Il giudice guadagnerà ogni carta che avrà attribuito alla persona giusta. Anche le persone trovate dal giudice vincono una carta (possono essere prese da sotto il mazzo da cui pescare se chi conduce il gioco avrà riconosciuto tutte le persone). Le carte non trovate dal giudice vengono messe sotto al mazzo e i giocatori pescheranno delle nuove carte, in modo da averne sempre 5 in mano. Quindi toccherà al giocatore successivo, che diventerà il giudice, lanciare il dado.

Chi vince? Vince il giocatore che ha vinto più carte.