

FAMILY CARD
GAMES

SALI
SCENDI
CAMBIA
COLORE

UN GIOCO DI STRATEGIA E
PROBLEM SOLVING PER TUTTI

LUDI 

SALI SCENDI CAMBIA COLORE

Età: 7-99

Giocatori: 2-4

Durata: 45 minuti

Autore: *Davide Cali, Elisabetta M. Zocca*

Contenuto: un mazzo di 100 carte

Sali Scendi Cambia Colore è un gioco di carte pesca e scarta che sviluppa il problem solving, il colpo d'occhio e il pensiero strategico. Si può giocare da 2 a 4 giocatori. Prevede un mazzo di 100 carte divise in cinque colori per tre tipi di carte. Le carte con i numeri e le carte cambia colore sono: rosa, arancione, viola e azzurro; mentre le carte direzione sono nere.

Le carte con i numeri vanno dall'1 al 10 (in due serie per ciascun colore), le carte direzione sono 16 e rappresentano una freccia che può essere posizionata in su o in giù. Le carte cambia colore sono 4. Una volta mescolato il mazzo, si distribuiscono 8 carte a ogni giocatore. Il mazzo di carte rimanenti viene posto al centro del tavolo e da lì viene pescata una carta che va posta accanto al mazzo scoperta (sarà la prima carta del mazzo degli scarti).

Svolgimento

Il giocatore che possiede la carta direzione inizia la partita e si prosegue in senso orario. Se nessuno la possiede, ciascun giocatore a turno pesca una carta dal mazzo fino a quando non si ottiene una carta direzione. Ad ogni turno un giocatore può:

1. pescare una carta dal mazzo, scartare una o più carte e passare il turno;
2. pescare una carta dal mazzo e passare il turno.

Per esempio: se la prima carta del mazzo degli scarti è un 2 arancione, il primo giocatore pescherà una carta dal mazzo, poi posizionerà (se la possiede) una freccia con la direzione desiderata e poi tutte le carte gioco che possono essere

giocate in modo crescente o decrescente secondo la direzione della freccia. Non devono essere per forza in ordine perciò, se la direzione fosse "su", potremmo avere il 2 iniziale seguito da un 5, un 7, un 9 e un 10 sempre arancioni. In questo specifico caso se avessimo anche la carta arancione con il numero 1 potremmo posizionarla dopo il 10 e continuare la nostra catena verso l'alto. Vale anche nella direzione opposta.

Regole speciali

- Per cambiare colore senza giocare la carta cambia colore si può posizionare una carta identica di un altro colore sopra l'ultima carta giocata. Per esempio: un 10 viola sopra un 10 azzurro.

- Le carte cambia colore fanno cambiare il colore ma solo se la si possiede dello stesso colore della carta in gioco.

Per esempio: direzione "giù", l'ultima carta giocata è un 5 rosa, il giocatore può giocare la carta cambia colore solo di colore rosa, scegliere un altro colore che desidera come il viola, e giocare un 2 viola.

- Non si può giocare soltanto una carta direzione o una carta cambia colore senza posizionare almeno una carta gioco successiva.

Fine della partita

La partita termina quando un giocatore riesce a scartare tutte le carte che ha in mano. Egli sarà il vincitore. È possibile continuare a giocare la stessa partita per decretare il secondo e il terzo classificato. Se il mazzo sul tavolo termina prima che qualcuno scarti tutte le carte, si rimescolano le carte scartate e si continua a giocare fino a che un giocatore non riesce a scartare tutte le carte. In alternativa, terminato il mazzo vince la partita il giocatore che è rimasto con meno carte in mano.

In una modalità veloce del gioco si possono usare le carte cambia colore indistintamente dal colore della carta in gioco.



Watch 
the video!

LUDIC 

www.ludicfamily.com

Ref. IT58820 - LUDIC™ is a trademark of Headu
© Headu s.r.l. Viale Europa 23, 64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy