

Carte del Nastro d'Oro

Contenuto:

35 carte (16 paia, la carta Nastro d'Oro e 2 schede di istruzioni).

A proposito di queste carte da gioco:

L'idea di queste carte da gioco è stata sviluppata da "Junaki 3. nadstropja" (Associazione degli Eroi del Terzo Piano) con l'obiettivo di rallegrare i bambini e di sensibilizzare allo stesso tempo il pubblico al cancro infantile.

Il Nastro d'Oro è il simbolo internazionale di consapevolezza per il Cancro dell'Infanzia.

I personaggi sulle carte sono stati disegnati da una ragazza di 15 anni, Manca Žvegler, che ha perso il suo fratellino, Anže, 11 anni. Facendo affidamento alla sua, Manca ha raffigurato gli eroi che aveva incontrato durante il trattamento di Anže. Ha descritto la vita quotidiana dei bambini colpiti dal cancro al di fuori dell'ospedale e il loro desiderio di fare tutto quello che fanno i bambini comuni. Pur dovendo subire un trattamento difficile, i personaggi esprimono la loro felicità, volontà e speranza.

DESCRIZIONE E ISTRUZIONI DEI GIOCHI

1. Cattura il Nastro d'Oro

- a) Tutte le carte vengono distribuite tra i giocatori. I giocatori danno un'occhiata alle proprie carte. Mettono le coppie sul tavolo e continuano a giocare con le altre carte. Si gioca in senso orario. Inizia il gioco il giocatore più giovane che offre tutte le carte che tiene in mano al giocatore seduto alla propria sinistra per pescarne una carta. Se la carta scelta fa coppia con una del proprio mazzo, le scarta, in caso contrario la mette nel proprio mazzo. A sua volta offre le carte che ha in mano al giocatore successivo. Ogni coppia scartata conta come un punto. Il vincitore è colui che raccoglie più punti. La persona che rimane con la carta Nastro Oro riceve cinque punti extra.
- b) Nella seconda versione del gioco, il giocatore che al termine del gioco rimane con la carta Nastro d'Oro vince il gioco.

2. Passare il nastro d'Oro

Le regole sono simili a quelle di Cattura il Nastro d'Oro. Il giocatore che è rimasto con la carta Nastro d'Oro perde il gioco. Il gioco è simile a Uomo Nero.

3. Memoria

- a) In questa versione del gioco, la carta Nastro d'Oro viene rimossa. Disporre le carte rimanenti in righe, a faccia in giù, in righe da 4 × 8 carte. Ogni giocatore a turno gira due carte. Se le due carte corrispondono, il giocatore le tiene e le mette da parte e ne gira altre due. Se le carte

non corrispondono, il giocatore le rigira. Il prossimo giocatore continua la partita. Il giocatore con la maggior parte delle partite vince.

- b) Nella seconda versione del gioco Memoria, la carta Nastro d'Oro non è esclusa dal gioco. Il giocatore che è il primo a scoprire la carta Nastro d'Oro la tiene e riceve 3 punti extra. Tutte le altre coppie portano un punto. Il vincitore è il giocatore che raccoglie più punti.

4. Gioco della mente

Le carte possono essere ordinate in modi diversi, ad es.:

- per età dei personaggi;
- per attività svolte;
- in base al personaggio che ricorda di più te stesso;
- in base alle emozioni notate sui volti dei bambini;
- per qualcosa d'oro presente su ogni carta;
- in base al tuo modo di giocare con le carte.

Divertiti a giocare con le carte Nastro d'Oro!

Carte in forma elettronica, tradotte o istruzioni più dettagliate si possono trovare anche sul seguente sito web: www.junaki3nadstropja.si

Tutti i diritti sono riservati e appartengono a "Junaki 3. nadstropja".

Prima stampa: 400 copie, nel 2020.