

## **MATEMATICA CON LE CARTE DA GIOCO: GLI AMICI DEL 10**

- **PIRAMIDE CON LE CARTE:** È UN SOLITARIO. SI UTILIZZANO LE CARTE VENTINE DA 0 A 10 OPPURE LE CARTE FRANCESI DA 1 A 9. SI DISPONGONO LE CARTE SUL TAVOLO A FORMARE UNA PIRAMIDE CON IN CIMA UNA CARTA E ALLA BASE 6 CARTE. TUTTE LE FILE DI CARTE SONO COPERTE, TRANNE L'ULTIMA CHE È SCOPERTA. IL GIOCATORE TIENE LE CARTE RESTANTI IN MANO IN UN MAZZETTO COPERTO.

SCOPO DEL GIOCO È QUELLO DI FORMARE E SCARTARE COPPIE DI CARTE LA CUI SOMMA SIA 10 ES. 4 E 6, 2 E 8 ECC. IL GIOCATORE PUÒ FORMARE LE COPPIE IN DIVERSI MODI:

- ACCOPPIANDO DUE TRA LE CARTE DELLA FILA DELLA PIRAMIDE SCOPERTA.
- ACCOPPIANDO UNA CARTA DELLA FILA SCOPERTA CON UNA DEL PROPRIO MAZZETTO.
- ACCOPPIANDO UNA CARTA DELLA FILA SCOPERTA CON UNA DEL MAZZETTO DELLE CARTE NON UTILIZZATE.

IL GIOCATORE DEVE IN PRIMO LUOGO CERCARE DI FORMARE DELLE COPPIE CON LE CARTE DELLA FILA SCOPERTA. MAN MANO CHE SI ELIMINANO CARTE DA UNA FILA, SI LIBERANO QUELLA DELLA FILA IMMEDIATAMENTE SUPERIORE, RENDENDOLE DISPONIBILI PER FORMARE GLI ACCOPPIAMENTI. SE NON RIESCE A FARE ABBINAMENTI TRA LE COPPIE DELLA FILA SCOPERTA DEVE UTILIZZARE QUELLE DEL MAZZETTO A SUA DISPOSIZIONE.

IL GIOCO FINISCE QUANDO IL GIOCATORE ELIMINA TUTTE LE CARTE DELLA PIRAMIDE OPPURE QUANDO NON CI SONO PIÙ ABBINAMENTI DA FARE.



*Maestra Alaria*

- **UOMO NERO CON GLI AMICI DEL 10:** GIOCO SENZA LIMITI DI GIOCATORI. SI UTILIZZANO CARTE VENTINE DA 0 A 10 OPPURE CARTE FRANCESI DA 1 A 9. OLTRE A QUESTE CARTE È NECESSARIO DECIDERE QUALE CARTA SARÀ L'UOMO NERO: NEL CASO DELLE CARTE VENTINE SI PUÒ UTILIZZARE L'11 DI PICCHE, MENTRE NEL CASO DI QUELLE FRANCESI IL 10 DI PICCHE. SI DISTRIBUISCONO TUTTE LE CARTE AI GIOCATORI. OGNI GIOCATORE DEVE SCARTARE LE COPPIE DI CARTE CHE INSIEME FORMANO 10 ES. 8 E 2, 9 E 1 ECC. QUANDO TUTTI HANNO SCARTATO CIASCUN GIOCATORE, A TURNO, PESCA UNA CARTA DAL GIOCATORE ALLA SUA SINISTRA E CERCA DI SCARTARE ALTRE COPPIE DI CARTE CHE FORMANO 10. CHI RIMANE SENZA CARTE FINISCE IL GIOCO. CHI, QUANDO TUTTI HANNO TERMINATO LE CARTE, HA IN MANO L'UOMO NERO PERDE.
- **MEMORY DEGLI AMICI DEL 10 CON LE CARTE DA GIOCO:** NON C'È UN LIMITE DI GIOCATORI. SI UTILIZZANO LE CARTE VENTINE DA 0 A 10 OPPURE QUELLE FRANCESI DA 1 A 9. SI DISPONGONO TUTTE LE CARTE COPERTE SUL TAVOLO. I GIOCATORI, A TURNO, DEBBONO GIRARE DUE CARTE E CERCARE DI INDIVIDUARE LE COPPIE CHE FORMANO 10 ES. 2 E 8, 4 E 6 ECC. CHI TROVA UNA COPPIA CONTINUA IL GIOCO FIN QUANDO NON SBAGLIA. VINCE CHI ALLA FINE DEL GIOCO HA RACOLTO PIÙ CARTE.

**BUON DIVERTIMENTO!!!**