

OBIETTIVI EDUCATIVI DEL GIOCO

Categorizzazione e Ampliamento del Vocabolario, attraverso l'utilizzo delle Carte Categoria.

CON 3 MODALITÀ DI GIOCO

5+

2-10

ITA

GENUS

Associazione di colori e categorie



FUNZIONI CARTE AZIONE

SCOPO Essere il primo giocatore a scartare tutte le carte

PREPARATIVI Mischiare le carte e distribuirne 7
 Posizionare il resto delle carte a faccia in giù per formare il mazzo di pesca, girare la prima carta del mazzo per iniziare il mazzo di scarto.

SVOLGIMENTO Inizia il gioco il più piccolo del gruppo.
 Scartare una delle proprie carte e abbinarla alla prima carta in cima al mazzo di scarto, per categoria, colore, azione. (vedi Legenda Carte Categoria e Funzioni delle Carte Azione)

Esempio:



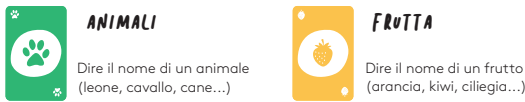
Se la carta in cima al mazzo di scarto fosse una Carta Categoria "attrezzo" rossa, il giocatore dovrà scartare una carta rossa o una carta "attrezzo" O una Carta Azione.

Se il giocatore di turno ha in mano più carte con la stessa categoria, può scartarle durante la stessa mano, purché la prima abbia lo stesso categoria o lo stesso colore di quella in tavola.

Se non si ha in mano nessuna carta da scartare, si pesca una carta dal mazzo.
 Se la carta pescata fosse valida, si può scartarla subito.

N.B. QUANDO SI SCARTA UNA CARTA CATEGORIA, DIRE UN NOME APPARTENENTE ALLA CATEGORIA RAPPRESENTATA SULLA CARTA. NON È POSSIBILE RIUTILIZZARE UNA PAROLA GIÀ DETTA.

Esempio:



LEGENDA CARTE CATEGORIA

PESCAR 2 CARTE

Obbliga il giocatore successivo a pescare 2 carte e a rinunciare al proprio turno.
 (Giocata solo con un colore abbinabile o con un'altra carta +2)

CAMBIO DIREZIONE

Inverte la direzione del gioco.
 (Giocata solo con un colore abbinabile o con un'altra carta cambio giro)

STOP

Salta il turno.
 (Giocata solo con un colore abbinabile o con un'altra carta STOP)

CAMBIO COLORE

Decide il colore per continuare il gioco.
 (Giocata, al proprio turno, abbinandola a qualsiasi altra carta)

PESCAR 4 CARTE

Decide il colore successivo e obbliga il giocatore successivo a pescare 4 carte e a rinunciare al proprio turno.
 (Giocata, al proprio turno, abbinandola a qualsiasi altra carta)

CAMBIA MAZZO

Si può scegliere con quale altro giocatore scambiare il proprio mazzo e si può scegliere il colore successivo.
 (Giocata, al proprio turno, abbinandola a qualsiasi altra carta)

FULMINE

Annulla la carta precedente e stabilisce il colore successivo.
 (Giocata, al proprio turno, abbinandola a qualsiasi altra carta)

DOPPIA CATEGORIA

Questa carta può essere abbinata per colore o per una delle 2 categorie rappresentate. Il giocatore che la scarta dovrà dire un nome appartenente a una delle 2 categorie rappresentate.
 (Giocata, al proprio turno, abbinandola per colore o per una delle 2 categorie)

DOPPIA CATEGORIA DOPPIO COLORE

Questa carta può essere abbinata per uno dei 2 colori o per una delle 2 categorie rappresentate. Il giocatore che la scarta dovrà dire un nome appartenente a 1 delle 2 categorie rappresentate.
 (Giocata, al proprio turno, abbinandola per i 2 colori o per una delle 2 categorie)

FAMIGLIE DI CATEGORIA

Creazione di famiglie della stessa categoria, nei diversi colori



SCOPO Essere il primo giocatore a liberarsi di tutte le carte

PREPARATIVI Selezionare le Carte Categoria e le 4 carte fulmine (jolly) (togliere le 6 carte speciali e le 18 carte azione)

Mischiare le carte e Distribuirne 7, posizionare il resto delle carte a faccia in giù per formare il mazzo di pesca, girare la prima carta del mazzo per iniziare il mazzo di scarto.

SVOLGIMENTO A ogni turno, pescare una carta dal mazzo posto al centro del tavolo e decidere se:

- Tenerla per creare future Famiglie di Categoria
- Calarla, formando Famiglie di Categoria
- Scartarla

A fine turno, scartare una carta e passare il gioco al giocatore successivo

Esempio:



Il giocatore che cala una o più Famiglie di Categoria apre il gioco. Per aprire il gioco, è sufficiente calare una famiglia di almeno 3 carte della stessa categoria, in 3 diversi colori

Da questo momento, è possibile:

- **ATTACCARE CARTE ALLE FAMIGLIE** non complete poste sul tavolo*
- **METTERE IN TAVOLO ALTRE FAMIGLIE**
- **PESCAR L'ULTIMA CARTA SCARTATA E UTILIZZARLA SUBITO.**
- **PRENDERE UN JOLLY, DA FAMIGLIE POSTE SUL TAVOLO, SOSTITUENDOLO CON LA CORRISPONDENTE CARTA CATEGORIA, E UTILIZZARLO SUBITO**
- **PRENDERE UNA CARTA DALLE FAMIGLIE COMPLETE, POSTE SUL TAVOLO, E UTILIZZARLA SUBITO**



- Violino
- Pianoforte
- Flauto

Per lavorare sul linguaggio, dire un nome della rispettiva categoria, per ogni carta che compone una Famiglia.

Non è possibile riutilizzare una parola già detta

CATEGORIE CON CARTA E PENNA

Scrittura di nomi, appartenenti alle diverse categorie e iniziati con una lettera prestabilita.



SCOPO Totalizzare il punteggio più alto a fine partita.

PREPARATIVI La partita consiste in 2 round.

Selezionare dal mazzo le 12 categorie, in un unico colore, e sceglierne 6 con cui fare il 1° round della partita. Le restanti 6 serviranno per il 2° round.

Prendere un foglio e una penna a testa

Suddividere il foglio in 7 colonne: 6 per scrivere i nomi appartenenti alle 6 categorie estratte, l'ultima per segnare il punteggio.
 Concordare la durata del turno di gioco: tempo prefissato o "finché il primo non finisce"

SVOLGIMENTO • 1° round

Disporre le 6 categorie scelte al centro del tavolo.

Un giocatore, a turno, recita mentalmente le lettere dell'alfabeto fino a che un altro giocatore lo blocca: l'ultima lettera che ha pensato sarà quella del turno di gioco.

Pensare e scrivere nella tabella, per ogni categoria, una parola che inizia con la lettera scelta. Scaduto il tempo, tutti devono fermarsi e contare i punti totalizzati, da segnare nella colonna del totale.
 Continuare così per 5-6 lettere diverse.

• 2° round

Togliere le 6 carte al centro del tavolo e sostituirle con le restanti 6 categorie. Il gioco continua allo stesso modo.

Punteggio:
 10 punti = parola non usata da altri giocatori
 5 punti = parola usata anche da altri giocatori.

Finiti i 2 round, si fa la somma di tutti i punteggi.
 Chi ha totalizzato il punteggio più alto, vince la partita

EDUCATIONAL OBJECTS OF THE GAME

Categorization and Vocabulary, improving your language with Category Cards

PLAYABLE IN 3 DIFFERENT WAYS

5+

2-10

ENG

GENUS

Colours and Categories association game

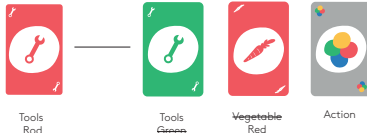


OBJECT OF THE GAME Be the first player to get rid of all your cards.

SET UP The dealer shuffles and deals each player 7 cards. Place the remainder of the deck facedown to form a draw pile. The top card of the draw pile is turned over to begin a discard pile.

LET'S PLAY The youngest person starts play. On your turn, you must match a card from your hand to the card on the top of the discard pile, either by category, colour or action (See "The Category List" and "Functions of Action Cards")

Example:



if the card on the discard pile is a red Category Card "tools", the player must put down a red card or any color "tool" card or an action card.

If you have more cards in the same category, you can put them down, in the same turn, as long as the first one has the same category or colour as the one at the top of the discard pile.

If you don't have a card that matches the one on the discard pile, you must take a card from the draw pile. If the card you picked up can be played, you are free to put it down in the same turn.

NOTE: WHEN YOU PUT DOWN A CATEGORY CARD, SAY A NAME THAT BELONGS TO THE CATEGORY DRAWN ON THE CARD. IT IS NOT ALLOWED TO REUSE A WORD NAMED BEFORE

Esempio:



CATEGORY CARDS LIST



FUNCTIONS OF ACTION CARDS



DRAW TWO CARDS
 The next player must draw 2 cards and miss the turn.
 (Only playable on a matching color or on another draw two card)



REVERSE CARD
 The direction of play reverses.
 (Only playable on a matching color or on another Reverse card)



STOP CARD
 The next player loses the turn
 (Only playable on a matching color or on another Stop card)



WILD CARD
 You get to choose the color that continues play.
 (Playable, on your turn, matching it with any other card)



WILD DRAW FOUR CARD
 You get to choose color that continues play + the next player must draw 4 cards from the draw pile and lose the turn.
 (Playable, on your turn, matching it with any other card)



WILD SWAP HAND CARD
 You may swap all the cards in your hand with all the cards in the hand of any opponent + you choose color that resumes play.
 (Playable, on your turn, matching it with any other card)



LIGHTNING CARD
 This card destroys the previous card and chooses the colour that resumes play.
 (Playable, on your turn, matching it with any other card)



DOUBLE CATEGORY CARD
 Playable on matching color or on one of the two categories drawn on the card. The player who discards this card, says a name that belongs to one of the two categories drawn on it.
 (Playable, on your turn, on a matching colour or on one of the two categories)



DOUBLE COLOUR AND DOUBLE CATEGORY
 Playable, on your turn, on a matching colour or on one of the two categories. The player who discards this card, says a name that belongs to one of the two categories drawn on it.
 (Playable, on your turn, on a matching colour or on one of the two categories)

CATEGORY FAMILY GAME

Creation of Category Families, in different colours



OBJECT OF THE GAME Be the first player to get rid of all your cards.

SET UP Select the category cards and the 4 lightning cards (Jocker cards) (take off the 6 Special cards and 18 Action Cards)

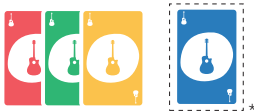
The dealer shuffles and deals each player 7 cards. Place the remainder of the deck facedown to form a draw pile. The top card of the draw pile is turned over to begin a discard pile.

LET'S PLAY On your turn, you take a card from the draw pile and you decide whether :

- Keep it on your hands to create Category Families later
- Put it down, creating a Category Family
- Discard it

At the end of your turn, discard a card and pass the game to the next player

Example



The player that put down one or more Category Families opens the game. To open the game, it is enough to put down at least 3 cards of the same category, in 3 different colours

From now on, the player can:

- ATTACK CARDS FROM HIS HAND TO THE UNCOMPLETED FAMILIES ON THE TABLE
- GO ON PUTTING DOWN OTHER FAMILIES
- PICK UP THE TOP CARD OF THE DISCARD PILE AND USE IT IMMEDIATELY
- TAKE A JOKER CARD, FROM FAMILIES ON THE TABLE, REPLACING IT WITH THE CORRESPONDING CATEGORY CARD, AND USE IT IMMEDIATELY
- TAKE A CATEGORY CARD FROM A COMPLETE FAMILY, ON THE TABLE, AND USE IT IMMEDIATELY



- Violin
- Piano
- Flute

To work on language, when you put down a category family, say a name that belongs to that category, for any card of the family

It is not allowed to reuse a word named before

CATEGORY GAME WITH PAPER AND PEN

Writing names, belonging to different categories and beginning with a predetermined letter



OBJECT OF THE GAME Scoring the highest score of the match.
SET UP The match consists of 2 rounds.

Select from the deck 12 different category cards, in the same color, and choose 6 of them for the first round of the match. The remaining 6 cards will be used in the second round.

Take a paper and a pen for each player

Divide the sheet into 7 columns: 6 for writing the words, the latest for the score. Decide the duration of the game turn: fixed time or "the first that finishes stops the turn"

LET'S PLAY • 1° round

Put 6 category cards on the table. Each player, on turn, mentally recites the alphabet letters until another player stops him: the latest letter thought will be the letter of the game turn.

Each player will write on his paper a word that begins with the chosen letter, for any of the 6 categories.

When the time is up, each player must read his words, calculate his score and write it on the score column. Go on playing in this way for 5 or more turns.

• 2° round:

Take off the 6 cards on the table and replace them with the remaining 6 category cards.

The match goes on in the same way for other 5 or more turns.

Score:
 10 points= for any word unused by other players
 5 points= for any words used by other players too.

The player that has the highest score, at the end of the 2 rounds, wins the match