CreativaMente
LUDO ERGO SUM
Flaggy
IL GIOCO DELLE BANDIERE
F3+
5T10

# Contenuto

- 48 carte con le bandiere
- 3 dadi in legno
- questo libretto con le regole dei 5 giochi

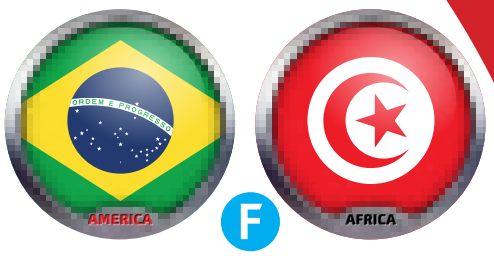
I 2 dadi blu A rappresentano i 6 simboli del gioco: strisce verticali, strisce orizzontali, cerchi, stelle, croci e animali (principalmente uccelli). Il dado rosso B rappresenta i 5 continenti più il jolly "Mondo".

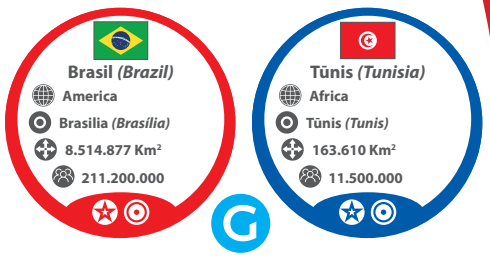
Tutte le 48 carte hanno un'immagine della bandiera sul fronte C e alcune informazioni sul retro, D come ad esempio il nome dello stato e la sua capitale, per scopi educativi. I simboli che si trovano sul retro della carta in basso sono quelli rappresentati nella bandiera (ad esempio le strisce verticali per l'Italia).

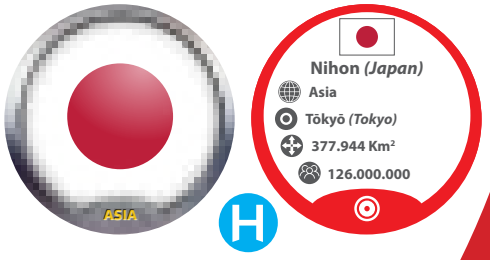
Le 4 carte con il bordo dorato sul retro E sono delle carte speciali, poiché sono le sole la cui bandiera contiene più di 2 simboli.

Le 21 carte con il bordo rosso vengono usate insieme ai 2 dadi blu allo scopo di identificare, nei diversi giochi, una e una sola carta tra di esse:

- se i 2 dadi indicano 2 simboli diversi allora la loro combinazione identifica la sola carta con entrambi quei simboli e il bordo rosso (ad esempio sia il Brasile sia la Tunisia F hanno ☆ + ◎ ma solo la carta del Brasile ha il bordo rosso G).
- se i 2 dadi indicano lo stesso simbolo allora identificano l'unica carta con solo quel simbolo e il bordo rosso (◎ + ◎ indica il Giappone H).




**Le due pagine centrali di questo libretto rappresentano tutte le bandiere del gioco con i nomi degli stati, con l'eccezione dell'Italia, la cui bandiera è rappresentata in questa pagina.**

# GIOCO N°1
## TROVAMI!

**SCOPO**: essere il primo a conquistare il numero di carte stabilito (6 carte in 2 giocatori, 5 carte da 3 a 7 giocatori e 4 carte se si gioca in 8 o più).

**PREPARAZIONE**: tutte le 21 carte con il bordo rosso sul retro vengono disposte casualmente sul tavolo di gioco, con la bandiera ben visibile per tutte le carte.

**TURNO DI GIOCO**: un giocatore lancia i due dadi blu, che indicano un'unica carta (per esempio + indicano la bandiera dell'India). Il primo giocatore che mette il proprio dito su quella carta la conquista: la prende dal tavolo e la pone coperta sopra alle altre carte già vinte. Poi lancia i due dadi blu per la prossima carta da trovare, e così via. Se la carta indicata dai dadi non è più visibile sul tavolo, perché è già stata vinta, il primo giocatore che si prenota (es: alzando la mano) deve ricordare – senza guardare le proprie carte – chi ha quella carta. Se indovina prende la carta all'altro giocatore. Se invece sbaglia, come penalità perde una carta tra quelle già conquistate, e la rimette visibile sul

tavolo
(se non ha ancora
alcuna carta, pagherà la penalità
quando vincerà la sua prima carta).

NOTE:

- il giocatore che si è prenotato può anche indicare se stesso, per conservare la carta, qualora ritenga di possederla
- se non si prenota alcun giocatore, si lanciano nuovamente i due dadi blu

FINE DEL GIOCO: la partita viene vinta da chi, per primo, conquista la sua ultima carta (es. la quinta se si gioca in quattro).

# GIOCO N°2
## METTI IN ORDINE!

**SCOPO**: mettere la propria carta nel corretto ordine rispetto a tutte le altre.

**PREPARAZIONE**: mischiare tutte le carte e posizionare il mazzo al centro del tavolo, con il lato della bandiera visibile. Inizia la partita il giocatore più giovane, che prende la prima carta in cima al mazzo e la mette sul tavolo, girata sul dorso, con l'informazione riguardo alla superficie che è ben visibile. Il gioco poi prosegue in senso orario.

**TURNO DI GIOCO**: il giocatore di turno prende la prima carta in cima al mazzo e, senza leggere le informazioni sul retro della carta, la mette sul tavolo a fianco delle altre carte già presenti. Nel posizionarla deve decidere se metterla a sinistra (la superficie più piccola di tutte), oppure a destra (la superficie più grande tra tutte) oppure in mezzo alla fila di carte, in una precisa posizione. Dopo aver posizionato la carta, dal lato della bandiera, la carta viene girata per verificare se sia stata inserita nel posto giusto, mantenendo tutte le carte in ordine crescente di superficie. Se un giocatore mette la propria carta in un posto sbagliato

esce
dalla gara, a meno che
lanciando il dado rosso ottenga
il continente della propria carta (oppure
il jolly). In ogni caso poi la carta viene messa
al posto giusto. Il gioco prosegue finché rimane
in gara un solo giocatore, che vince il turno di gioco e
conquista l'ultima carta giocata.

**NOTE**: • la seconda carta viene messa semplicemente a destra o a sinistra della prima carta
• dalla terza carta in poi è possibile mettere la propria carta sia a uno dei due estremi, sia all'interno della fila di carte.

**FINE DEL GIOCO**: vince chi per primo conquista 3 carte.

**VARIANTE**: invece che ordinare gli stati in base alla superficie è possibile giocare ordinandoli in base alla popolazione.

Afghanistan

Argentina

Australia

Belgio

Brasile

Cambogia

Camerun

Canada

Cina

Corea del Sud

Cuba

Dominica

Ecuador

Egitto

Emirati Ar

Etiopia

Fiji

Francia

Germania

Giappone

Grecia

India

Israele

Kazakistan

AFRICA
Kenya
OCEANIA
Kiribati
EUROPE
Macedonia
EUROPE
Malta
AFRICA
Marocco
AMERICA
Messico
ASIA
Mongolia
ASIA
Nepal
AFRICA
Nigeria
rabi Uniti
OCEANIA
Papua Nuova Guinea
EUROPE
Regno Unito
AFRICA
Rep. Dem. del Congo
EUROPE
Russia
OCEANIA
Samoa
EUROPE
Spagna
ASIA
Sri Lanka
AMERICA
Stati Uniti d'America
EUROPE
Svezia
EUROPE
Svizzera
OCEANIA
Tonga
AFRICA
Tunisia
AFRICA
Uganda
AFRICA
Zimbabwe

# GIOCO N°3
## UN DUE TRE

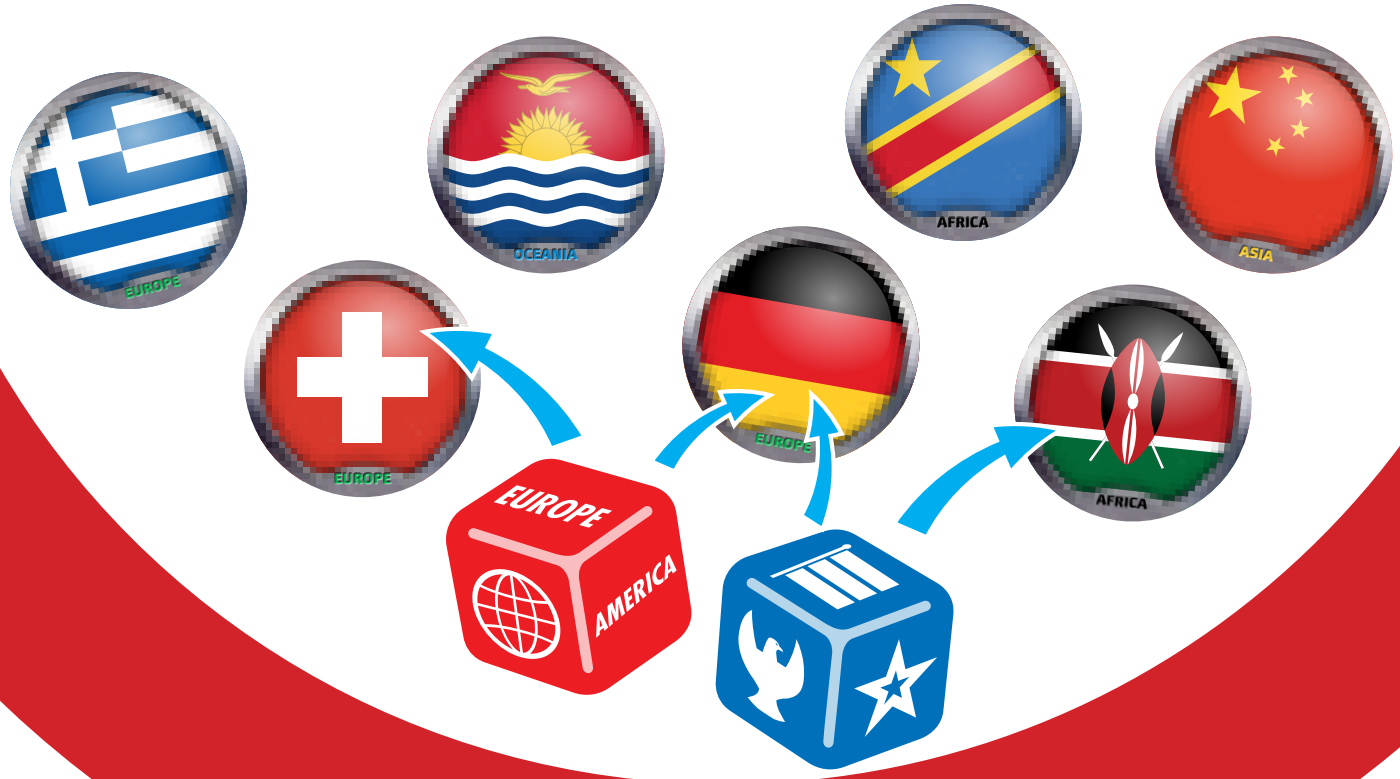
**SCOPO**: scartare per primi tutte le proprie carte.
**PREPARAZIONE**: tutte le 48 carte vengono mischiate e ne vengono distribuite 11 a ciascun giocatore (se si gioca in più di 4 vengono distribuite meno carte, dandone lo stesso numero a tutti i giocatori). Il resto delle carte forma il mazzo da cui pescare. Si lanciano i due dadi blu – se necessario più di una volta – e chi ha la carta indicata dai dadi inizia la partita, che poi prosegue in senso orario.
**TURNO DI GIOCO**: il giocatore di turno decide quanti e quali dadi lanciare, da un minimo di 1 a un massimo di tutti e 3. Poi può scartare una carta per ciascuno dei dadi che ha lanciato (ad esempio Kenya per e Svizzera per EUROPE) e anche ulteriori carte per ogni combinazione di due dadi (es. la Germania si trova in Europa e ha le strisce orizzontali). Se non riesce a scartare almeno tante carte quanti sono i dadi che ha lanciato, allora deve pescare dal mazzo tante nuove carte quanti dadi ha lanciato.
**NOTE**:
- se si lancia 1 dado, si può scartare al massimo 1 carta
- se si lanciano 2 dadi, si

possono
scartare fino a 3 carte:
1 carta per ogni dado + una terza
carta per la combinazione dei due dadi

- se si lanciano 3 dadi, si possono scartare fino a 6 carte: 1 carta per ciascuno dei 3 dadi + 3 carte per ciascuna possibile coppia di dadi.
- quando finisce il mazzo da cui pescare, lo si ripristina mischiando tutte le carte scartate fino a quel momento

FINE DEL GIOCO: la partita finisce quando un giocatore, il vincitore, gioca la sua ultima carta.

VARIANTE: se non volete rischiare che la partita duri troppo a lungo, potete giocare assegnando la vittoria a chi rimane per primo con una sola carta.



# GIOCO N°4
## QUESTO E QUELLO

SCOPO: finire per primi le proprie carte.
PREPARAZIONE: tutte le 48 carte vengono mischiate e ne vengono distribuite 9 a ciascun giocatore (se si gioca in più di 5 vengono distribuite meno carte, dandone lo stesso numero a tutti i giocatori). Il resto delle carte forma il mazzo da cui pescare. Si lanciano i due dadi blu – se necessario più di una volta – e chi ha la carta indicata dai dadi inizia la partita, che poi prosegue in senso orario.
TURNO DI GIOCO: il giocatore di turno può giocare una carta se si attacca a una qualunque carta già sul tavolo, perché ha lo stesso continente oppure almeno uno stesso simbolo. Una carta si puo' attaccare a due altre carte, invece che solo a una, quando ha un elemento in comune (continente o simbolo) con entrambe. In questo caso come premio (frecce verdi) si continua il turno, giocando una seconda carta e così via. Ad esempio il Giappone si connette sia alla Macedonia sia alla Mongolia.

**NOTE:**

- le carte sul tavolo non possono mai superare una sequenza di 5 carte (riga o colonna)
- le carte sul tavolo non possono mai formare un quadrato completo di 25 carte (5 x 5)
- se non si riesce a giocare alcuna carta, si pesca una nuova carta dal mazzo e si passa il turno

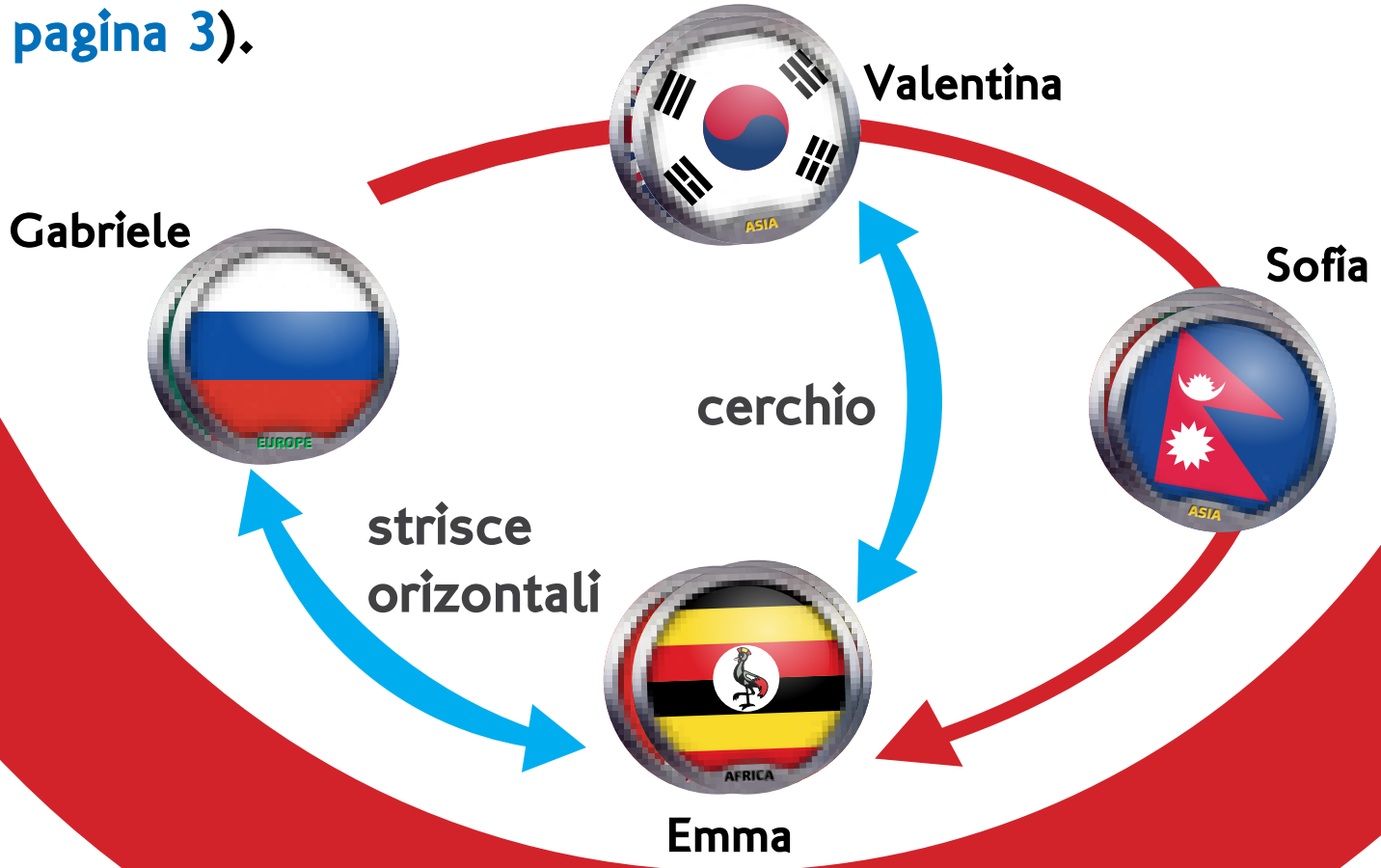
**FINE DEL GIOCO:** la partita finisce quando un giocatore, il vincitore, gioca la sua ultima carta.

# GIOCO N°5
## URLA!

**SCOPO**: vincere il maggior numero di carte.
**PREPARAZIONE**: tutte le 48 carte vengono mischiate. Il giocatore più giovane agisce da mazziere, e procede in senso orario.
**TURNO DI GIOCO**: il mazziere mette una carta, scoperta, davanti a ciascun giocatore. Quando l'ultima carta scoperta (es. la bandiera dell'Uganda data a Emma) ha lo stesso simbolo di almeno un'altra carta, si attiva la gara: Emma deve dire il nome dello stato di Valentina (Corea del Sud, perché entrambe hanno il cerchio) o di Gabriele (Russia), mentre sia Valentina sia Gabriele devono dire il nome dello stato di Emma: Uganda. Il primo che dice il nome dello stato dell'altro giocatore gli prende 2 carte. Se un giocatore dice un nome sbagliato (es: Sofia dice Uganda), come penalità cede una carta a ogni giocatore (in senso orario se non bastano per tutti). Se subito dopo anche Gabriele dice Uganda, Gabriele non vince più le 2 carte, perché il turno era finito con l'errore di Sofia.
**NOTE**: • se dopo aver ceduto le proprie carte la nuova carta che compare ha lo

stesso
simbolo di quella di
un altro giocatore, si prosegue
comunque distribuendo la prossima carta
• in caso di simultaneità tra più nomi detti a
voce alta, vince chi ha lo stato che viene prima in
ordine alfabetico.

**FINE DEL GIOCO**: la partita finisce quando tutte le carte sono state girate. Vince chi ne ha conquistate di più. In caso di parità si lanciano i due dadi blu – se necessario più di una volta – e il vincitore è, tra i giocatori con il maggior punteggio, chi ha la carta corrispondente ai due dadi (come spiegato a pagina 3).



# ALLENAMENTO

**Mischiate tutte le carte e mettete il mazzo al centro del tavolo, con la bandiera visibile. Prendete dal fondo del mazzo l'ultima carta A e mettetela di fianco al mazzo B, ben visibile a tutti i giocatori. Il primo giocatore che dice correttamente il nome dello stato con quella bandiera (es. Cuba) vince la carta. Una volta terminate le carte, vince la partita chi ne ha conquistate il maggior numero.**
**VARIANTE: potete giocare anche indovinando la capitale, invece che il nome dello stato.**

Un Gioco di: **Emanuele Pessi**
Grafica di: **Domenico Monforte**
Prodotto da: **CreativaMente srl - Via A. Volta, 69**
**20863 Concorezzo (MB)**

CreativaMente
LUDO ERGO SUM