

Finger Twist

di Haim Shafir

Giocatori: 2-6 **Età:** a partire da 6 anni

Durata: ca. 10 minuti

MATERIALE

32 carte da gioco



72 elastici per capelli, 12 di ogni colore (blu, giallo, verde, arancione, rosa e bianco)

1 campanello



CONCETTO

I bambini cercano di infilare sulle dita il più rapidamente possibile le combinazioni di elastici per capelli rappresentate sulle carte.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Il campanello va posato al centro del tavolo. Per proteggere il tavolo è consigliabile metterlo su un tessuto o un pezzo di feltro. Le 32 carte vanno mescolate e posate in un mazzo coperto a fianco del campanello. Gli elastici per capelli vanno distribuiti sul tavolo tutt'intorno al campanello e alle carte.

SPIELBLAUF

Il giocatore più vecchio gira la prima carta del mazzo e la posa scoperta di fianco al mazzo. Non appena la carta è visibile da tutti, i giocatori cercano di infilare sulle dita il più rapidamente possibile gli elastici per capelli come è rappresentato sulla carta. Il giocatore che ci riesce per primo deve suonare il campanello con la mano su cui ha messo i nastri. Se questi sono tutti infilati nell'ordine giusto, può tenere la carta come ricompensa. Se invece ha fatto un errore e per esempio ha usato i nastri sbagliati o li ha infilati nell'ordine sbagliato, come punizione deve dare indietro una delle carte che ha già vinto e rimetterla al centro del tavolo. Se un giocatore deve ridare una carta come punizione, ma non ne ha ancora vinta nessuna, perde il suo turno nel giro successivo.

Se si gioca in due, questo significa che nel turno successivo l'altro giocatore vince la carta senza competizione. Per il prossimo giro i nastri vanno rimessi al centro del tavolo e il vincitore dell'ultima carta gira la prossima.



FINE DEL GIOCO

Vince il giocatore che per primo accumula cinque carte.

VARIANTE

Per rendere **Finger Twist** un po' più difficile, dopo alcune partite è possibile giocare la seguente variante:
La carta girata non va posata al centro del tavolo, ma mostrata solo per circa 5 secondi e in seguito ricoperta.
Una volta che la carta è di nuovo coperta, i giocatori cominciano a infilare sulle dita gli elastici per capelli come se li ricordano dalla carta. Anche in questo caso la carta va al giocatore che suona per primo il campanello se ha fatto tutto giusto. Se invece ha fatto un errore, come punizione deve dare indietro una delle sue carte.

CONSIGLIO PER I GENITORI

Le carte sono illustrate in maniera tale che si possa tenere sia il dorso che il palmo della mano verso l'alto. Di conseguenza i bambini che preferiscono usare la loro mano sinistra non sono svantaggiati.

Lei ha acquistato un prodotto di qualità. Tuttavia, se non dovesse essere completamente soddisfatto, la preghiamo di contattarci direttamente.

Ha delle domande? Saremo lieti di aiutarla:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,

Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

