



CONTENUTO

21 coppie (42 carte)

SCOPO:

Lo scopo di questo gioco "di memoria" è di trovare quante più coppie possibili fra le carte che si trovano coperte sul tavolo e di ripassare così le nozioni scientifiche (più o meno complesse) divertendosi in compagnia.

Vincerà il gioco il concorrente che avrà trovato più coppie.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Tutte le carte devono essere messe al centro del tavolo con la scritta "MathMemory" visibile.

A questo punto bisogna mescolarle, disporle al centro del tavolo in maniera casuale controllando che nessuna carta si sovrapponga ad un'altra.

Il retro delle carte (uguale per tutte) dovrà rimanere ben visibile per la durata di tutta la partita.

CHI COMINCIA?

I turni del gioco procedono in senso orario ad iniziare dal concorrente più giovane.

COME SI GIOCA

Il concorrente di turno gira due carte qualsiasi, una dopo l'altra, mostrando a tutti cosa appare.

Durante le prime fasi del gioco appariranno sempre carte che non si completano a vicenda; in tal caso il giocatore rimetterà le carte nella posizione originaria e cederà il turno al compagno alla sua

sinistra.

Ad un certo punto verrà il momento in cui un giocatore, scoprendo la prima carta, ne troverà una già apparsa in precedenza.

Cercherà allora di localizzare la sua carta complementare e, se ci riuscirà, dopo aver mostrato le carte trovate agli altri giocatori, si prenderà la coppia.

COSA NON SI PUO' FARE

Se un giocatore, voltando la sua seconda carta, si ricordasse dove si trovava quella complementare, non potrà per nessun motivo andare a girarla: così facendo ne scoprirebbe una terza.

FINE DELLA PARTITA

Il gioco terminerà quando sul tavolo non ci saranno più carte. A questo punto i giocatori dovranno impilarle davanti a loro.

Colui che presenterà la "pila" più alta, ovvero sarà stato capace di conquistare il maggior numero di coppie, verrà proclamato vincitore.

Non ci potrà mai essere parità in quanto il numero di coppie è dispari.

STRATEGIE:

Per una buona riuscita del gioco ci vogliono buone doti di concentrazione e memoria per riuscire a trovare tante diverse coppie di carte (qualità tipica dei bambini). Ecco perché questo tipo di gioco è adatto ad un pubblico giovane; infatti offre ai bambini maggiori possibilità di vittoria rispetto agli adulti.

I primi turni del gioco hanno un andamento ovviamente casuale. Man mano che le carte vengono scoperte e rimesse in gioco, i giocatori dovrebbero iniziare a ricordare la posizione di alcune, e tentare quindi di comporre le coppie. In generale, un giocatore che pensi di aver localizzato una coppia dovrebbe scoprire prima la carta di cui è meno certo; in caso di fallimento, in questo modo, può evitare di scoprire una carta che conosce già (con l'effetto ulteriore di "rinfrescare la memoria" agli avversari).