

Pif...paf



+ Il gioco non richiede oggetti di scena.

+ Gameplay divertente e veloce.

Preparazione

I partecipanti si dispongono in cerchio, con una

persona che esce al centro del cerchio

persona che guida lo 'sheryf'. per la prima partita può essere un volontario,

per i turni successivi può essere un volontario

per i turni successivi può essere la persona che ha vinto il turno precedente.

Procedimento del gioco

Lo sceriffo indica una delle persone dicendo "Pif", a quel punto la persona deve accovacciarsi, per evitare il colpo dello sceriffo.

A questo punto ha luogo un duello tra i vicini di quella persona.

Chi spara per primo dicendo "paf" e indicando l'avversario vince il duello.

La persona più lenta spara per prima dicendo "paf" e indicando l'avversario vince il duello

La persona più lenta abbandona il gioco. Se la persona indicata dallo sceriffo non si accuccia prima che i suoi vicini abbiano sparato, si prende i proiettili ed è fuori.

La persona più lenta vince il duello

Finale

Se sono rimaste solo due persone inizia il gioco finale, il duello finale.

Gli avversari stanno in piedi con le spalle rivolte all'altro, al segnale di "start" dello sceriffo iniziano a camminare l'uno di fronte all'altro.

Nel momento in cui camminano, lo sceriffo dà il comando "pif", a quel punto gli avversari si girano e sparano un colpo "piff". Chi arriva per primo vince la partita.

Quando lo sceriffo se ne va, gli avversari si girano e sparano un colpo "paf"