

NON C'È 2... SENZA 3!

Un gioco per 2-5 giocatori di Leo Colovini e Carlo A. Rossi
Adattamento a cura di: prof. Rabith Chattat, dott. Elisa Barbani e dott. Francesca La Mantia Dipartimento di Psicologia dell'Università di Bologna; dott Manuela Giambanco psicologa Hospita coop sociale a r.l. Milano
Con la collaborazione del dott Mirco Vanelli Coralli Responsabile Clinico Centro Disturbi Cognitivi di San Pietro in Casale - U.O. Geriatria Bentivoglio.



Dotazione

54 tessere
che raffigurano
18 diverse immagini,
ognuna ripetuta 3 volte.

Preparazione

Sparpagliare sul tavolo
le tessere coperte
mescolandole bene.
Disporle ordinatamente
(un rettangolo 6x9) se si
vuole rendere il gioco un pò
più facile o alla rinfusa se si
vuole renderlo più difficile.

Livello di difficoltà Dipende dal numero di tris che si utilizzano. Se si vuole giocare una versione più semplice è sufficiente togliere dal mazzo alcune immagini (avendo cura di rimuovere tutte e 3 le tessere che riproducono le immagini eliminate) e giocare con le tessere rimanenti.

Sentiti ringraziamenti ai medici e alle associazioni che ci stanno supportando in questo progetto.

Svolgimento

Si gioca in senso orario a partire dal giocatore più giovane.

Il giocatore di turno gira una prima tessera sul tavolo e poi può:

1. Scoprire una seconda tessera sul tavolo.

Il giocatore scopre una seconda tessera tra quelle del tavolo, come in un gioco di memoria.

- Se le due tessere sono uguali, il giocatore le prende e le impila davanti a sé coperte, formando il suo bottino. Poi gioca nuovamente un altro turno completo.
 - Se le due tessere sono diverse, le copre nuovamente lasciandole dove sono.
- Il suo turno è finito e passa al giocatore alla sua sinistra.



Proprio bottino



2. Oppure dichiarare che c'è una tessera uguale nel bottino di un giocatore.

In questo caso indica un giocatore (incluso se stesso) che abbia un bottino davanti a sé.

Questi visiona il proprio bottino e:

- Se nel bottino ci sono tessere uguali a quella scoperta, ne deve cedere una al giocatore di turno che la pone, assieme a quella scoperta, nel proprio bottino.
- Se il bottino esaminato è il proprio, il giocatore di turno vi aggiunge la tessera scoperta e gioca nuovamente un altro turno completo.
- Se nel bottino esaminato non vi è una tessera uguale a quella scoperta, questa viene girata ed il turno finisce.



Bottino avversario



Fine del gioco Il gioco finisce quando tutte le tessere sul tavolo sono state prese. Vince chi ne ha di più.

Scopri tutti i giochi e le iniziative su www.giovanineltempo.it