MINIGIOCO MEM(E)ORY

Di base è un classico memory, con la differenza che le carte hanno delle proprietà particolari.

Ci saranno per esempio una coppia che se acquisita vale 2 punti, una che se presa ruba un punto all’avversario, un’altra che se scelta una delle due ma non vi è la coppia vengono rimescolate le carte ancora a tavola.

Coppia Regolare: dà un punto

Coppia Punti Doppi: se acquisita vale 2 punti.

Coppia Malus: perdi un punto.

Coppia Ruba Punti: se presa ruba un punto all’avversario e lo aggiunge ai propri (non dà punti in sé la coppia).

Coppia Rimescola: se scelta una delle due carte Rimescola ma non vi è la coppia vengono rimescolate le carte rimaste ancora a tavola, se presa coppia dà un punto.

Coppia Doppio Turno: se acquisita ti permette di fare un nuovo turno a seguito di un errore (dà un punto).

Coppia Meme: se acquisita non fa nulla, non dà nemmeno punti.

Coppia Scommessa: se acquisita il giocatore può pagare un punto per fare un turno in cui le carte danno punti doppi (quindi Regolare = 2 punti, Punti Doppi = 4, Ruba punti = -2 all’avversario e +2 al giocatore, Rimescola = 2 punti, Doppio Turno = 2 punti, Coppia Meme = 0).

Se giocatore sbaglia perde il bonus della Coppia Scommessa e passa il turno all’avversario (a meno che prima della Coppia Scommessa non abbia preso la Coppia Doppio Turno e non abbia fatto errori fino a questo momento).

Totale coppie: 8

Totale carte: 16

Dimensione: 4x4

Coppia Regolare: 1

Coppia Punti Doppi: 1

Coppia Malus: 1

Coppia Ruba Punti: 1

Coppia Rimescola: 1 (Carte Rimescola: 2)

Coppia Doppio Turno: 1

Coppia Meme: 1

Coppia Scommessa: 1

Quando sono terminate le carte a tavola, il giocatore che avrà più punti avrà vinto.