

SLAPZI™

REGOLE DEL GIOCO

SLAPZI è un gioco di velocità! Devi essere il primo a scartare tutte le tue carte-foto.

PREPARAZIONE E INIZIO DEL GIOCO

Vengono distribuite 5 carte-foto a ogni giocatore, che le dispone tutte davanti a sé. Il mazzo di carte-indizio viene quindi posizionato al centro del tavolo, a faccia in giù.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

1. Un giocatore gira la prima carta-indizio e la mette al centro del tavolo
2. Ognuno guarda rapidamente le proprie carte-foto (sia davanti sia dietro) per trovare un'immagine adatta alla carta-indizio (ad esempio, se la carta-indizio è "È dolce" i giocatori possono mettere la foto della torta, del biscotto, del cocomero, ecc.)
3. Il primo giocatore a mettere una delle proprie carte-foto sopra la carta-indizio può scartare quella carta-foto
4. Viene girata una nuova carta-indizio e il gioco continua
5. Il primo giocatore a scartare tutte le sue carte-foto vince la partita!

SLAPZI™

NOTE

- Se un giocatore mette una carta-foto non valida sopra la carta-indizio (in caso di disaccordo vale la maggioranza degli altri giocatori) allora quel giocatore deve riprendere la propria carta-foto e, come penalità, deve prendere anche una nuova carta-foto dalla cima del mazzo (ad esempio, ciò può accadere se un giocatore mette la foto del coniglio sopra la carta indizio “È più alto di te”).
- La foto sulla carta è quella che conta. Se ad esempio la carta-indizio è “È perlopiù blu” e un giocatore mette la foto della valigia rossa, affermando che esistono valigie blu, la carta-foto non è valida.
- Tra le carte indizio ci sono due carte SLAPZI che fungono da jolly. Quando viene girata una carta SLAPZI i giocatori possono prendere una qualsiasi delle loro carte-foto e metterla sopra la carta SLAPZI. Il giocatore che lo fa per primo scarta la propria carta-foto.

LO SLAPPER

Invece di far girare le carte-indizio a uno qualsiasi dei giocatori, una persona può svolgere il ruolo di SLAPPER, che si occupa di girare e di leggere la carta-indizio. Inoltre lo SLAPPER è il giudice ufficiale in caso di disaccordo.

Questo è anche un modo fantastico per giocare quando ci sono bambini più piccoli che ancora non sanno leggere.

SLAPZI™

LE 7 VARIANTI DEL GIOCO

1. OPPURE

Invece di girare una carta-indizio, ne vengono girate due. Ogni giocatore guarda rapidamente le proprie carte-foto e cerca di essere il primo a mettere una carta che si adatti a UNA o all'ALTRA carta-indizio.

Si può giocare in due modi diversi: fino a quando UNA carta-indizio viene coperta da una carta-foto oppure fino a quando ENTRAMBE le carte-indizio vengono coperte.

2. SÌ E NO

Invece di girare una carta-indizio, ne vengono girate due. I giocatori devono trovare una carta-foto adatta a una carta-indizio, ma NON adatta all'altra carta-indizio (ad esempio, se la prima carta-indizio è "È perlopiù rosso" e la seconda è "Lo si trova nell'acqua", si può mettere la carta-foto del segnale di stop, perché è rosso, ma non si trova nell'acqua).

3. SUPER

TUTTE le carte-indizio sono disposte coperte al centro del tavolo e tutti i giocatori hanno 5 carte-foto. Al "Via!" ogni giocatore inizia a girare rapidamente le carte-indizio (una alla volta) per trovare una corrispondenza con una delle proprie carte-foto. Il primo giocatore a scartare tutte le sue carte-foto vince la partita.

Se si gira una carta-indizio, ma non si riesce a copirla con una carta-foto, la si rimette a faccia in giù, prima di girare un'altra carta-indizio.

SLAPZI™

4. DOPPIO

Invece di girare una carta-indizio, ne vengono girate due. Ogni giocatore guarda rapidamente le proprie carte-foto e cerca di essere il primo a mettere una carta adatta a ENTRAMBE le carte-indizio (ad esempio, se la prima carta-indizio è “È perlopiù rosso” e la seconda è “Lo si trova nell’acqua”, si può mettere la carta-foto del pesce rosso, perché è rosso e si trova nell’acqua).

5. CONTRARIO

Come il gioco base, ma in questo caso i giocatori devono mettere una carta-foto che NON si adatti alla carta indizio (ad esempio, se la carta-indizio è “Ha più di una E” devi mettere una carta-foto di qualcosa che NON HA più di una E, come cavallo, kiwi o tostapane).

6. DOPPIO E CONTRARIO

Come il gioco base, ma in questo caso vengono girate due carte-indizio e i giocatori devono trovare una carta-foto che NON si adatti a nessuna delle due.

7. TROVA L'INDIZIO

Come il gioco base, ma invece di distribuire ai giocatori le carte foto, vengono date le carte indizio e il mazzo di carte-foto viene messo al centro del tavolo. Si gira la prima carta-foto e ogni giocatore legge le proprie carte-indizio per trovarne una che si adatti alla carta-foto appena girata (ad esempio, se viene girata la foto del gorilla si possono mettere le carte-indizio “È più alto di te” o “Non ci sta in uno zaino” oppure anche “Ha un numero di lettere dispari”).