

JUNIOR Grabolo

Il gioco selvaggio per agili zampe!



Un gioco per 3 – 5 giocatori, da 4 anni in su

Materiale del gioco: 36 carte, 1 dado con numeri, 1 dado con animali

Scopo del gioco: raccogliere per primo il numero richiesto di carte:
se si gioca in 3 – 10 carte; in 4 – 8 carte; in 5 – 6 carte.

Preparativi del gioco: tutte le carte vengono disposte alla rinfusa col numero in alto al centro della superficie di gioco. Tutte le carte vengono disposte alla rinfusa con il fronte (= una specie di animale e un colore) verso sopra al centro della superficie di gioco.

Svolgimento della partita: il primo giocatore lancia entrambi i dadi. Il risultato è una combinazione di colore e animale (esempio giallo/leone). Appena il risultato è visibile, tutti i giocatori cercano di coprire il più in fretta possibile con la propria mano la carta del caso. Il giocatore

che per primo mette la mano sulla carta, la prende e la mette coperta davanti a sé. È la volta poi del successivo giocatore in senso orario e si procede come descritto. Se la combinazione richiesta non è più disponibile, i giocatori possono dire a voce alta il nome del proprietario della combinazione. SOLO il primo nome tra quelli detti viene verificato. Se il giocatore menzionato ha la carta richiesta deve cederla al giocatore che ha indovinato. Se il nome è sbagliato, il giocatore menzionato mostra come prova le carte del suo mucchietto. Il giocatore che ha sbagliato nome deve mettere in gioco una carta del suo mucchietto. Ovviamente un giocatore può dire anche il proprio nome per conservare la carta richiesta se ritiene di possederla. Anche in questo caso, il giocatore deve mostrare come prova le proprie carte e, se ha sbagliato, deve rimettere in gioco una delle sue carte. Se i giocatori non vogliono rischiare e non dicono alcun nome, il gioco prosegue col giocatore di turno.

Fine del gioco: la partita termina appena un giocatore ha raccolto il numero di carte richiesto. Il fortunato vince la partita.



www.gamefactory-spiele.com