



# NON FARE L'ASINO

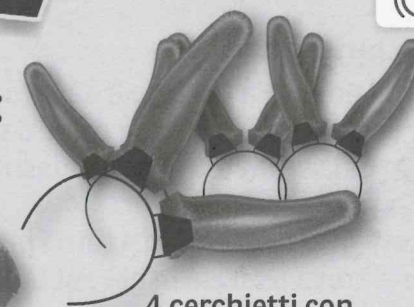


## Contiene:

1 naso



3 carote



4 cerchietti con  
orecchie d'asino



4 gruppi  
di 4 carte  
(16 carte)



## Regolamento

### PRIMA D'INIZIARE:

Ogni giocatore indossa un cerchietto con le orecchie dell'asino rivolte verso il basso. Tenere il naso dell'asino a portata di mano. Se si sta giocando una partita a 3 giocatori, rimuovere le 4 carte blu dal gioco.

Per 4 giocatori: mettere tutte e 3 le carote al centro del tavolo.

Per 3 giocatori: mettere 2 carote.

Per 2 giocatori: mettere 1 carota.

Il giocatore più giovane inizia il gioco, poi si prosegue in senso orario.

### SCOPO DEL GIOCO:

Non trasformarsi in un asino!

### OGNI TURNO (2 GIOCATORI):

1. Chi inizia la partita mischia le carte e dà ad ogni giocatore 8 carte.

Le carte vanno sistemate una sopra l'altra a formare una pila, di fronte al giocatore.

Non guardare le carte!

2. I giocatori girano a turno la prima carta del loro mazzetto e la mettono al centro del tavolo, formando un'altra pila.

3. Quando un giocatore gira una carta dello stesso colore di quella in cima al mazzo delle carte già girate, deve gridare ASINO! e cercare di afferrare una carota prima dell'avversario.

Continua ►

4. Se il giocatore non riesce a prendere la carota perde il turno e deve aggiungere un parte di asino alla sua trasformazione.  
(Per la trasformazione in asino vedere le immagini qui sotto).  
Se entrambi i giocatori hanno girato tutte le loro carte e nessuno ha preso la carota, il turno finisce in parità, e si passa al turno successivo.

#### OGNI TURNO (3-4 GIOCATORI):

1. Chi inizia la partita mischia le carte e dà ad ogni giocatore 4 carte.
2. Ogni giocatore sceglie una delle sue carte da dare ad un avversario e la mette a faccia in giù sul tavolo alla sua destra. Tutti gli altri giocatori devono fare lo stesso.
3. Il primo giocatore grida PASSARE! e tutti i partecipanti al gioco prendono la carta che si trova a faccia in giù sul tavolo alla loro sinistra.
4. Quando uno dei giocatori riesce ad ottenere 4 carte uguali deve gridare ASINO!
5. Quando qualcuno grida ASINO! tutti i giocatori devono cercare di afferrare una carota prima dei loro avversari.
6. Il giocatore che non riesce a prendere la carota perde il turno e deve aggiungere un parte di asino alla sua trasformazione.  
(Per la trasformazione in asino vedere le immagini qui sotto).  
Se qualcuno grida ASINO! ma non ha 4 carte uguali perde automaticamente la partita e il gioco ricomincia da capo.

#### COME SI DIVENTA UN ASINO

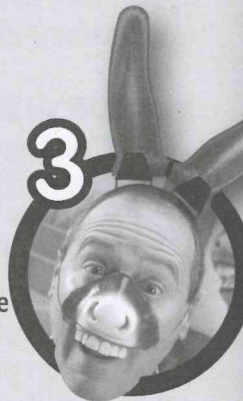
Quando un giocatore perde un turno inizia la sua trasformazione in asino:



1  
La prima volta che si perde un turno si alza l'orecchia sinistra.



2  
La seconda volta che si perde un turno si alza l'orecchia destra.



3  
La terza volta che si perde un turno, si indossa il naso dell'asino facendo passare l'elastico dietro la testa.

Il vincitore può fare una foto dell'Asino e condividerla con il mondo! #nonfarelasino

[www.grandigiochi.com](http://www.grandigiochi.com)