



DUO



DAS KARTENSPIEL ZUM SPRACHENLERNEN

ab 10 Jahren, für 2–6 Spieler



SPIELANLEITUNG IN ENGLISCH | SPANISCH | FRANZÖSISCH | ITALIENISCH



INSTRUCTIONS

IDEA OF THE GAME

The game contains 2 decks of cards of 100 cards each. Each card in a deck has a twin in the other deck. The goal of all three variations of the game is to find and collect cards that match. There are card pairs for 9 different categories. Two cards match if the pattern on the bottom left-hand corner of the card in the player's hand is identical to the pattern on the bottom right-hand corner of the card on the table. The winner is the player with the highest number of points on the cards collected.

VARIATION 1: THE THIRD PAIR WINS

The players form card crosses for the categories selected. A card cross is made up of 9 cards: one card is placed on the table and 2 cards may be added to each of the 4 sides. The player who can play the third card pair **on top of** a card cross may take these 3 pairs.

SETTING UP AND PLAYING THE GAME

The players select 4 of the 9 categories. All the card pairs in these 4 categories and the 4 jokers are taken out of the table and the hand decks. Mix these cards, shuffle them well and deal 6 cards to each player. Take one card from each category from the pile and place these 4 cards face up on the table, leaving some space between them. Place the remaining cards face down in a pile in the middle of the table.

The game is played clockwise and the youngest player goes first. You must play at least 1 card and may play up to a maximum of 3 cards. You have the following options:

- If the categories match, you can add cards to all four sides of a card on the table.
- If you have a card in your hand that forms a pair with a card on the table, place the matching card **on top of** the card in the card cross. This card pair is left on the table for now but is turned over.
- If you have a card pair in your hand, you may add this pair to the card cross of the corresponding category as long as there is still a free space to do so.

You then draw a new card from the pile for every card you have played. If a newly drawn hand card matches a card on the table, you may only play it on your next move. Now it is the next player's turn to play their cards.

The player who can place the 3rd card pair on a card cross may take these three pairs. The gaps left in the card cross can now be filled with new cards. Once a card cross has been completed with 9 cards, you can only place card pairs on it.

If you play a wrong card, you have to give one card from your hand to another player of your choice. On the rare occasion that you cannot play a matching card, nothing happens – it is the next player's turn.

JOKER

When it is your turn, play your cards as usual. In addition, you may exchange a joker for two new cards from the pile and play them immediately if they match. Then you draw new cards to have 6 cards in your hand again. The joker is removed from the game. You may not use a joker to make a card pair.

END OF THE GAME

The game ends when all the cards in the pile have been turned over. All the players may continue in turn (clockwise) to play the cards in their hand and collect individual card pairs. The rule of „The 3rd pair wins“ no longer applies.

Now the players add up the points on their cards. The winner is the player with the highest number of points.

VARIATION 2: WHO WINS THE TRICK?

The goal of the game is to find and play cards in your hand that match the cards on the table as fast as you can. The players who manage to do so win the trick.

SETTING UP AND PLAYING THE GAME

Shuffle the hand cards and the table cards separately. Display 10 table cards face up in two rows of 5 cards each and place the remaining table cards face down in a pile in the middle of the table. Each player is dealt 8 cards from the pile of hand

cards (for 4 or more players: 6 cards) but may not look at them yet. The remaining hand cards are also placed face down in a pile in the middle of the table.

Now the game begins. The sand timer is turned and each player takes their hand cards to see whether one or more of these cards match those on the table. The game is played clockwise. The youngest player starts by playing matching cards and collecting these card pairs. As long as the sand timer is running, the other players place their matching cards on the table in front of them. Then they may play and collect their card pairs.

The players draw a new card from the hand pile for every card that has been played and place a new table card on the table. You can only play newly drawn hand cards when it is the next player's turn and the sand timer has been turned again.

If no player has a matching card – or if the sand timer runs out before a card has been played –, a new table card is drawn and placed beside the other cards lying face up on the table. Each time a new table card is placed on the table, the sand timer is turned and each player checks again if they have a matching card. **Important:** Once there are 16 cards face up on the table, these are removed from the game and 10 new cards from the table pile are displayed.

If you play a wrong card, you have to give a card pair that you have already won to the player on your left.

JOKER

The decks of table cards and of hand cards contain 5 jokers each. If you have a joker in your hand, you may exchange 3 of your hand cards for 3 new cards from the pile of hand cards. The discarded cards are removed from the game. You may only play a joker in your hand when it is your turn and, once played, the joker is removed from the game. If a joker has been displayed as a table card, this joker is removed from the game and 2 new table cards are turned over.



INSTRUCCIONES DE JUEGO

CONCEPTO DEL JUEGO

El juego contiene 2 barajas de 100 cartas cada una. Para cada carta de una de las barajas existe una pareja correspondiente en la otra baraja. En las tres variantes, el juego consiste en identificar y reunir las cartas que forman pareja. Hay parejas de cartas para 9 categorías diferentes. Dos cartas forman pareja cuando el patrón en la esquina izquierda de la carta de mano es idéntico al patrón de la esquina derecha de la carta de mesa. Gana el jugador que al final del juego haya obtenido la puntuación más alta con la puntuación de todas sus cartas.

VARIANTE 1: LA TERCERA PAREJA GANA

Los jugadores colocan varias cruces de cartas en las categorías seleccionadas. Una cruz de cartas consta de 9 tarjetas: A cada lado de una tarjeta expuesta se pueden colocar 2 cartas. El jugador que pueda colocar la tercera pareja en una cruz de cartas, puede quedarse con estas 3 parejas.

END OF THE GAME

The game ends when all table cards have been turned over. The winner is the player with the highest number of points on the table cards collected.

VARIATION 3: MEMORY

SETTING UP AND PLAYING THE GAME

The players select 18 card pairs from the table and hand decks. Shuffle these cards and place them face down on the table in rows of 6, leaving some space between them. You can also play with fewer or more card pairs—depending on the space you have on the table.

The youngest player begins and turns over 2 cards, one by one. If the cards match, you may keep them and turn over another 2 cards. Do this until you turn over 2 cards that don't match. These cards are turned face down again and it is the next player's turn (clockwise).

END OF THE GAME

The game ends when the last card pair has been turned over. The winner is the player who has collected the most card pairs.

NOTES

When playing variations 1 and 2 it is advisable to memorize the texts on the cards in your hand and on the table so you are able to respond faster. Arranging the cards in your hand by category is also helpful.

The players do not usually have the same knowledge of a language. To increase the joint learning effect and to level the playing field the players should become familiar with the text on the cards before they start playing the game.

The learning effect is also increased if the player who wins a card pair reads aloud the text on these cards.

PREPARACIÓN Y DESARROLLO

Los jugadores escogen 4 categorías de las 9 categorías que hay. A continuación, seleccionar todas las parejas de estas 4 categorías y 4 comodines de las tarjetas de mano y de mesa. Juntar estas cartas, barajarlas bien y repartir a cada jugador 6 cartas. Tomar una carta de cada categoría del mazo y colocar estas 4 cartas boca arriba sobre la mesa y con un poco de distancia entre ellas. Colocar el resto de las cartas boca abajo en el centro de la mesa.

Se juega por turnos y en el sentido de las agujas reloj.

El jugador más joven comienza. Debe mostrar al menos 1 carta y un máximo de 3 cartas. Para ello tiene las siguientes posibilidades:

- Puede colocar cartas en los cuatro lados de una carta expuesta si las categorías coinciden.

- Si tiene una carta que forma una pareja con las cartas expuestas en la mesa, coloca la carta correspondiente **encima de** la carta de la cruz. De momento, esta pareja de cartas se queda en la mesa, pero se le da la vuelta.
- Si tiene una pareja de cartas, puede colocar esta pareja al lado de cruz de cartas de la categoría correspondiente, siempre y cuando haya un espacio libre para colocarla.

Por cada carta colocada, el jugador toma una nueva carta del mazo. Si la nueva carta de mano forma pareja con una tarjeta de mesa expuesta, el jugador no la colocará hasta su siguiente turno. Ahora, es al siguiente jugador a quien le toca colocar sus cartas.

El jugador que pueda colocar la tercera pareja **en** una cruz de cartas, puede quedarse con estas 3 parejas. A continuación, pueden colocarse nuevas cartas en los huecos que hayan surgido en la cruz de cartas. Si se ha completado una cruz de cartas con 9 cartas, solo se pueden colocar parejas de cartas.

Si un jugador coloca una carta equivocada, debe entregarle una de sus cartas a otro jugador de su elección. En el caso poco frecuente de que un jugador no pueda jugar con una carta adecuada, no pasa nada: es el turno del siguiente jugador.

COMODÍN

El jugador al que le toca su turno coloca sus cartas como en una ronda normal. Además, puede canjear un comodín por dos nuevas cartas del mazo y colocarlas enseguida si son adecuadas. A continuación, vuelve a completar sus 6 cartas de mano. El comodín es retirado del juego. Con los comodines no se pueden formar ninguna pareja de cartas.

FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando se han descubierto todas las cartas del mazo. Todos los jugadores pueden jugar con sus cartas de mano por turnos y reunir algunas parejas de cartas. La regla «La tercera pareja cuenta» ya no es válida. Ahora, cada jugador cuenta los puntos de sus cartas. El ganador es quien tenga la puntuación más alta.

VARIANTE 2: ¿QUIÉN HACE BAZA?

Se trata de identificar las cartas de mano adecuadas a las cartas de mesa expuestas y colocarlas lo más rápido posible. Los jugadores que lo consiguen hacen baza.

PREPARACIÓN Y DESARROLLO

Barajar por separado las cartas de mano y las de mesa. Colocar 10 cartas de mesa boca arriba en dos filas de 5; poner el resto de las cartas boca abajo en el centro de la mesa. Cada jugador obtiene 8 cartas del mazo de las cartas de mano (a partir de 4 jugadores: 6 cartas), pero todavía no las puede mirar. Poner también el resto de las cartas de mano boca abajo en el centro de la mesa.

El juego comienza. Se da la vuelta al reloj de arena y cada jugador mira sus cartas y comprueba si tiene una o varias cartas a juego con las cartas de mesa expuestas. Se juega por turnos: el más joven es quien coloca primero las cartas a juego y recoge las parejas de cartas. Mientras el reloj de arena va corriendo, los demás jugadores colocan sus cartas

a juego delante de ellos en la mesa. A continuación, pueden crear sus parejas de cartas y recogerlas.

Por cada carta de mano colocada, los jugadores toman una nueva carta del mazo de cartas de mano y colocan una nueva carta de mesa. Las nuevas cartas no se reparten hasta que le toca el turno al siguiente jugador y hasta que se haya vuelto a girar el reloj de arena.

Si nadie tiene una carta a juego, o el tiempo del reloj de arena ha terminado antes de poder usar una carta, se toma una nueva carta de mesa y se añade a las otras cartas boca arriba. Siempre que se reparten nuevas cartas de mesa, el reloj de arena se vuelve a girar y cada jugador comprueba si tiene una carta a juego. **Importante:** si 16 cartas de mesa están boca arriba, se retiran del juego y se reparten 10 nuevas cartas del mazo de cartas de mesa.

Si un jugador coloca una carta equivocada, debe entregarle una de las parejas que ha ganado al jugador a su izquierda.

COMODÍN

Cada mazo de mesa y de mano contiene 5 cartas comodín. Si un jugador tiene un comodín de las cartas de mano, puede canjear 3 de sus cartas de mano por 3 nuevas cartas del mazo de cartas de mano. Las cartas desechadas se retiran del juego. El comodín de las cartas de mano solo puede usarse cuando le toca el turno al jugador, y luego se retira del juego. Si el comodín es de las cartas de mesa, se ponen 2 nuevas cartas de mesa boca arriba y se retira el comodín del juego.

FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando todas las cartas de la mesa se han puesto boca arriba. Gana el jugador que en ese momento tiene la puntuación más alta con todas sus cartas de mesa.

VARIANTE 3: JUEGO DE MEMO

PREPARACIÓN Y DESARROLLO

Los jugadores seleccionan 18 pares de cartas de las cartas de mesa y de mano. A continuación, barajar estas cartas y colocarlas boca abajo en filas de 6 a pequeñas distancias. Según el espacio que se tenga en la mesa, se puede jugar con más o menos parejas de cartas.

Comienza el jugador más joven poniendo boca arriba dos cartas una tras otra. Si las cartas hacen juego, puede recogerlas y poner boca arriba dos cartas más. Procede de esta manera hasta que descubre dos cartas que no hagan juego. Las dos cartas vuelven a colocarse boca abajo y es el turno del siguiente jugador en el sentido del reloj.

FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando se ha puesto boca arriba la última pareja. El jugador que ha recogido el mayor número de parejas es el ganador.

INDICACIONES DE LA REDACCIÓN

Para poder reaccionar mejor durante el juego, en las variantes 1 y 2 es recomendable memorizar bien los textos de las cartas de mano y los de las cartas de mesa. También es útil clasificar las cartas de mano según categorías.

Por norma general, los jugadores tienen diferentes conocimientos lingüísticos. El efecto de aprendizaje común y la igualdad de oportunidades aumentan si los jugadores se familiarizan con los textos de las cartas antes de empezar el juego.



RÈGLE DU JEU

PRINCIPE DU JEU

Duo se compose de 2 jeux de 100 cartes. À chaque carte du premier jeu correspond une carte du second. Dans les trois variantes de ce jeu, il s'agit pour les joueurs d'identifier les cartes qui vont ensemble et d'accumuler le plus grand nombre de paires. Ces dernières appartiennent à 9 catégories différentes. 2 cartes vont ensemble lorsque le motif situé en bas à gauche de la carte que l'on a dans son jeu est identique au motif situé en bas à droite de la carte se trouvant sur la table. Le gagnant est le joueur qui, additionnant en fin de partie les points des cartes qu'il a accumulées, totalise le plus grand nombre de points.

VARIANTE 1 : C'EST LA 3^e PAIRE QUI COMPTE !

Les joueurs disposent les cartes sur la table de manière à former une croix par catégorie sélectionnée. Une croix est constituée de 9 cartes, à savoir d'une carte centrale de chaque côté de laquelle 2 cartes peuvent être disposées. Le joueur qui, en plaçant une de ses cartes **sur** une croix, forme la 3^e paire de cette croix remporte les 3 paires.

MISE EN PLACE ET DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Les joueurs sélectionnent 4 des 9 catégories disponibles. Extraire du jeu des cartes à distribuer aux joueurs et de celui des cartes à disposer sur la table les paires de cartes appartenant aux 4 catégories choisies ainsi que 4 jokers. Rassembler toutes ces cartes, bien les mélanger et en distribuer 6 par joueur. Extraire du tas une carte de chaque catégorie et poser ces 4 cartes, faces visibles, sur la table en les espaçant. Mettre les cartes qui restent, faces cachées, au centre de la table.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est au plus jeune joueur de commencer et de placer ses cartes (au moins 1, au plus 3). Il a 3 possibilités :

- il peut placer des cartes de chacun des 4 côtés d'une carte posée sur la table, à condition que les catégories correspondent.
- s'il a dans son jeu des cartes formant une paire avec des cartes se trouvant sur la table, il dépose la carte qui convient **sur** la carte correspondante de la croix. Dans un premier temps, cette paire reste en place, il faut juste la retourner.
- s'il a une paire de cartes dans son jeu, il a le droit de placer cette paire sur la croix de la catégorie correspondante, à condition qu'il y ait encore de la place.

Pour chaque carte qu'il a placée, le joueur tire une nouvelle carte du tas de cartes. Si l'une des cartes qu'il vient de tirer

El efecto de aprendizaje también aumenta si el jugador que gana una pareja de cartas lee en voz alta los textos de sus cartas.

correspond à l'une des cartes posées sur la table, il ne pourra la placer qu'au tour suivant. C'est à présent au joueur suivant de placer ses cartes.

Le joueur qui, en plaçant une carte, reconstitue la 3^e paire d'une croix, remporte ces 3 paires. Les espaces de la croix ainsi libérés peuvent accueillir de nouvelles cartes. Si une

croix compte 9 cartes et est donc complète, elle ne peut plus accueillir que les cartes permettant de reconstituer des paires.

Si un joueur place une carte qui ne convient pas, il doit céder l'une de ses cartes au joueur de son choix. Au cas (très rare !) où un joueur, n'ayant aucune carte qui convient, ne pourrait pas jouer, il ne se passe rien – c'est alors au tour du joueur suivant.

JOKER

Le joker, dont c'est le tour, place normalement ses cartes. Mais il peut en outre échanger un joker contre deux nouvelles cartes du tas de cartes, cartes qu'il peut immédiatement placer si elles conviennent. Puis, il tire le nombre de cartes nécessaire pour en avoir à nouveau 6 en main. Le joker est retiré du jeu. On ne peut pas former de paires de jokers.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsque toutes les cartes du tas de cartes ont été utilisées. Les joueurs placent les cartes qu'ils ont encore en main et remportent chacune des paires qu'ils reconstituent. La règle de «la 3^e paire» ne s'applique plus à ce stade. Les joueurs additionnent les points de leurs cartes. Celui qui totalise le plus grand nombre de points a gagné.

VARIANTE 2 : QUI FERA LE PLI ?

Il s'agit pour les joueurs d'identifier les cartes de leur jeu qui correspondent aux cartes disposées sur la table et de les placer le plus vite possible. Les joueurs qui y parviennent font le pli.

MISE EN PLACE ET DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Mélanger séparément le tas des cartes à distribuer aux joueurs et le tas des cartes à disposer sur la table. Aligner 10 de ces dernières, faces visibles, en deux rangées de 5 cartes et mettre les cartes du tas dont elles sont issues qui restent, faces cachées, au centre de la table. Distribuer 8 cartes (6 à partir de 4 joueurs) de l'autre tas aux joueurs qui, à ce stade, ne prennent pas connaissance de leurs cartes. Là encore, mettre les cartes qui restent, faces cachées, au centre de la table.

La partie commence. Retourner le sablier. Les joueurs prennent leurs cartes en main et vérifient si une ou plusieurs

d'entre elles correspondent à celles qui sont alignées sur la table. Les joueurs jouent successivement. C'est au plus jeune de commencer : il place d'abord les cartes qui conviennent et récupère les paires ainsi reconstituées. Les autres joueurs posent devant eux – pendant que le sable du sablier s'écoule – celles de leurs cartes qui conviennent. Puis ils reconstituent et récupèrent leurs paires.

Pour chaque carte jouée, les joueurs tirent une nouvelle carte du tas des cartes à distribuer aux joueurs et disposent également sur la table une nouvelle carte tirée de l'autre tas. Ils ne pourront jouer les nouvelles cartes de leur jeu que lorsque ce sera le tour du joueur suivant et que le sablier aura été à nouveau retourné.

Si personne n'a de carte qui convienne – ou bien si le sable du sablier est écoulé avant qu'une carte n'ait été placée, on tire une nouvelle carte que l'on dispose sur la table aux côtés des cartes qui y sont déjà alignées, faces visibles. A chaque fois que de nouvelles cartes sont alignées sur la table, on retourne également le sablier et chaque joueur vérifie à nouveau s'il a une carte qui convient. **Attention !** Dès que 16 cartes sont alignées sur la table, faces visibles, elles sont retirées du jeu et remplacées par 10 nouvelles cartes issues du jeu des cartes à disposer sur la table.

Si un joueur place une carte qui ne convient pas, il doit céder l'une des paires qu'il a remportées au joueur assis à sa gauche.

JOKER

Le tas des cartes à distribuer aux joueurs et celui des cartes à disposer sur la table comprennent chacun 5 jokers. Si un joueur a dans son jeu un joker issu du tas des cartes à distribuer aux joueurs, il est en droit de remplacer 3 des cartes de son jeu contre 3 autres, issues du tas des cartes à distribuer aux joueurs. Les cartes, dont il s'est débarrassé, sont retirées du jeu. Un joueur ne peut jouer un joker, issu du jeu des cartes à distribuer aux joueurs, que lorsque c'est à son tour de jouer ; le joker est ensuite retiré du jeu. Si un joker figure parmi les cartes alignées sur la table, il est retiré du jeu et l'on retourne 2 nouvelles cartes du tas des cartes à disposer sur la table.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsque toutes les cartes à poser sur la table ont été utilisées. Le joueur qui, additionnant les points

de toutes les cartes qu'il a accumulées, totalise à ce moment-là le plus grand nombre de points a gagné.

VARIANTE 3 : MEMORY

MISE EN PLACE ET DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Les joueurs extraient 18 paires de cartes des deux jeux de cartes. Mélanger ces cartes et les aligner, faces cachées, en rangées de 6 cartes légèrement espacées les unes des autres. On peut jouer avec moins ou davantage de cartes – selon la place disponible sur la table.

C'est au plus jeune joueur de commencer. Il retourne 2 cartes l'une après l'autre. Si les cartes vont ensemble, il les garde et peut retourner 2 nouvelles cartes, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il retourne deux cartes n'allant pas ensemble. Ces deux dernières cartes sont à nouveau retournées et c'est au tour du joueur suivant – dans le sens des aiguilles d'une montre.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsque la dernière paire de cartes a été retournée. Le joueur qui a le plus grand nombre de paires a gagné.

LE MOT DE L'ÉDITEUR

Pour être plus réactif face aux situations rencontrées dans ce jeu, il est conseillé dans les variantes 1 et 2 de bien s'imprégner des textes des cartes que l'on a dans son jeu et de ceux des cartes qui sont disposées sur la table. Il est en outre judicieux de classer par catégories les cartes que l'on a en main.

En règle générale, les connaissances linguistiques des joueurs sont variables. L'effet d'apprentissage est plus important et l'égalité des chances entre les joueurs augmente lorsque ces derniers, avant de commencer une partie, se familiarisent avec les textes figurant sur les cartes.

L'effet d'apprentissage est également plus important lorsque le joueur, qui remporte une paire de cartes, lit à voix haute les textes figurant sur les cartes de cette paire.



REGOLE DEL GIOCO

IDEA DEL GIOCO

Il gioco contiene 2 mazzi da 100 carte. Per ogni carta di un mazzo c'è una carta corrispondente nell'altro mazzo. In tutte e tre le varianti del gioco si tratta di riconoscere le carte che si abbinano e di raccoglierle. Ci sono coppie di carte per 9 diverse categorie. Due carte si abbinano quando il motivo nell'angolo a sinistra di una carta da tenere in mano è identico a quello nell'angolo a destra di una carta da mettere sul tavolo. Alla fine del gioco vince chi raggiunge il punteggio più alto con i punti delle carte che ha raccolto.

VARIANTE 1: CONTA LA TERZA COPPIA

I giocatori dispongono sul tavolo le carte di determinate categorie in modo da formare una croce. Una croce consiste di 9 carte: attorno a una carta scoperta se ne possono aggiungere altre due per ogni lato. Il giocatore che riesce ad aggiungere la terza coppia di carte a una croce, conquista tutte e tre le coppie.

PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO

I giocatori scelgono 4 delle 9 categorie. Dai due mazzi di carte vanno estratte tutte le coppie di carte di queste 4 categorie e

in più 4 jolly. Unire le carte così ottenute, mescolarle per bene e distribuirne 6 a ogni giocatore. Prendere dal mazzo così ottenuto una carta per ogni categoria e disporre le quattro carte, scoperte sul tavolo, a una certa distanza l'una dall'altra. Le carte rimanenti vanno messe coperte al centro del tavolo.

Si gioca a turno in senso orario. Il giocatore più giovane comincia e mette giù le sue carte (da un minimo di una a un massimo di tre). Nel farlo ha le seguenti possibilità:

- può sistemare le carte su tutti e quattro i lati di una delle carte scoperte sul tavolo, se le categorie coincidono.
- se ha in mano delle carte che fanno coppia con quelle scoperte, sistema ognuna di esse **sopra** la carta corrispondente nella croce. Questa coppia di carte può restare per il momento sul tavolo, ma deve essere girata.
- se ha in mano una coppia di carte, può attaccarla alla croce della categoria corrispondente, purché ci siano ancora degli spazi liberi.

Per ogni carta che depone, ne prende un'altra dal mazzo. Se una carta appena presa dal mazzo si abbina a una di quelle sul tavolo, la può deporre al prossimo turno. Ora è il giocatore successivo a mettere giù le sue carte.

Il giocatore che riesce ad aggiungere la terza coppia di carte a una croce, conquista tutte e tre le coppie. Gli spazi vuoti che rimangono sulla croce si possono successivamente riempire con delle nuove carte. Una croce contenente 9 carte è completa e ad essa si possono aggiungere altre carte soltanto per formare delle coppie.

Se un giocatore mette giù una carta sbagliata, deve cedere una delle carte che ha in mano a un altro giocatore a sua scelta. Nel raro caso in cui un giocatore non sia in grado di deporre alcuna carta, non succede niente e la mano passa al giocatore successivo.

JOLLY

Il giocatore di turno depone le sue carte come in una normale mossa. In più può scambiare un jolly con due nuove carte dal mazzo, che potrà poi deporre subito qualora risultino adatte. Successivamente riporta a 6 le carte che tiene in mano. Il jolly viene tolto dal gioco. Con i jolly non si possono formare coppie di carte.

CONCLUSIONE DEL GIOCO

Il gioco si conclude quando tutte le carte del mazzo sono state scoperte. A turno, tutti i giocatori possono finire di deporre le carte che hanno in mano e raccogliere singole coppie di carte. La regola secondo cui è la terza coppia di carte a contare non vale più.

A questo punto ogni giocatore conta i punti sulle proprie carte. Vince chi ha il punteggio più alto.

VARIANTE 2: CHI FA LA PRESA?

Si tratta di riconoscere, tra le carte che si tengono in mano, quelle che si abbinano alle carte sul tavolo e di metterle giù con prontezza di riflessi. I giocatori che ci riescono fanno la presa.

PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO

Mescolare separatamente le carte da tenere in mano e quelle da mettere sul tavolo. Sistemare 10 di queste ultime scoperte in due file da 5. Le carte rimanenti di questo mazzo vanno messe coperte al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve ora 8 carte dal mazzo delle carte da tenere in mano (6 carte in caso di 4 giocatori o più), ma senza poterle guardare. Anche le carte rimanenti di questo mazzo vanno messe coperte al centro del tavolo.

Comincia il gioco. Viene girata la clessidra e ogni giocatore controlla se tra le carte che ha in mano ce ne sono alcune che si abbinano a quelle sul tavolo. Si gioca a turno; il giocatore più giovane è il primo a poter deporre le sue carte e a conquistare delle coppie di carte. Mentre la clessidra scorre, gli altri giocatori sistemano sul tavolo davanti a sé le carte adatte che hanno. Successivamente sono loro a poter formare delle coppie di carte, conquistandole.

Per ogni carta giocata, se ne pesca un'altra dal mazzo delle carte da tenere in mano e si sistema sul tavolo una nuova carta dall'altro mazzo. Le carte da tenere in mano che si sono appena pescate si possono mettere giù soltanto quando è il turno del giocatore successivo e la clessidra è stata girata di nuovo.

Se nessuno ha una carta adatta oppure se la clessidra è finita prima che una carta venisse giocata, si prende una nuova carta da mettere sul tavolo e la si aggiunge a quelle già scoperte. Ogni volta che si aggiungono delle carte sul tavolo, si gira la clessidra e ogni giocatore controlla di nuovo se ha in mano una carta adatta. **Importante:** se sul tavolo ci sono 16 carte scoperte, vengono ritirate dal gioco e dallo stesso mazzo vengono sistemate 10 nuove carte.

Se un giocatore mette giù una carta sbagliata, deve cedere una delle coppie di carte che ha conquistato al giocatore alla sua sinistra.

JOLLY

I due mazzi di carte contengono ognuno 5 jolly. Se un giocatore pesca un jolly dal mazzo delle carte da tenere in mano, può scambiare 3 delle sue carte con altre 3 che prende da quel mazzo. Le carte che cede vengono ritirate dal gioco. Un jolly di questo tipo può essere impiegato solo dal giocatore di turno e poi viene ritirato dal gioco. Se dal mazzo delle carte da mettere sul tavolo viene preso un jolly, esso viene ritirato dal gioco e da quel mazzo vengono scoperte 2 nuove carte.

CONCLUSIONE DEL GIOCO

Il gioco si conclude quando tutte le carte da mettere sul tavolo sono state scoperte. A questo punto vince chi ha raggiunto il punteggio più alto con i punti delle carte che ha raccolto dal tavolo.

VARIANTE 3: GIOCO DI MEMORIA

PREPARAZIONE E SVOLGIMENTO

I giocatori estraggono 18 coppie di carte dal mazzo delle carte da mettere sul tavolo e da quello delle carte da tenere in mano. Queste carte vanno mescolate e messe coperte sul tavolo in file da 6 a breve distanza l'una dall'altra. Si può giocare anche

con più o meno coppie di carte, a seconda di quanto spazio c'è sulla superficie del tavolo.

Il giocatore più giovane comincia e scopre 2 carte una dopo l'altra. Se le carte si abbinano, le può tenere e ne scopre altre 2. Si va avanti così finché non scopre 2 carte che non si abbinano. Le 2 carte vengono di nuovo coperte e il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

CONCLUSIONE DEL GIOCO

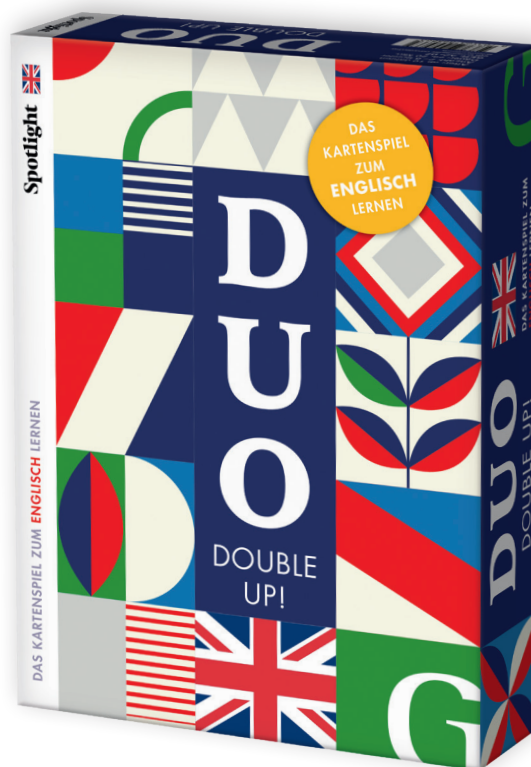
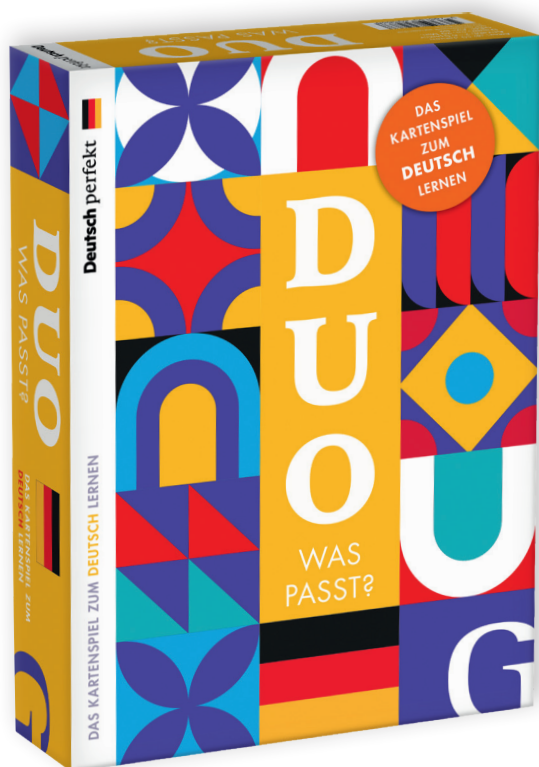
Il gioco si conclude quando è stata scoperta l'ultima coppia di carte. Vince il giocatore che ha raccolto il maggior numero di coppie di carte.

NOTA REDAZIONALE

Per reagire meglio nelle situazioni di gioco, nelle varianti 1 e 2 si consiglia di memorizzare bene i testi presenti sulle carte che si tengono in mano e su quelle che sono sul tavolo. Inoltre è utile raggruppare le carte che si hanno in mano in base alle categorie.

Di solito i giocatori dispongono di preconcoscienze linguistiche differenti. Se si familiarizzano con i testi sulle carte prima di iniziare a giocare, possono imparare di più tutti insieme e avere le stesse chance.

L'apprendimento viene inoltre incentivato se il giocatore che ha conquistato una coppia di carte legge a voce alta i testi contenuti sulle stesse.



Alle Rechte vorbehalten
© 2019 – Grubbe Media GmbH
www.grubbeverlag.de

Idee, Konzeption, Redaktion: Grubbe Media GmbH, Spotlight Verlag GmbH, www.spotlight-verlag.de
Übersetzung: Alison Leg (EN), Montserrat Varela (ES), Marie-Odile Buchschmid (FR), Valerio Vial (IT)
Design: agenten.und.freunde, München, a-u-f.de
Bildnachweis: Freepik; iStock.com