

GIOCHI DI CARTE : RUBAMAZZETTO

Si gioca in quattro persone con un mazzo da 40 carte.
Lo scopo è quello di cercare di prendere il maggior numero di carte.



Svolgimento del gioco:

Tra i giocatori viene scelto il "mazziere", cioè chi deve mescolare le carte e distribuirle. Dopo aver fatto tagliare il mazzo dal giocatore alla sua destra, il mazziere distribuisce le carte. Si distribuiscono tre carte a testa, coperte ed una per volta, in senso orario. Poi se ne scoprono altre quattro, che si lasciano al centro del tavolo. Il resto del mazzo viene accantonato sul tavolo, coperto.

Il giocatore di turno cerca di catturare una delle carte presenti sul tavolo. Per prenderla deve possedere una carta dello stesso valore numerico.

In tal caso la prende e mette le due carte impilate davanti a sé, con il valore scoperto e visibile.

Se non possiede nessuna carta simile, deve scartare una carta al centro del tavolo.

Se ha una carta uguale a quella che sta sopra il mazzetto di uno dei suoi avversari, può prendergli, cioè "rubare", l'intero mazzetto.

Quando tutti i giocatori rimangono senza carte in mano, il mazziere distribuisce altre 3 carte per ciascuno, fino alla fine del mazzo.

Il gioco termina quando non vi sono più carte da distribuire.

Il vincitore del Rubamazetto è il giocatore che possiede il maggior numero di carte all'interno del proprio mazzetto alla fine della partita.

GIOCHI DI CARTE : RUBAMAZZETTO

Si gioca in quattro persone con un mazzo da 40 carte.
Lo scopo è quello di cercare di prendere il maggior numero di carte.



Svolgimento del gioco:

Tra i giocatori viene scelto il "mazziere", cioè chi deve mescolare le carte e distribuirle. Dopo aver fatto tagliare il mazzo dal giocatore alla sua destra, il mazziere distribuisce le carte. Si distribuiscono tre carte a testa, coperte ed una per volta, in senso orario. Poi se ne scoprono altre quattro, che si lasciano al centro del tavolo. Il resto del mazzo viene accantonato sul tavolo, coperto.

Il giocatore di turno cerca di catturare una delle carte presenti sul tavolo. Per prenderla deve possedere una carta dello stesso valore numerico.

In tal caso la prende e mette le due carte impilate davanti a sé, con il valore scoperto e visibile.

Se non possiede nessuna carta simile, deve scartare una carta al centro del tavolo.

Se ha una carta uguale a quella che sta sopra il mazzetto di uno dei suoi avversari, può prendergli, cioè "rubare", l'intero mazzetto.

Quando tutti i giocatori rimangono senza carte in mano, il mazziere distribuisce altre 3 carte per ciascuno, fino alla fine del mazzo.

Il gioco termina quando non vi sono più carte da distribuire.

Il vincitore del Rubamazetto è il giocatore che possiede il maggior numero di carte all'interno del proprio mazzetto alla fine della partita.

Giochi di carte : RECTO VERSO

Le jeu de cartes "recto verso" se joue à deux avec un nombre variable de cartes.
Au recto figure un dessin-calcul, au verso figure le résultat.

Déroulement:

Toutes les cartes sont étalées sur la table côté recto visible.

Un élève propose un calcul en désignant une carte, l'autre élève doit donner le résultat.

On retourne la carte pour vérifier. Si la réponse est correcte, l'élève qui a répondu prend la carte. Sinon, c'est celui qui a questionné qui la prend.

Les rôles sont échangés à chaque coup.

Chaque carte gagnée donne un point.

En fin de partie, chaque élève comptabilise ses points. Celui qui a le plus de points a gagné.

Giochi di carte : RECTO VERSO

Le jeu de cartes "recto verso" se joue à deux avec un nombre variable de cartes.
Au recto figure un dessin-calcul, au verso figure le résultat.

Déroulement:

Toutes les cartes sont étalées sur la table côté recto visible.

Un élève propose un calcul en désignant une carte, l'autre élève doit donner le résultat.

On retourne la carte pour vérifier. Si la réponse est correcte, l'élève qui a répondu prend la carte. Sinon, c'est celui qui a questionné qui la prend.

Les rôles sont échangés à chaque coup.

Chaque carte gagnée donne un point.

En fin de partie, chaque élève comptabilise ses points. Celui qui a le plus de points a gagné.

GIOCHI DI CARTE : CRICETO

Si gioca con un numero variabile di giocatori (ma non più di 20), con un mazzo da 40 carte.

Lo scopo del gioco é di **restare senza carte**. Perde chi rimane con l'ultima carta in mano e diventerà il criceto !

Svolgimento del gioco:

All'inizio della partita il mazziere sceglie (o fa scegliere) casualmente una carta che verrà eliminata dal mazzo e messa da parte senza essere vista da nessuno. Poi distribuisce tutte le restanti carte ai giocatori, una per volta; può capitare che il numero di carte non sia lo stesso per tutti e alcuni ricevano una carta in meno, ma non è un problema.

Appena ricevute le carte ogni giocatore deve formare le coppie di carte dello stesso valore (con le carte che ha in mano) e scartarle mettendole in mezzo al tavolo. Ad esempio, se possiede due uno, due tre, due cinque, ecc., li scarta mettendoli in mezzo al tavolo.

A questo punto a ognuno rimarrà in mano un numero variabile di carte: chi ne ha di più inizia a giocare. Il giocatore di turno prende una carta a caso, senza vederla, dal giocatore alla sua sinistra. Se la carta forma una coppia con un'altra che ha già in mano, allora le scarta entrambe, altrimenti la tiene in mano. Il turno passa poi al giocatore alla sua destra che a sua volta prenderà una carta e così via.

Alla fine una sola carta rimarrà spaiata. Naturalmente perde chi rimane con questa carta in mano, persona che diventerà il criceto . . .



GIOCHI DI CARTE : CRICETO

Si gioca con un numero variabile di giocatori (ma non più di 20), con un mazzo da 40 carte.

Lo scopo del gioco é di **restare senza carte**. Perde chi rimane con l'ultima carta in mano e diventerà il criceto !

Svolgimento del gioco:

All'inizio della partita il mazziere sceglie (o fa scegliere) casualmente una carta che verrà eliminata dal mazzo e messa da parte senza essere vista da nessuno. Poi distribuisce tutte le restanti carte ai giocatori, una per volta; può capitare che il numero di carte non sia lo stesso per tutti e alcuni ricevano una carta in meno, ma non è un problema.

Appena ricevute le carte ogni giocatore deve formare le coppie di carte dello stesso valore (con le carte che ha in mano) e scartarle mettendole in mezzo al tavolo. Ad esempio, se possiede due uno, due tre, due cinque, ecc., li scarta mettendoli in mezzo al tavolo.

A questo punto a ognuno rimarrà in mano un numero variabile di carte: chi ne ha di più inizia a giocare. Il giocatore di turno prende una carta a caso, senza vederla, dal giocatore alla sua sinistra. Se la carta forma una coppia con un'altra che ha già in mano, allora le scarta entrambe, altrimenti la tiene in mano. Il turno passa poi al giocatore alla sua destra che a sua volta prenderà una carta e così via.

Alla fine una sola carta rimarrà spaiata. Naturalmente perde chi rimane con questa carta in mano, persona che diventerà il criceto . . .



JEUX DE CARTES : LE JEU DE BATAILLE

Le jeu de cartes "La Bataille" se joue à deux avec un jeu de 40 cartes.

Déroulement:

Les cartes sont distribuées entre les 2 joueurs (le donneur doit distribuer le total).

Pour commencer, chaque joueur fait un paquet de ses cartes sans les ordonner et sans les regarder.

À chaque tour, chaque joueur retourne une carte de son paquet sur la table.

Si les cartes posées ne désignent pas le même nombre, le joueur qui a la carte désignant le plus grand nombre prend les deux cartes et les met de côté.

Si les cartes posées désignent le même nombre, **il y a bataille** : les joueurs disent «bataille !», ils posent chacun une nouvelle carte sur la table et "la plus forte" permet de ramasser toutes les cartes.

Le gagnant d'une partie de Bataille est celui qui aura le plus grand nombre de cartes.



JEUX DE CARTES : LE JEU DE BATAILLE

Le jeu de cartes "La Bataille" se joue à deux avec un jeu de 40 cartes.

Déroulement:

Les cartes sont distribuées entre les 2 joueurs (le donneur doit distribuer le total).

Pour commencer, chaque joueur fait un paquet de ses cartes sans les ordonner et sans les regarder.

À chaque tour, chaque joueur retourne une carte de son paquet sur la table.

Si les cartes posées ne désignent pas le même nombre, le joueur qui a la carte désignant le plus grand nombre prend les deux cartes et les met de côté.

Si les cartes posées désignent le même nombre, **il y a bataille** : les joueurs disent «bataille !», ils posent chacun une nouvelle carte sur la table et "la plus forte" permet de ramasser toutes les cartes.

Le gagnant d'une partie de Bataille est celui qui aura le plus grand nombre de cartes.



JEUX DE CARTES : LE JEU DE BATAILLE

Le jeu de cartes "La Bataille" se joue à deux avec un jeu de 40 cartes.

Déroulement:

Les cartes sont distribuées entre les 2 joueurs (le donneur doit distribuer le total).

Pour commencer, chaque joueur fait un paquet de ses cartes sans les ordonner et sans les regarder.

À chaque tour, chaque joueur retourne une carte de son paquet sur la table.

Si les cartes posées ne désignent pas le même nombre, le joueur qui a la carte désignant le plus grand nombre prend les deux cartes et les met de côté.

Si les cartes posées désignent le même nombre, **il y a bataille** : les joueurs disent «bataille !», ils posent chacun une nouvelle carte sur la table et "la plus forte" permet de ramasser toutes les cartes.

Le gagnant d'une partie de Bataille est celui qui aura le plus grand nombre de cartes.



