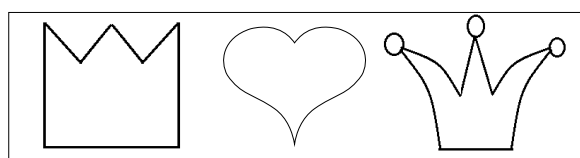
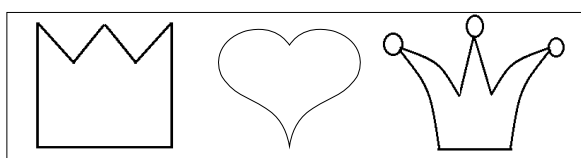
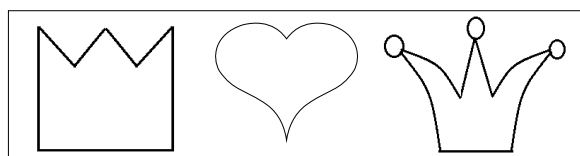
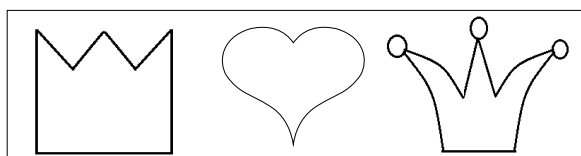
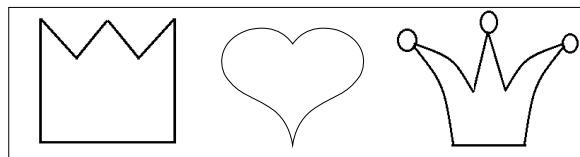
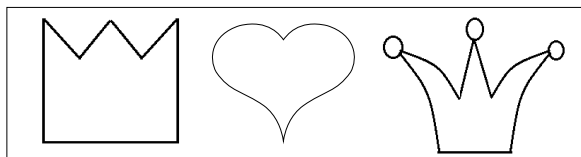
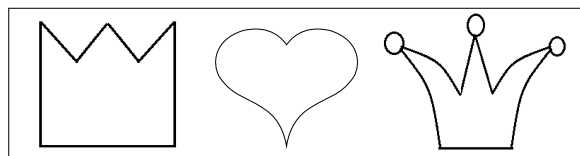
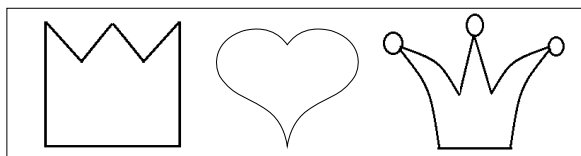


# Realizziamo i PORTACARTE



## Giochiamo a...LE COPPIE

Usiamo un mazzo di carte in cui lasceremo solo le carte da 1 a 4, fante, regina (solo 3 regine) e re. Mischiare le carte. Distribuire tre carte a ogni giocatore e lasciare il mazzo capovolto sul tavolo. A turno si pesca una carta. Se abbiamo in mano una carta dello stesso valore (ad esempio peschiamo un due e abbiamo in mano un due), formiamo la coppia e la scartiamo. Quando il mazzo è terminato si pesca dalle carte dell'avversario. Chi resta con in mano una regina ha perso.

## Giochiamo a...LE COPPIE

Usiamo un mazzo di carte in cui lasceremo solo le carte da 1 a 4, fante, regina (solo 3 regine) e re. Mischiare le carte. Distribuire tre carte a ogni giocatore e lasciare il mazzo capovolto sul tavolo. A turno si pesca una carta. Se abbiamo in mano una carta dello stesso valore (ad esempio peschiamo un due e abbiamo in mano un due), formiamo la coppia e la scartiamo. Quando il mazzo è terminato si pesca dalle carte dell'avversario. Chi resta con in mano una regina ha perso.

## Giochiamo a...LE COPPIE

Usiamo un mazzo di carte in cui lasceremo solo le carte da 1 a 4, fante, regina (solo 3 regine) e re. Mischiare le carte. Distribuire tre carte a ogni giocatore e lasciare il mazzo capovolto sul tavolo. A turno si pesca una carta. Se abbiamo in mano una carta dello stesso valore (ad esempio peschiamo un due e abbiamo in mano un due), formiamo la coppia e la scartiamo. Quando il mazzo è terminato si pesca dalle carte dell'avversario. Chi resta con in mano una regina ha perso.

## Giochiamo a...LE COPPIE

Usiamo un mazzo di carte in cui lasceremo solo le carte da 1 a 4, fante, regina (solo 3 regine) e re. Mischiare le carte. Distribuire tre carte a ogni giocatore e lasciare il mazzo capovolto sul tavolo. A turno si pesca una carta. Se abbiamo in mano una carta dello stesso valore (ad esempio peschiamo un due e abbiamo in mano un due), formiamo la coppia e la scartiamo. Quando il mazzo è terminato si pesca dalle carte dell'avversario. Chi resta con in mano una regina ha perso.