

GHIANDA

TUTTI PIZZICI PER LE GHIANDE!

Chi prenderà più ghiande?

Aiuta gli scoiattoli, le ghiandaie e i cinghiali a raccoglierne il più possibile dalla vecchia quercia! Ma attenzione, basta un minimo di distrazione e potresti trovarti senza spuntini, rubati dai tuoi avversari. Puoi sempre usare le grandi foglie per nasconderli, ma i bruchi affamati potrebbero mangiarle quando sei distratto! Divertiti in questo rapido party game, ricco di colpi di scena! Non lasciare che i tuoi avversari ti rubino le ghiande!



UN GIOCO DI Cinzia Patricelli e Andrea Torresin • ILLUSTRAZIONI DI Cinzia Patricelli

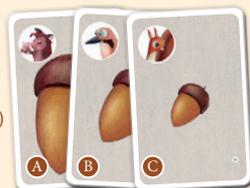
SCOPO DEL GIOCO

Recuperare le diverse ghiande per totalizzare più punti.

CONTENUTO DEL GIOCO

72 carte così suddivise:

- 16 carte-ghianda (3 da 4 punti **A**, 5 da 2 punti **B**, 8 da 1 punto **C**)
- 14 carte-animale (3 carte-cinghiale **D**, 4 carte-ghiandaia **E**, 7 carte-scoiattolo **F**)
- 15 carte-quercia **G**
- 14 carte-attacco (3 cinghiale in volo **H**, 4 ghiandaia in volo **I**, 7 scoiattolo in volo **J**)
- 7 carte-foglia **K**
- 6 carte-bruco **L**



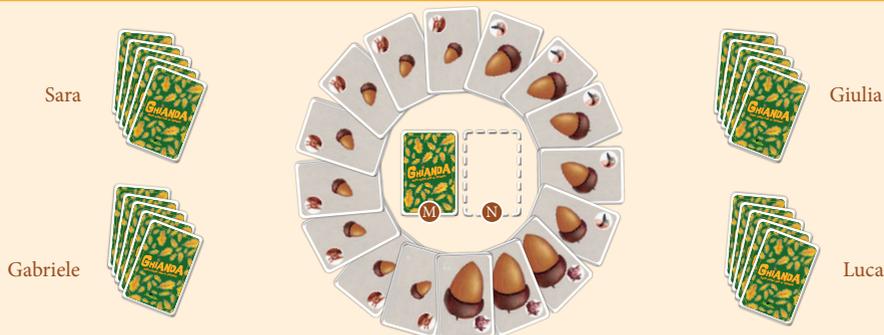
PREPARAZIONE E INIZIO DEL GIOCO

Posizionate le 16 carte-ghianda al centro del tavolo a formare un **girotondo**, facendo attenzione a non coprire il volto dell'animale raffigurato su di esse.

Mescolate le altre 56 carte e **distribuitene 5** a ogni giocatore, ponendo poi al centro del girotondo il mazzo delle restanti carte **M** e lasciando accanto lo spazio per il monte degli scarti **N**, inizialmente vuoto.

Inizia il giocatore che per ultimo ha mangiato della frutta secca (oppure che ha fatto una gita in un bosco) e il gioco poi prosegue in senso orario.

Esempio 1. Preparazione del gioco in 4 giocatori



TURNO DI GIOCO

Il Giocatore di Turno PUÒ fare TUTTE le seguenti azioni:

1) RACCOGLIERE GHIANDE: è possibile prendere una **carta-ghianda** (A) (B) (C) scartando 1 **carta-quercia** (G) e 1 qualsiasi **carta-animale** (D) (E) (F). È possibile raccogliere anche 2 ghiande nello stesso turno di gioco.

Una volta raccolte, le carte-ghianda vengono poste **davanti a sé**, ben visibili agli altri giocatori.

2) RUBARE GHIANDE: per rubare una carta-ghianda a un avversario si scartano le **carte-attacco**:

con la **carta scoiattolo in volo** (I) si può rubare una **carta-ghianda da 1 punto** (C) con la **ghiandaia in volo** (L) si può rubare una **carta-ghianda da 2 punti** (B) e infine con la **carta cinghiale in volo** (H) si può rubare una **carta-ghianda da 4 punti** (A). Nello stesso turno di gioco NON si può rubare più di una ghianda allo stesso giocatore, ma si possono rubare più ghiande a diversi giocatori.

3) COPRIRE GHIANDE: si posiziona una **carta-foglia** (K) sopra una carta-ghianda, sia propria sia di un avversario, naturalmente lasciando scoperto il volto dell'animale che potrebbe rubare quella ghianda.

Quando una ghianda è coperta da una carta-foglia risulta **INVISIBILE** e dunque **non può essere rubata** da nessuno.

4) MANGIARE FOGLIE: giocando una **carta-bruco** (M) è possibile **scoprire** una qualsiasi carta-ghianda (sia propria sia di un avversario) che era coperta da una carta-foglia. Il bruco infatti mangia la foglia ed entrambe le carte vengono messe nel **monte degli scarti** (N). (È utile mangiare le proprie foglie verso la fine della partita).

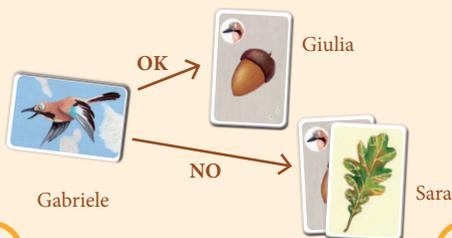
5) CAMBIARE CARTE: è possibile **scartare** 1 o 2 carte dalla propria mano e reintegrarle con nuove carte dalla cima del **mazzo** (O). Una volta pescate le carte **non si potranno fare nuove azioni** e il turno di gioco passa al giocatore successivo.

A fine turno il giocatore **deve avere sempre in mano 5 carte**, che reintegra dal mazzo. Quando il mazzo di pesca termina si mischiano nuovamente tutte le carte prendendole dal monte degli scarti.

Esempio 2. Come raccogliere una ghianda



Esempio 3. Come rubare una ghianda



FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando viene raccolta l'**ultima carta-ghianda**. Il giocatore che raccoglie l'ultima carta-ghianda ha un **bonus** di 2 punti. Le carte coperte da foglie risultano invisibili e dunque **NON** vengono conteggiate. Vince chi fa più punti ghianda, sommabili facilmente guardando i **puntini in basso a destra** delle carte-ghianda.

In caso di parità si contano quante ghiande sono state raccolte; vince chi ha raccolto il numero maggiore di ghiande.

Esempio 4. Gabriele conta i suoi punti ghianda a fine partita

