

# Accoppia il calzino



## Istruzioni "Accoppia i calzini"

Quanti calzini, dopo essere stati lavati in lavatrice, smarriscono la loro dolce metà e si ritrovano ad essere calzini spaiati? Sono tantissimi! Questo gioco vi permetterà di accoppiarli divertendovi!

### SCOPO DEL GIOCO:

Lo scopo del gioco è accoppiare tutti i propri calzini; il primo che raggiunge l'obiettivo vince.

### PREPARAZIONE DEL GIOCO:

Prendere il mazzo blu e distribuire tutte le 40 carte sul tavolo a faccia in giù.

A ogni giocatore vengono distribuite 4 carte del mazzo rosso. Ogni giocatore terrà in mano le proprie carte

senza farle vedere agli altri.

I giocatori possono essere minimo 2 e massimo 6.

Fino a 4 giocatori si distribuiscono 4 carte rosse a ognuno.

Se i giocatori sono 5 o 6 si distribuiscono 3 carte rosse a ognuno.

### REGOLE DEL GIOCO:

Lo scopo di ognuno sarà accoppiare i calzini che ha in mano cercando quello uguale fra le carte blu precedentemente stese sul tavolo.

È il momento di scegliere il giocatore che darà il via alla sfida e a questo punto...che il gioco abbia inizio!

Seguendo l'ordine prestabilito, ogni giocatore scopre una carta a scelta di quelle disposte sul tavolo, cercando i calzini da accoppiare con quelli che ha fra le sue carte rosse. Se la carta

scelta non corrisponde a nessuno dei suoi calzini dovrà lasciarla al suo posto girandola nuovamente a faccia in giù.

Quando un giocatore riesce ad accoppiare uno dei suoi calzini, toglie la carta blu dal tavolo e la accoppia con quella rossa mostrando agli altri giocatori di aver accoppiato uno dei suoi calzini spaiati! Chi accoppia uno dei suoi calzini ha diritto a girare nuovamente un'altra carta. Il gioco va avanti finché un giocatore non avrà accoppiato tutti i suoi calzini spaiati.

### CARTA SPECIALE:

In entrambi i mazzi sono presenti 2 carte lavatrice, la carta speciale che aggiungerà una difficoltà in più alla sfida!

La carta lavatrice ha due funzioni

differenti a seconda che sia nel mazzo blu o nel mazzo rosso.

### **Cosa succede se un giocatore cercando i calzini fra le carte blu scopre una carta lavatrice?**

Questo giocatore toglierà la carta lavatrice dal tavolo mettendola da parte e pescherà altre 4 carte blu scegliendo a suo piacimento da quelle disposte sul tavolo. Il giocatore potrà guardare le 4 carte che ha pescato senza farle vedere agli altri e terrà queste 4 carte coperte davanti a sé, escludendole momentaneamente dal gioco. A questo punto il gioco prosegue. Al turno successivo il giocatore che aveva pescato la carta lavatrice, oltre a scoprire una carta a sua scelta come prevede il gioco, rimetterà sul tavolo insieme alle altre carte blu, una

delle 4 carte che aveva pescato in precedenza, sempre senza mostrarla agli altri e collocandola dove vuole. Farà poi la stessa cosa ai 3 turni successivi così che dopo quattro turni i calzini saranno nuovamente in gioco. Se fra le carte che ha pescato è presente un calzino che il giocatore può accoppiare con uno dei suoi, potrà farlo mostrando la coppia agli altri giocatori.

### **Cosa succede se un giocatore ha fra le sue carte rosse una carta lavatrice?**

Questo giocatore, quando lo riterrà più opportuno, in uno dei suoi turni gioco, invece di pescare una carta blu dal tavolo, mostrerà agli altri giocatori la carta lavatrice con dorso rosso che ha in mano. Tutti gli altri giocatori a

questo punto dovranno pescare dal mazzo rosso un'altra carta avendo così un calzino spaiato in più da accoppiare. Il giocatore che ha pescato la carta lavatrice la metterà poi sul tavolo davanti a sé perché la carta può essere utilizzata solo una volta.

### **Tutto chiaro? Che la sfida abbia inizio e buon divertimento!**

tambù partner

Tambù srl, Centro Direzionale Milano 2,  
Palazzo Canova, 5° piano Via Fratelli  
Cervi snc - 20090 Segrate (MI)  
Prodotto in Italia



# Match the socks



## Instructions "Match the socks"

How many socks after being washed in the washing machine lose their better half and end up being mismatched socks? A lot! This game will allow you to pair them while having fun!

## PURPOSE OF THE GAME:

The aim of the game is to match all your socks, the first to reach the goal wins.

## GAME PREPARATION:

Take the blue deck and deal all 40 cards face down on the table.

Each player is dealt 4 cards from the red deck. Each player will hold their cards in their hand without showing them to others.

The players can be minimum 2 and maximum 6

Up to 4 players are dealt 4 red cards each.

If there are 5 or 6 players, 3 red cards are dealt to each one.

## RULES OF THE GAME:

The aim of each one will be to match the socks in his hand looking for the same one among the blue cards previously spread on the table.

It's time to choose the player who will start the challenge and at this point ... let the game begin!

Following the pre-established order, each player turns over a card of their choice from those placed on the table, looking for the socks to match with those he has among his red cards. If the chosen card does not match any of his socks he will have to leave it in its place by turning it face down again.

When a player manages to match one of his socks, he removes the blue card from the table and pairs it with the red one, showing the other players that he has paired one of his mismatched socks! Whoever pairs one of his socks has the right to turn over another card. The game continues until one player has matched all of his mismatched socks.

## SPECIAL PAPER:

In both decks there are 2 washing machine cards, the special card that will add an extra difficulty to the challenge!

The washing machine card has two different functions depending on whether it is in the blue deck or the red deck.

## *What happens if a player looking for socks among the blue cards turns up a washing machine card?*

This player will remove the washing machine card from the table and put it aside and draw 4 more blue cards, choosing as he likes from those placed on the table. The player will be able to look at the 4 cards he has

drawn without showing them to the others and will keep these 4 cards face down in front of him, temporarily excluding them from the game. At this point the game continues. On the next turn, the player who had drawn the washing machine card, in addition to discovering a card of his choice as the game foresees, will put back on the table together with the other blue cards, one of the 4 cards he had previously drawn, again without showing it to the others and placing it where he wants. He will then do the same thing in the next 3 rounds so that after four rounds the socks are back in the game. If among the cards he has drawn there is a sock that the player can pair with one of his, he can do so by showing the pair to the other players.

## *What happens if a player has a washing machine card among his red cards?*

This player, when he feels it more appropriate, in one of his game turns, instead of drawing a blue card from the table, will show the other players the red-backed washing machine card he has in his hand. All the other players at this point will have to draw another card from the red deck thus having an extra unpaired sock to match. The player who drew the washing machine card will then place it on the table in front of him because the card can only be used once.

*All clear? Let the challenge begin and have fun!*